BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi adalah suatu hal yang tidak dapat kita hindari, karena seiring perkembangan zaman dan kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi akan selalu muncul. Menurut Balya (2023: 275) menyatakan bahwa kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Hal ini menunjukkan bahwa inovasi-inovasi teknologi pun diciptakan oleh manusia dengan maksud mempermudah aktivitas manusia dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari manusia yang sekarang menjadi sebuah keharusan untuk mempunyai atau menguasai teknologi, dengan teknologi semua aktivitas manusia yang rumit menjadi mudah. Sebagai contoh adalah *gadget* yang pada saat ini sudah menjadi konsumsi masyarakat karena dengan adanya *gadget* kita dengan mudah untuk mengakses segala jaringan di internet, dengan adanya *gadget* jarak yang jauh menjadi dekat, bahkan dunia pun dengan teknologi menjadi sangat kecil karena dengan *gadget* kita dapat berkomunikasi dengan semua orang di seluruh penjuru dengan menggunakan *gadget*.

Gadget merupakan alat ciptaan manusia tujuan pembuatan *gadget* adalah untuk membantu manusia dan *gadget* itu sendiri dikontrol oleh manusia dan untuk mempermudah manusia berkomunikasi dengan orang-orang yang lokasinya jauh. Tetapi sekarang kebanyakan orang yang sudah

tidak bisa mengontrol diri mereka untuk menggunakan *gadget* itu sendiri dan malah mengakibatkan dampak yang tidak baik bagi kehidupan mereka. Salah satunya adalah sekarang manusia menjadi memiliki ketergantungan terhadap *gadget* itu sendiri, sering merasa kehilangan ketika *gadget* yang dimilikinya itu ketinggalan atau lupa terbawa. Menurut Fitriana dkk (2020:187) berpendapat bahwa bentuk penggunaan yang dapat menimbulkan dampak negatif misalnya kecanduan *gadget* akan cepat dirasakan karena penggunaan yang secara terus-menerus. Pembatasan tersebut perlu dilakukan untuk menghindari permasalahan yang timbul dari pemakaian *gadget* pada remaja seperti kecanduan pemakaian, dengan terus menerus menggunakan *gadget* yang dimilikinya lama kelamaan manusia menjadi kurang peduli dengan lingkungan disekitarnya, menjadi lebih malas dalam melakukan kegiatan atau aktivitas, menjadi kurang konsentrasi karena hanya terlalu fokus dengan bermain *gadget*.

Bagi para pelajar juga memiliki dampak buruk yaitu menjadi malas belajar, sulit membagi waktu karena terlalu fokus dengan *gadget* yang dimilikinya. Apalagi remaja jaman sekarang yang lebih *up to date* dengan *gadget* yang dimilikinya, secara otomatis akan lebih banyak remaja yang menggunakan *gadget*. Menurut Fitriana dkk (2020:187) berpendapat bahwa Intensitas penggunaan *gadget* yang terlalu sering dalam sehari maupun seminggu pasti akan mengarah pada kehidupan remaja yang cenderung hanya memperdulikan *gadgetnya* daripada melakukan aktivitas di luar. Jika remaja sudah terlalu sering menggunakan *gadget* atau kecanduan *gadget*, maka akan

sangat sulit bagi remaja tersebut untuk melepaskan kecanduannya tersebut. Akibatnya remaja di jaman sekarang lebih asik dengan *gadgetnya* dibandingkan dengan orang tuanya atau temannya. Ada juga remaja yang lebih senang atau tertarik untuk curhat atau mengeluarkan isi hatinya di jejaring sosial menggunakan *gadget* dibandingkan berbicara dengan orang tuanya. Tidak sedikit juga remaja yang menggunakan *gadget* tersebut sebagai alat untuk mencari informasi-informasi yang tidak seharusnya diakses, seperti konten kekerasan, pornografi, atau berita palsu.

