

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era modern ini, perkembangan teknologi dan informasi memberikan dampak besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia terutama dalam memudahkan akses informasi, komunikasi, dan hiburan melalui perangkat digital seperti *Gadget*. Marpaung (2018) mengatakan bahwa *gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus dan praktis untuk memudahkan aktivitas manusia, seperti komunikasi, hiburan, atau pekerjaan. Kemudian Sarah (2025) menjelaskan bahwa *gadget* merupakan perangkat elektronik portabel yang dirancang untuk mempermudah berbagai aktivitas manusia, tidak hanya dalam berkomunikasi tetapi juga dalam pembelajaran. Artinya kehadiran *gadget* sebagai salah satu alat teknologi modern mampu memberi kemudahan tidak hanya dalam berkomunikasi tetapi juga dalam pembelajaran.

Gadget sangat bermanfaat bagi manusia, akan tetapi jika tidak digunakan dengan bijak maka dapat memberikan efek yang buruk bagi pemakainya. Nahdiyah, dkk (2023) mengatakan bahwa penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dapat menimbulkan berbagai dampak negatif. Pendapat yang sama juga dikemukakan oleh Setiadi, dkk (2024) yang mengatakan bahwa penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dapat mengakibatkan berkurangnya interaksi sosial. Artinya kebiasaan menggunakan *gadget* secara berlebihan akan berdampak pada penurunan kemampuan komunikasi, keterampilan sosial, dan kedekatan emosional dengan orang lain.

Ketergantungan terhadap *gadget* dapat membuat seseorang mampu melakukan hal-hal yang negatif. Luki, dkk (2024) mengatakan bahwa penggunaan *gadget* yang menyimpang berpotensi menimbulkan berbagai akibat buruk yang memengaruhi kesehatan fisik, kondisi psikologis, hubungan sosial, serta moral dan etika pengguna. Fitriana, dkk (2020) mengatakan ketika seseorang menggunakan *gadget* secara menyimpang, berarti dia akan melakukan aktivitas yang tidak sesuai dengan tujuan positif *gadget* tersebut, seperti mengakses konten negatif, mengabaikan tanggung jawab, dan mengurangi interaksi sosial secara langsung. Artinya penggunaan *gadget* yang menyimpang dapat menimbulkan berbagai dampak negatif seperti tidak menjalankan kewajiban atau tugas yang seharusnya dilakukan, seperti belajar, bekerja, atau kewajiban lain dalam kehidupan sehari-hari.

Ketika dilakukan pra observasi pada bulan Agustus 2024 kepada siswa kelas X SMK Negeri 2 Medan, hampir semua siswa memiliki *gadget* yang berupa *handphone*. Dengan *handphone*, siswa akan mudah untuk mencari dan mengakses berbagai sumber belajar secara cepat dan luas. Ketika jam istirahat, ditemukan aktifitas siswa yang sibuk dengan *handphonenya*. Ada yang sedang membalas *whatsApp*, ada yang sedang berkomunikasi, bahkan ada yang sedang menikmati hiburan seperti menyanyi dan menonton konten sekedar melepas penat dari proses pembelajaran. Akan tetapi ketika jam istirahat telah selesai, masih ditemukan juga beberapa siswa yang masih sibuk dengan *handphonenya* walaupun secara bersembunyi dari pengawasan guru yang sedang melakukan proses pembelajaran. Hal ini sudah tentu akan memberi dampak tidak baik, tidak hanya pada proses

pembelajaran tetapi juga pada perubahan perilaku siswa. Sago, dkk (2025) mengatakan bahwa ketergantungan pada *gadget* menyebabkan siswa sulit berkonsentrasi saat belajar dan merasa gelisah jika tidak memegang *handphone*. Artinya ketika siswa menggunakan *gadget* yang menyimpang, maka siswa tersebut akan sulit fokus pada pembelajaran di sekolah.

Untuk mencari informasi tentang penggunaan *gadget* yang penyimpangan oleh siswa dilakukan wawancara kepada beberapa siswa. Hasil wawancara menunjukkan bahwa 15 % siswa memberi jawaban bahwa penggunaan *gadget* dilakukan sebagai media informasi dalam membantu mengerjakan PR, memahami materi pelajaran, dan belajar mandiri. Sebaliknya 85% siswa berpendapat bahwa penggunaan *gadget* ditujukan sebagai media hiburan seperti menonton konten musik atau film, bermain games, dan bahkan ada beberapa siswa yang suka membuka aplikasi judi online seperti fitur slot, PUBG (*PlayerUnknown's Battlegrounds*) dan lain sebagainya. Hal ini sudah tentu akan memberikan dampak buruk bagi siswa seperti kesulitan konsentrasi belajar, perilaku gresif, malas dan penurunan prestasi akademik siswa.

