

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Gadget di istilahkan dengan sebuah perangkat atau perkakas mekanis yang mini atau sebuah alat yang menarik, dan relative baru sehingga memberikan kesenangan baru bagi penggunanya khususnya bagi anak-anak dan remaja. Namun dengan berkembangnya zaman *gadget* dipercanggih dengan berbagai macam fitur.¹

Menurut novita sari Perangkat adalah perangkat elektronik dengan beberapa fungsi, serta untuk mempermudah konsumen dalam menggunakan alat media komunikasi serta untuk mempermudah konsumen lainnya untuk berkomunikasi.²

Tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan teknologi dan komunikasi semakin pesat dari waktu ke waktu, dan penggunaannya telah menjangkau taraf hidup masyarakat yang berbeda-beda dari berbagai lapisan masyarakat. Banyak anak, remaja, dan orang tua kini dapat menggunakan perangkat mereka dengan benar.³

Pada dasarnya teknologi yang canggih diciptakan untuk memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam menjalankan kehidupannya,

¹ Rispa Nurhalipah Dkk, "Pengaruh gadget Terhadap Minat belajar Siswa Pada Anak-Anak." *Seminar Nasional* 79, 3 (April 2020).

² Putri Hana Pebriana, "Analisis pengguna gadget Terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2017, 3.

³ Putri Hana Pebriana, *Analisis penggunaan gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini*, (Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak usia Dini, 2017),11.

gadget adalah sebuah perangkat atau instrument elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis agar membantu meringankan pekerjaan masyarakat.⁴

Puspita sari dan Mitsamila mengatakan, “Sebanyak 29% orang tua anak prasekolah melaporkan bahwa gawai juga berdampak negatif pada anak, sama seperti anak yang cenderung pendiam di depan orang asing, dan anak itupun senang bermain dengan *gadget* nya dari pada bermain Bersama dengan teman-temannya, serta anak tersebut akan menirukan adegan yang tidak patut untuk di tirukan misal (kekerasan) yang ada di *game online*, sehingga anak tersebut akan bersikap acuh tak acuh bila sudah menggunakan *gadget*.”

Kehadiran perangkat terutama berupa *gadget* telah memberikan dampak besar bagi kehidupan kita sehari-hari, perangkat untuk pencarian informasi, interaksi, hiburan bahkan bisnis online. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini sangat menguntungkan dengan bantuan perangkat bagi masyarakat. Gadget merupakan salah satu produk teknologi yang telah mengubah cara manusia berkomunikasi dalam ruang dan waktu. Sebuah teknologi yang pada hakikatnya diciptakan untuk membuat hidup manusia menjadi semakin mudah dan nyaman. Seiring berjalannya arus globalisasi dengan tuntutan kebutuhan pertukaran informasi yang cepat.⁵

Penggunaan *gadget* tidak hanya ada di kalangan pekerjaan melainkan hampir semua kalangan menggunakan *gadget* dalam kegiatan yang mereka lakukan setiap harinya, bahkan di kalangan pelajar pun sangat penting dan

⁴ Derry Iswidharmanjaya & Beranda Agency, “*Bila Si Kecil Bermain Gadget*”, (Bogor: Bisakimia, 2014), 7.

⁵ Junierissa Marpaung, “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Dalam Kehidupan”, (Jurnal Bimbingan Konseling), Vol. 5, No. 2

berpengaruh untuk perkembangan prestasi belajar siswa. Akan tetapi *gadget* juga berdampak buruk bagi pelajar yaitu akan menyebabkan kecanduan, mengakibatkan anak lupa waktu dan akan meninggalkan aktivitas yang seharusnya di lakukan.⁶

Gadget juga memiliki dampak positif dan negatif bagi setiap orang yang menggunakannya. terutama bagi anak-anak yang sudah mulai menggunakan gawai setiap hari baik di sekolah maupun di tempat umum. Bagi remaja, perangkat tersebut bukanlah benda asing. Selain untuk berkomunikasi dengan dunia luar, gawai juga bisa digunakan sebagai hobi, seperti mendengarkan musik, ⁷Menyimpan kenangan foto/video dan menghilangkan rasa bosan juga bisa dilakukan dengan bermain game online dan membuka jejaring sosial seperti Tiktok, Instagram, Wapechat dan Line. terutama di kalangan remaja yang terpengaruh gawai sedemikian rupa sehingga berdampak negatif terhadap perilaku di lingkungan sosial, di sekolah, terutama di lingkungan keluarga.