Gadget merupakan sarana teknologi yang diciptakan secara canggih dan praktis dan di dalamnya terdapat banyak aplikasi sesuai fungsinya masing-masing. Hana dalam (Walid, 2020:2) menuturkan bahwa *gadget* merupakan media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. Dilanjutkan pula oleh (Fitriana dkk, 2020:183) mengatakan bahwa *gadget* adalah alat komunikasi yang memiliki banyak fitur dengan fungsi yang berbeda-beda. Dapat disimpulkan bahwa *gadget* merupakan salah satu teknologi yang canggih dan memiliki banyak fungsi. Namun penggunaan *gadget* secara berlebihan dan tidak tepat akan membuat seseorang bersikap tidak peduli terhadap lingkungan sekitarnya baik dalam lingkungan masyarakat, lingkungan keluarga maupun lingkungan sekolah. Hal ini dapat mengganggu perkembangan siswa dalam bersosialisasi terutama dalam perilaku sosial.

Perilaku sosial adalah suatu interaksi dan respons individu terhadap orang lain dalam konteks sosial di dalam perilaku sosial mencakup sikap dan tindakan yang mempengaruhi hubungan antar individu dalam masyarakat.

Menurut Nurfidus dan Rusnawati (2019: 36-46) menyatakan bahwa perilaku sosial adalah latihan fisik dan mental individu kepada orang lain dan begitupun sebaliknya untuk memuaskan diri sendiri dan juga orang lain sesuai permintaan sosial. Perilaku sosial juga mencakup berbagai aspek seperti empati, kerjasama, dan komunikasi yang efektif. Interaksi ini tidak hanya terbatas pada hubungan antar individu, tetapi juga melibatkan kelompok dan komunitas. Dalam konteks ini, perilaku sosial berperan penting dalam membangun solidaritas dan kohesi sosial. Selain itu, perilaku sosial dapat dipengaruhi oleh norma dan nilai yang berlaku dalam masyarakat, yang membentuk cara individu berinteraksi. Dengan demikian, pemahaman tentang perilaku sosial sangat penting untuk menciptakan lingkungan yang harmonis dan saling mendukung di antara anggota masyarakat.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada tanggal 27 Mei – 11 Juni tahun 2025 di SMAS PGRI 05 Rawak ditemukan permasalahan tentang penggunaan *gadget* dan permasalahan mengenai perilaku sosial, seperti kurangnya interaksi sosial siswa menunjukkan penurunan dalam interaksi langsung dan empati terhadap teman sebaya, banyak siswa lebih memilih berkomunikasi melalui pesan teks atau media sosial daripada berinteraksi secara langsung, beberapa siswa terlihat meninggalkan lingkungan sekolah untuk bermain *gadget* di luar sehingga mengabaikan tanggung jawab akademik mereka, disaat ulangan, terutama yang menggunakan *google forms*, ditemukan bahwa beberapa siswa saling bertukar jawaban melalui aplikasi pesan instan, yang menunjukkan adanya kecurangan akademik, siswa terlihat

bermain *gadget* dan mengakses media sosial saat jam pelajaran, yang mengganggu konsentrasi mereka dan mengurangi efektivitas pembelajaran. pada saat jam kosong siswa sibuk dengan *gadgetnya* masing-masing, bersosial media, berselfi, *chattingan* dan bahkan pada saat guru menerangkan ada pula yang masih menggunakan *gadgetnya*. Namun dengan banyaknya dampak negatif dari penggunaan *gadget*, *gadget* juga memiliki dampak positif bagi siswa seperti dapat mempermudah dalam mengakses informasi, mempermudah mencari materi pembelajaran, penggunaan *gadget* juga diperlukan saat melakukan ulangan maupun ujian. Guru di sekolah tersebut membenarkan informasi bahwa siswa diperbolehkan membawa *gadget* ke sekolah guna agar bisa berkomunikasi dengan orang tuanya, tetapi siswa malah menyalahgunakannya di waktu yang kurang tepat. Salah satu guru yaitu pembina osis di sekolah tersebut menyatakan bahwa setiap satu bulan sekali dilakukan razia *handphone* guna untuk memantau serta mengawasi siswa apakah ada konten-konten berbahaya yang tidak pantas di *handphone* siswa di sekolah tersebut.

