

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berkembang begitu pesat. Melalui perkembangan teknologi pada dasarnya untuk mempermudah manusia menjalankan aktivitas. Teknologi informasi dan komunikasi ini membawa pengaruh besar terhadap kehidupan manusia terutama pada bidang ilmu pengetahuan. Perkembangan teknologi saat ini menjadi sesuatu yang tidak dapat dihindari, karena ilmu pengetahuan terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi tersebut (Marpaung, 2018:25). Salah satu bukti kemajuan teknologi adalah hadirnya perangkat komunikasi yang membantu meringankan tugas dan mempermudah aktivitas sehari-hari manusia melalui penggunaan *gadget*.

Gadget yang digunakan berpengaruh pada masa kini terutama dalam hal mendapatkan informasi dan komunikasi. Bahkan hal ini membuat kehidupan manusia di era digital mengalami perkembangan yang luar biasa dengan adanya *gadget*. Hasil perkembangan teknologi tersebut sangat populer pada masa kini baik orang dewasa, remaja maupun siswa-siswa. Mereka menggunakan *gadget* untuk mendapatkan informasi dan saling berkomunikasi jarak jauh. Penggunaan *gadget* yang semakin aktif bahkan dapat memberikan dampak negatif pada perilaku siswa remaja masa kini (Mau & Gabriela, 2021:101).

Remaja dapat menggunakan berbagai jenis *gadget* diantaranya telepon seluler atau *smartphone*, komputer, *tablet* dan juga laptop. Manfaat *gadget* adalah

untuk merekam, memutar video, mengambil gambar, memutar musik, mengakses internet, menggunakan media sosial dan lain sebagainya. Remaja yang dikenal dengan generasi Z saat ini tumbuh dan berkembang di era digital yang ditandai oleh kemajuan teknologi khususnya media sosial. Generasi Z dianggap sebagai pendorong *trend* dan inovasi dalam hal media. Seperti yang telah diungkapkan sebelumnya bahwa semua usia baik dewasa hingga siswa-siswa sudah memiliki *gadget*. Hal ini membuktikan bahwa remaja di sekolah pun sudah terbiasa membawa *gadget* karena sebelumnya penggunaan *gadget* ini digunakan untuk membantu proses pembelajaran jarak jauh pada saat pandemi *covid-19*. Namun, seiring berjalannya waktu dan berangsur-angsur menghilangnya *covid-19*, membuat segala aktivitas termasuk proses pembelajaran kembali normal (tatap muka). Melalui kemajuan teknologi, banyak sekolah yang menyesuaikan kebijakan untuk mendukung kegiatan proses pembelajaran termasuk penggunaan *gadget*.

Salah satu faktor yang mendorong penggunaan *gadget* di kalangan siswa adalah kebijakan sekolah yang memberikan izin penggunaan perangkat tersebut dalam kegiatan belajar mengajar. Semua tingkatan pendidikan saat ini cenderung menggunakan *gadget* dalam aktivitas pembelajaran termasuk tingkatan atas atau lebih dikenal dengan Sekolah Menengah Atas (SMA). Salah satu SMA yang menggunakan *gadget* pada proses pembelajaran adalah SMA Negeri 1 Batang Kuis. Kebiasaan siswa membawa *gadget* di SMA Negeri 1 Batang Kuis untuk mendukung proses pembelajaran seperti memberikan materi belajar dan mengakses perpustakaan online milik sekolah. Hal inilah yang dapat menjadi penyebab utama terjadinya permasalahan siswa di lingkungan sekolah.

Permasalahan tersebut diantaranya banyak siswa yang memanfaatkan kesempatan ini untuk membuka media sosial dan bermain *game* pada saat proses pembelajaran berlangsung. Akibat permasalahan tersebut berpengaruh terhadap karakter yaitu siswa menjadi pribadi yang individualis, malas membaca buku, menganggap remeh tugas-tugas, kurangnya motivasi belajar bahkan kurang menghargai lingkungan baik teman dan juga guru.