Hasil observasi ditemukan rendahnya konsentrasi siswa selama proses pembelajaran, dimana siswa cenderung tidak fokus pada penjelasan guru, suasana kelas yang ribut, beberapa siswa kelihatan senang mengganggu teman sebangku yang sedang belajar dan menulis sehingga proses penyampaian materi tidak berjalan secara optimal sehingga siswa tidak sepenuhnya dapat menyimak, memahami, dan mengolah informasi yang diberikan guru. Najmira, dkk (2023) mengatakan bahwa rendahnya konsentrasi siswa dalam pembelajran ditandai

dengan interaksi antara guru dan siswa terbatas. Siswa jarang mengajukan pertanyaan, kurang terlibat dalam diskusi, dan cenderung melakukan aktivitas lain yang tidak berkaitan dengan pembelajaran.

Penggunaan *gadget* yang menyimpang tidak hanya memberikan dampak pada suasana belajar dikelas, tetapi juga memberikan perubahan perilaku sosial dimana siswa cenderung menunjukkan emosional sehingga hubungan dengan teman sebaya menjadi kurang harmonis, berkurangnya sikap saling menghargai, empati, dan kerja sama dalam lingkungan sekolah dapat dilihat secara nyata ketika banyak siswa tidak suka untuk melakukan diskusi dalam pembelajaran. Agustina (2025) mengatakan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan memberi akibat pada rasa kebersamaan dan solidaritas antarsiswa yang semakin melemah, yang berdampak pada menurunnya kualitas interaksi sosial di lingkungan sekolah.

Fenomena penggunaan *gadget* yang menyimpang mendapat perhatian khusus dari guru di sekolah. Hasil wawancara dengan Bapak Bagus Saputra, salah satu guru di SMK Negeri 2 Medan, mengonfirmasi bahwa siswa zaman sekarang lebih cenderung menghabiskan waktu dengan *gadget* daripada melakukan aktivitas sosial atau belajar. Kecanduan *gadget* ini telah mengakibatkan penurunan prestasi akademik siswa seperti menurunnya nilai ulangan harian, tugas, ujian tengah semester, maupun ujian akhir dibandingkan periode sebelumnya. Hasil ujian semester 1 pada tahun ajaran 2024-2025 mengalami penurunan dimana hanya 15% siswa mencapai nilai KKM 7. Artinya prestasi akademik siswa mengalami penurunan akibat penggunaan *gadget* yang menyimpang.

Sementara itu, wawancara dengan ibu Nita Putri Cahaya Siregar yang merupakan guru Bimbingan Konseling menjelaskan bahwa siswa yang menggunakan *gadget* secara menyimpang umumnya menunjukkan perubahan perilaku, seperti menarik diri dari lingkungan sosial, tidak fokus, atau emosinya tidak stabil. Artinya penggunaan *gadget* yang menyimpang oleh siswa memberi dampak buruk seperti malas belajar, tidak fokus pada pembelajaran, bahkan menunjukkan perubahan perilaku yang sudah tentu akan memberi dampak tidak baik bagi perkembangan jiwa siswa.

Perubahan perilaku seseorang akan menunjukkan sebuah proses pengeseran atau perubahan respon. Surjadmodjo & Cangara (2024) mengatakan bahwa perubahan perilaku merupakan proses di mana seseorang mengalami pergeseran dalam cara berpikir, bertindak, atau merespons sesuatu, baik yang terjadi secara sadar maupun tidak sadar, sebagai hasil dari pengalaman, pembelajaran, pengaruh lingkungan, atau teknologi. Selanjutnya Hertensa (2023) mengatakan bahwa seseorang tidak akan langsung mengubah perilakunya tanpa terlebih dahulu memiliki niat, dorongan, atau rencana untuk melakukannya. Niat ini menjadi motivasi atau alasan kuat yang mendorong individu melakukan perubahan tersebut. Artinya perubahan perilaku siswa akan dipengaruhi oleh niat dalam menggunakan *gadget*.