Berdasarkan hasil pengamatan di atas mengenai dampak penggunaan *gadget* dikalangan siswa yang mengakibatkan fenomena sosial yang terjadi di sekolah tersebut ada bermacam-macam perilaku sosial yang terjadi, ada yang perilaku sosialnya cukup baik dan masih banyak siswa yang susah diatur serta kurang interaksi antar teman di sekolah. Begitupun perilaku siswa dengan guru juga tidak terlalu terbuka. Akibat penggunaan *gadget* kemampuan untuk berinteraksi dengan teman sebaya menjadi rendah.

Berdasarkan fenomena dan hasil penelitian yang didapatkan mengenai perilaku tersebut dapat mempengaruhi perilaku sosial siswa Di SMAS PGRI 05 Rawak maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di SMAS PGRI 05 Rawak Tahun Pelajaran 2024/2025”

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini akan berfokus pada Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di SMAS PGRI 05 Rawak Tahun Pelajaran 2024/2025. Fokus Penelitian ini akan meliputi aspek-aspek berikut:

1. Pola penggunaan *gadget* harian siswa SMAS PGRI 05 Rawak tahun pelajaran 2024/2025
2. Perilaku sosial siswa di SMAS PGRI 05 Rawak tahun pelajaran 2024/2025
3. Dampak positif dan negatif penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa di lingkungan sekolah SMAS PGRI 05 Rawak tahun pelajaran 2024/2025

Fokus penelitian adalah pusat tujuan yang menjadi sarana yang akan diteliti, dalam penelitian ini yang akan menjadi pusat penelitian tentu saja berkenaan dengan Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di SMAS PGRI 05 Rawak.

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Siswa di lingkungan sekolah. Hasil penelitian ini dapat

menjadi acuan bagi sekolah dalam merancang kebijakan dan memberikan informasi yang berguna bagi sekolah dalam merancang program-program yang dapat meningkatkan perilaku sosial siswa dan memberikan edukasi tentang penggunaan *gadget* yang sehat secara lebih optimal di SMAS PGRI 05 Rawak serta sekolah-sekolah lainnya.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian dan permasalahan di atas, maka pertanyaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan *gadget* di SMAS PGRI 05 Rawak tahun pelajaran 2024/2025?
2. Bagaimana perilaku sosial siswa di SMAS PGRI 05 Rawak tahun pelajaran 2024/2025?
3. Bagaimana dampak positif dan negatif penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa di SMAS PGRI 05 Rawak tahun pelajaran 2024/2025?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian yang telah dijelaskan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

Berdasarkan pertanyaan penelitian, penelitian ini bertujuan untuk mencapai beberapa tujuan yang relevan dalam Menganalisis Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMAS PGRI 05 Rawak.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus penelitian ini meliputi: Bagaimana perubahan pola interaksi sosial siswa SMAS PGRI 05 Rawak akibat penggunaan *gadget*?

1. Untuk mendeskripsikan penggunaan *gadget* di SMAS PGRI 05 Rawak tahun pelajaran 2024/2025?
2. Untuk mendeskripsikan perilaku sosial siswa di SMAS PGRI 05 Rawak tahun pelajaran 2024/2025?
3. Untuk mengetahui apa saja dampak positif dan negatif penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa di SMAS PGRI 05 Rawak tahun pelajaran 2024/2025?

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi berbagai pihak. Menurut Sugiyono (2016:291) menyatakan bahwa setiap penelitian diharapkan memiliki manfaat secara teoritis dan praktis. Untuk penelitian kualitatif, manfaat penelitian lebih bersifat teoritis, yaitu untuk pengembangan ilmu, namun juga tidak menolak manfaat praktisnya untuk mencegah masalah. Bila peneliti dapat menemukan teori, maka akan berguna untuk menjelaskan, memprediksikan dan mengendalikan suatu gejala. Manfaat tersebut terbagi menjadi ;