Rahmad (2022:154), menyatakan bahwa penggunaan *gadget* membuat siswa kurang dalam bersosialisasi di lingkungannya, sehingga membuat interaksi antar siswa berkurang. Apabila penggunaan *gadget* dilakukan secara terus-menerus akan menimbulkan kecanduan terhadap siswa tersebut. Hal ini akan menyebabkan perilaku dari seorang siswa dapat berubah. Perubahan yang terjadi bisa menjadikan seorang siswa yang awalnya ceria dapat menjadi seorang pendiam dan sebaliknya. Inilah yang menjadi salah satu penyebab permasalahan yang ada di lingkungan sekolah.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan permasalahan yang sering terjadi di SMAN 1 Batang Kuis terdapat siswa yang sering menggunakan *gadget* saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Hal ini menjadi salah satu gangguan dalam proses belajar-mengajar. *Gadget* yang dimiliki oleh siswa di SMA Negeri 1 Batang Kuis lebih sering digunakan untuk aktivitas seperti *chatting*, bermain *game*, mendengarkan musik, menonton tayangan audio visual, dan berinteraksi di media sosial dari pada untuk mencari materi pembelajaran. Oleh karena itu, beberapa guru merasa khawatir bahwa penggunaan *gadget* selama proses pembelajaran berlangsung berdampak pada pembelajaran yang mereka ikuti. Penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dapat mengganggu proses

pembelajaran, mengurangi interaksi sosial di kelas, serta menurunkan tingkat keaktifan siswa dalam proses belajar.

Proses belajar yang seharusnya berlangsung secara kondusif dan aktif kini semakin berkurang. Banyak siswa di SMA Negeri 1 Batang Kuis tidak fokus memperhatikan guru dalam proses pembelajaran. *Gadget* mereka gunakan untuk berselancar di dunia maya demi kesenangan pribadi bukan untuk menambah wawasan terkait materi pembelajaran.

Penelitian ini penting dilakukan untuk melihat “problematika penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Batang Kuis”. Hal ini ditunjukkan melalui penggunaan *gadget* yang berlebihan dan tidak tepat oleh siswa dalam proses pembelajaran di sekolah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah peneliti uraikan tersebut maka penulis merumuskan masalah yaitu:

1. Bagaimana problematika penggunaan *gadget* di SMA Negeri 1 Batang Kuis?
2. Bagaimana tanggapan guru di SMA Negeri 1 Batang Kuis mengenai penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran?
3. Upaya apa yang dapat dilakukan untuk penerapan penggunaan *gadget* yang baik di lingkungan sekolah SMA Negeri 1 Batang Kuis?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan problematika penggunaan *gadget* di SMA Negeri 1 Batang Kuis.

2. Untuk menganalisis tanggapan guru di SMA Negeri 1 Batang Kuis mengenai penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran.
3. Untuk menganalisis upaya yang dapat dilakukan untuk penerapan penggunaan *gadget* yang baik di lingkungan sekolah SMAN 1 Batang Kuis.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih pemikiran, pengetahuan, serta wawasan baru bagi keilmuan dalam bidang antropologi pendidikan yang berperan penting dalam mengetahui penggunaan *gadget*. Antropologi pendidikan juga dapat membantu memahami bagaimana budaya teknologi mempengaruhi cara belajar siswa. Penelitian ini dapat mengeksplorasi bagaimana budaya penggunaan *gadget* tersebut dapat memberikan pengaruh dalam proses pembelajaran.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Memberikan informasi mengenai problematika penggunaan *gadget* di lingkungan sekolah terhadap kesiapan siswa mengikuti materi pada proses pembelajaran. Sehingga pihak sekolah dan guru dapat mengambil sikap demi menjaga dan mengarahkan siswa dalam penggunaan *gadget* di lingkungan sekolah SMA Negeri 1 Batang Kuis agar tidak memberikan dampak buruk terhadap proses pembelajaran yang sedang diikuti siswa tersebut.

b. Bagi Siswa

Memberikan informasi serta peringatan kepada siswa, agar pengaruh penggunaan *gadget* di lingkungan sekolah terutama di dalam kelas dapat

diminimalisir, terutama perilaku siswa yang diakibatkan oleh kebiasaan siswa yang salah dalam penyalahgunaan *gadget* pada saat proses pembelajaran. Penelitian yang akan dilakukan ini diharapkan dapat juga memberikan pembelajaran terhadap siswa, khususnya siswa SMA Negeri 1 Batang Kuis agar lebih selektif menggunakan *gadget* di lingkungan sekolah.

c. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan atau pembandingan bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan problematika penggunaan *gadget* di lingkungan sekolah, terutama pada saat proses pembelajaran.