Perubahan perilaku siswa akibat penggunaan *gadget* yang menyimpang membuat sekolah harus mengambil berbagai langkah strategis dan edukatif sebagai bentuk tanggung jawab pembinaan karakter siswa. Sari & Iqbal (2024) mengatakan bahwa usaha pertama yang dilakukan sekolah adalah menyusun dan menerapkan

kebijakan penggunaan gadget secara jelas dan terukur. Aturan ini mengatur waktu, tempat, serta tujuan penggunaan gadget di lingkungan sekolah. Pernyataan ini didukung oleh Megawati (2024) mengatakan bahwa *gadget* hanya diperbolehkan digunakan untuk kepentingan pembelajaran dengan pengawasan guru, sementara penggunaan di luar konteks akademik dibatasi secara tegas. Kebijakan ini disosialisasikan kepada siswa dan orang tua agar tercipta kesepahaman dan dukungan bersama. Artinya peran sekolah dalam memecahkan masalah penggunaan gadget yang menyimpang sehingga merubah perilaku siswa melalui peran guru dan wali kelas dalam melakukan pengawasan serta pendampingan. Guru tidak hanya berfungsi sebagai pengajar, tetapi juga sebagai pembimbing yang memberikan edukasi literasi digital. Melalui pembelajaran dan diskusi kelas, siswa diarahkan untuk memahami etika bermedia, dampak positif dan negatif *gadget*, serta pentingnya pengendalian diri dalam penggunaan teknologi. Dengan pendekatan persuasif ini, siswa diharapkan mampu membangun kesadaran internal, bukan sekadar menaati aturan karena paksaan.

Beberapa penelitian tentang penggunaan *gadget* yang menyimpang memberi pengaruh kepada perubahan perilaku siswa seperti pada penelitian Astuti (2023) menemukan bahwa penggunaan *gadget* tanpa pengawasan orang tua dan guru akan memberi pengaruh terhadap kepribadian siswa yang tertutup seperti sulit bergaul dengan temannya, tidak mengerjakan tugas dan jarang mendengarkan guru. Selanjutnya, Masnaini (2021) menjelaskan bahwa penggunaan *gadget* yang menyimpang akan memberikan dampak perubahan perilaku seperti anak bandel, pembangkang, malas, masa bodoh dan apatis. Artinya ketika penggunaan *gadget*

yang menyimpang dilakukan siswa, maka timbul perilaku yang tidak baik yang mampu merubah kepribadian siswa.

Pengawasan terhadap penggunaan *gadget* oleh siswa sangat diperlukan baik dari orangtua maupun guru. Hasil penelitian Anggraeni (2020) menemukan solusi penggunaan *gadget* yang menyimpang adalah pengawasan orangtua untuk memperhatikan konten-konten yang digunakan anak dalam *gadget*nya, dan membatasi waktu saat menggunakan *gadget*. Selanjutnya Azizah & Humaisi (2021) mengungkapkan bahwa perlu adanya penerapan atau pengaplikasian kebijakan sekolah dalam penggunaan *gadget* guna mengawasi siswa dalam menggunakan *gadget* disekolah. Artinya penggunaan *gadget* harus menjadi perhatian tidak hanya guru, tetapi juga orangtua agar siswa dapat menggunakannya secara positif baik dalam menunjang pengetahuan akan teknologi maupun meningkatkan proses pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka sangat penting melakukan penelitian tentang pengaruh penggunaan *gadget* yang menyimpang terhadap perubahan perilaku siswa kelas X SMK Negeri 2 guna mendapatkan sebuah informasi penting sebagai solusi maupun sebuah tindakan preventif sehingga siswa bisa lebih fokus kepada proses pembelajaran sehingga memiliki karakter yang baik, disiplin dan siap memikul tanggung jawab bangsa dan negara.

1.2 Identifikasi Masalah

Beberapa masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Kebiasaan menggunakan *gadget* secara berlebihan akan berdampak pada penurunan kemampuan komunikasi, keterampilan sosial, dan kedekatan

emosional dengan orang lain.

2. Penggunaan *gadget* yang menyimpang dapat menimbulkan berbagai dampak negatif seperti tidak menjalankan kewajiban atau tugas yang seharusnya dilakukan, seperti belajar, bekerja, atau kewajiban lain dalam kehidupan sehari-hari.
3. Masih ditemukan juga beberapa siswa yang masih sibuk dengan *handphonenya* secara bersembunyi dari pengawasan guru yang sedang melakukan proses pembelajaran. Hal ini sudah tentu akan memberi dampak tidak baik, tidak hanya pada proses pembelajaran tetapi juga pada perubahan perilaku siswa.
4. Ketika siswa menggunakan *gadget* yang menyimpang, maka siswa tersebut akan sulit fokus pada pembelajaran di sekolah.
5. Sebanyak 85% siswa berpendapat bahwa penggunaan *gadget* ditujukan sebagai media hiburan seperti menonton konten musik atau film, bermain games, dan bahkan ada beberapa siswa yang suka membuka aplikasi judi online seperti fitur slot, *Mobile Legends* dan lain sebagainya. Hal ini sudah tentu akan memberikan dampak buruk bagi siswa seperti kesulitan konsentrasi belajar, perilaku gresif, malas dan penurunan prestasi akademik siswa.
6. Siswa zaman sekarang lebih cenderung menghabiskan waktu dengan *gadget* daripada melakukan aktivitas sosial atau belajar. Kecanduan *gadget* ini telah mengakibatkan penurunan motivasi belajar dan perubahan perilaku sosial yang signifikan.
7. Kadang saat menjelaskan, ada saja yang bermain *game* atau membuka media sosial. Itu jelas bentuk penggunaan *gadget* yang menyimpang karena tidak