Hal ini perlu mendapatkan perhatian khusus untuk di teliti lebih dalam lagi sebagai masukan bagi siswa/i untuk lebih bias memanfaatkan dan menggunakan *gadget* sebaik mungkin.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 30 agustus 2022 peneliti menemukan siswa/i yang belum bisa menggunakan *gadget* dengan baik serta siswea/i belum bisa menggunakan *gadget* pada waktu

⁶ Rispa Nurhalipah DDK, “Analisis Dampak Pengguna gadget Terhadap Perkembangan Fisik Dan Perubahan Perilaku Anak Sekolah Dasar,” vol. 4, Januari 2022

⁷ Jurnierissa Marpaung. (2018), “Pengeruh pengguna gadget dalam kehidupan”, (KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling), vol 5, No. 2

yang kurang tepat. Dan di perkuat oleh hasil wawancara kepada guru BK bapak faiz serta guru mata pelajaran ibu fitrih.

Menurut peneliti, dampak penggunaan *gadget* bagi siswa di SMAN 2 pamekasan dan juga merupakan sekolah berakreditasi A mempunyai suatu masalah yang bisa menghambat akan prestasi belajar siswa, karena jika siswa memegang *gadget* di sekolah maupun di kelas maka siswa tersebut akan bermalas malasan dalam belajar dan tidak akan mendengarkan materi yang di jelaskan oleh guru pengajar karena pikirannya sudah teralihkan oleh *gadget*. dan hal itu akan mengakibatkan dampak buruk bagi siswa tersebut.

Setelah melihat semua hal di atas, peneliti tertarik mengangkat judul analisis dampak penggunaan gadget bagi siswa di SMAN 2 Pamekasan. Hal ini perlu mendapat perhatian khusus untuk diteliti lebih dalam agar menjadi masukan kepada siswa supaya lebih waspada dalam penggunaan gadget secara berlebihan. Awal Peneliti memilih SMAN 2 pamekasan karena, peneliti menganggap SMAN 2 pamekasan sudah sesuai dengan judul yang peneliti angkat serta melihat fenomena yang ada siswa yang sekolah di SMAN 2 Pamekasan.

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini fokus pada perilaku dampak penggunaan *gadget* bagi siswa di SMAN 2 pamekasan sebab di SMAN 2 pamekasan karena sebagian siswa disana enggan untuk belajar dan turunnya prestasi belajar siswa.

Secara khusus fokus penelitian ini adalah terkait dengan:

1. Bagaimana dampak penggunaan *gadget* bagi siswa di SMAN 2 pamekasan?

2. Apa saja faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget* bagi siswa di SMAN 2 pamekasan?

C. Tujuan Penelitian

Sedangkan yang menjadi tujuan penelitian ini dapat di rumuskan permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* bagi siswa di SMAN 2 pamekasan.
2. Untuk mengetahui apa saja faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget* bagi siswa di SMAN 2 pamekasan.

D. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian pendidikan.

1) Manfaat Teoritik

Hasil dari penelitian ini yang berjudul "*Dampak Penggunaan Gadget Bagi Siswa di SMAN 2 Pamekasan*". diharapkan dapat bermanfaat bagi semua orang dan menambah ilmu pengetahuan serta wawasan bagi para pembaca dan menjadi *ibroh* kepada semua kalangan.