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis, diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan wawasan yang

luas berkaitan dengan ilmu pengetahuan, membuktikan secara empiris. Hasil dari seluruh penelitian yang telah dilakukan diharapkan dapat menjadi sumber rujukan atau referensi bagi peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian adalah hasil yang dapat langsung diterapkan untuk menyelesaikan masalah atau memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi. Manfaat praktis ini dapat dimanfaatkan oleh beberapa pihak, yaitu:

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambahkan pengetahuan dalam memahami lebih dalam tentang perilaku siswa terkait penggunaan *gadget*, mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dengan mempertimbangkan dampak penggunaan *gadget*, dan memberikan edukasi kepada siswa tentang penggunaan *gadget* yang sehat dan produktif. Di Lingkungan Sekolah Menengah Atas Swasta PGRI 05 Rawak.

b. Bagi siswa

Meningkatkan kesadaran siswa tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap diri sendiri dan membantu siswa mengembangkan keterampilan mengelola emosi dan membangun hubungan sosial yang sehat.

c. Bagi sekolah

Panduan untuk kebijakan dan program sekolah: Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi sekolah dalam merancang kebijakan dan memberikan informasi yang berguna bagi sekolah dalam merancang program-program yang dapat meningkatkan perilaku sosial siswa dan memberikan edukasi tentang penggunaan *gadget* yang sehat secara lebih optimal.

d. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi perpustakaan juga menjadi pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya terkait dengan pengaruh teknologi terhadap perkembangan perilaku sosial pada remaja.

e. Bagi Pembaca

Untuk menambah pengetahuan dan memperkaya wawasan mengenai pengaruh teknologi terhadap perkembangan perilaku sosial pada remaja.

f. Bagi Peneliti

Sebagai langkah nyata dalam mewujudkan penerapan ilmu yang telah diperoleh selama mengikuti perkuliahan di STKIP Persada Khatulistiwa sintang, serta sebagai bekal peneliti apabila sudah terjun langsung sebagai seorang pendidik

F. Definisi Istilah

Definisi istilah adalah penjelasan atau definisi yang jelas dan spesifik tentang istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian. Secara sederhana tentang Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di SMAS PGRI 05 Rawak tahun pelajaran 2024/2025. Peneliti akan menjelaskan tentang istilah-istilah yang terdapat dalam judul tersebut.

1. *Gadget*

Gadget adalah barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi bahkan hiburan. Tetapi penggunaan *gadget* pada usia remaja memerlukan pengawasan yang ketat oleh orang tua maupun guru karena penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menimbulkan berbagai dampak seperti: Mengganggu kesehatan, mengurangi minat belajar siswa, rawan terhadap tindak kejahatan dan mempengaruhi perilaku siswa di sekolah. Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui bagaimana penggunaan *gadget* di lingkungan SMAS PGRI 05 Rawak tahun pelajaran 2024/2025.

2. Dampak Penggunaan *Gadget*

Dampak penggunaan *gadget* merujuk pada efek yang ditimbulkan oleh penggunaan perangkat elektronik seperti *smartphone*, *tablet*, dan *komputer*. Dampak ini dapat bersifat positif, seperti peningkatan akses informasi dan konektivitas, atau negatif, seperti masalah kesehatan mental, gangguan tidur, dan penurunan interaksi sosial. Dampak penggunaan

gadget dapat dibedakan menjadi beberapa kategori yang mencakup aspek sosial, emosional, dan fisik.

3. Perilaku Sosial siswa

Perilaku adalah serangkaian tindakan yang dibuat oleh individu, organisme, atau entitas buatan dalam hubungan dengan dirinya sendiri ataupun lingkungannya. Perilaku juga dapat diartikan sebagai respon dari sebuah sistem atau organisme terhadap berbagai rangsangan atau input, baik internal atau eksternal, sadar atau bawah sadar, terbuka atau rahasia, dan sukarela atau tidak sukarela.

Perilaku sosial adalah suasana saling ketergantungan yang merupakan keharusan untuk menjamin keberadaan manusia. Perilaku sosial merupakan aktivitas yang dilakukan oleh seorang individu dan individu lain guna untuk saling berinteraksi satu sama lain. Perilaku sosial yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kurangnya interaksi sosial, empati, kerjasama, dan kepedulian sosial.