sesuai dengan tujuan belajar.

8. Siswa yang menggunakan *gadget* secara menyimpang umumnya menunjukkan perubahan perilaku, seperti menarik diri dari lingkungan sosial, tidak fokus, atau emosinya tidak stabil.
9. Penggunaan *gadget* yang menyimpang oleh siswa memberi dampak buruk seperti malas belajar, tidak fokus pada pembelajaran, bahkan menunjukkan perubahan perilaku yang sudah tentu akan memberi dampak tidak baik bagi perkembangan jiwa siswa.
10. Ketika penggunaan *gadget* yang menyimpang dilakukan siswa, maka timbul perilaku yang tidak baik yang mampu merubah kepribadian siswa.

1.3 Ruang Lingkup

Penelitian ini akan dibatasi dengan beberapa hal seperti:

1. Subjek penelitian adalah siswa kelas X SMK Negeri 2 Medan tahun ajaran 2023/2024
2. Objek penelitian merupakan siswa yang menunjukkan perubahan perilaku karena memiliki kecanduan bermain *gadget* (handphone).
3. Lokasi penelitian dilakukan pada sekolah SMK Negeri 2 Medan.
4. Waktu penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka batasan masalah tersebut ialah :

1. Penelitian ini hanya berfokus pada dampak penggunaan *gadget* yang menyimpang terhadap siswa, khususnya yang berkaitan dengan perubahan

perilaku, dan konsentrasi saat pembelajaran.

2. Masalah yang diteliti dibatasi pada kebiasaan siswa menggunakan gadget untuk hiburan berlebihan (media sosial, game online, tontonan, hingga) yang memengaruhi prestasi akademik dan perilaku sosial.
3. Penelitian tidak membahas seluruh aspek penggunaan gadget (misalnya aspek positif gadget dalam pembelajaran), melainkan hanya penggunaan yang menyimpang dari tujuan belajar.
4. Subjek penelitian dibatasi pada siswa (bukan orang dewasa, guru, atau masyarakat umum), sehingga fokus penelitian terletak pada perilaku siswa dalam konteks pendidikan.
5. Dampak yang ditinjau dibatasi pada masalah belajar siswa yaitu:
 - Penurunan konsentrasi belajar
 - Perubahan perilaku sosial (antisosial, malas, emosional).
 - Prestasi akademik.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1) Apakah ada pengaruh penggunaan *gadget* yang menyimpang terhadap perubahan perilaku siswa kelas X SMK Negeri 2 Medan ?
- 2) Bagaimana kebijakan sekolah untuk meminimalisir penggunaan *gadget* yang menyimpang terhadap perilaku siswa?

1.6 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk :

- 1) Mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* yang menyimpang terhadap perubahan perilaku siswa kelas X SMK Negeri 2 Medan.
- 2) Menjelaskan kebijakan sekolah untuk meminimalisir penggunaan *gadget* yang menyimpang terhadap perubahan perilaku siswa.

1.7 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari pelaksanaan penelitian ini adalah.

1. Secara teoretis, kajian ini memberi sebuah informasi akan dampak teknologi khususnya *gadget* terhadap perubahan perilaku siswa.
2. Secara praktis, kajian ini berguna bagi:
 - a) Penulis untuk meningkatkan wawasan tentang penggunaan *gadget* yang menyimpang akan memberi efek negatif bagi siswa disekolah seperti tidak fokus pada pembelajaran, malas, dan gangguan psikologi.
 - b) Guru dan orangtua untuk pengawasan dan memberi aturan yang tepat sehingga siswa mampu membatasi diri antara belajar dan menggunakan *gadget*.
 - c) Bagi peneliti lain, sebagai bahan referensi penelitian selanjutnya bagi pembaca yang mengadakan penelitian lebih lanjut yang berkaitan dengan manfaat dan efek *gadget* dikalangan siswa.