2) Manfaat Praktis

Secara akademis peneliti ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Guru SMAN 2 Pamekasan

Hasil dari penelitian yang dilakukan bisa digunakan sebagai upaya menambah pengetahuan dalam rangka mendukung pelaksanaan Dampak Penggunaan *Gadget* Bagi Siswa.

b. Guru BK di SMAN 2 Pamekasan

Sebagai bahan masukan dan wawasan bahwa Dampak Penggunaan *Gadget* Bagi Siswa juga membutuhkan penanganan penuh agar siswa bisa membagi waktu antara bermain gadget dengan belajar, agar siswa terhindar dari merunnya nilai pengetahuan.

d. Siswa di SMAN 2 Pamekasan

Sebagai bahan informasi dan masukan bahwa Dampak Penggunaan *Gadget* Bagi Siswa harus di seimbangkan dengan baik, agar kedepannya lebih bermanfaat dan berguna.

e. Peneliti

Dapat menambah wawasan pengetahuan dan memberikan pengalaman secara langsung dalam Dampak Penggunaan *Gadget* Bagi Siswa di SMAN 2 Pamekasan, serta dapat mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama menempuh studi di Institut Agama Islam Negeri Madura.

E. Definisi Istilah

Definisi istilah yaitu diperlukan pemahaman secara teoritis agar seseorang tidak salah paham dalam mencernanya dan memahaminya maka dari itu peneliti menggunakan istilah yang khusus untuk menggambarkan sebuah keberadaan fenomena yang hendak diteliti secara tepat dan akurat.

Ada beberapa istilah yang perlu diartikan dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Dampak Pengguna *Gadget*

Dampak bisa diartikan sebagai pengaruh atau akibat. pengaruh juga bisa diistilahkan menurut bahasa ialah resiko, sedang menurut istilah dampak mempengaruhi apa yang ada disekitarnya.

Gadget merupakan istilah dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, menurut istilah dalam bahasa Indonesia ialah, "acang", Yang artinya dengan perangkat elektronik lainnya "kebaruan" Artinya, dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru dan menjadi lebih praktis. Dampak *gadget* ada 2 yaitu;

1. Positif: Merangsang dalam mengikuti perkembangan teknologi, mendukung aspek-aspek akademis, meningkatkan keterampilan mengetik, mengurangi tingkat stres, meningkatkan pengetahuan akan peristiwa dan isu terbaru, serta membantu untuk mempermudah komunikasi jarak jauh.
2. Negatif: Merupakan salah satu sebagian dari seseorang (siswa) yang kecanduan dalam memainkan *gadget-nya* seperti, terkena *cyberbullying*, menonton video-video asusila, bermain *game online* seperti *Mobile Legend*, *Pugj* hal itu akan merusak karir, minat dalam belajar, dan aktivitasnya dalam sehari-hari.

3. Siswa adalah suatu anak pelajar yang sedang menempuh pendidikan sekolahnya dari tingkat sekolah menengah kebawah dan tingkat sekolah menengah ke atas, agar mendapatkan ilmu pengetahuan dan untuk mencapai cita-citanya.
4. SMAN 2 Pamekasan merupakan sekolah menengah atas yang ada di Jl. Jokotole No. 234 Kelurahan Barumbat Timur Kecamatan Pademawu Kabupaten Pamekasan.

Jadi maksud penjelasan di atas adalah untuk mengetahui tentang dampak *gadget*, siswa, dan sekolah yang ada di SMAN 2 pamekasan. Agar peneliti dan pembaca memahami maksud dan pemahaman secara satu persatu.

F. Kajian Penelitian Terdahulu

Tujuan penelitian terdahulu adalah untuk memberikan kerangka kajian yang empiris dan kerangka kajian yang teoritis bagi setiap permasalahan sebagai dasar untuk pendekatan terhadap objek masalah yang dihadapi serta kajian terdahulu kali ini adalah sebagai pedoman dalam pemecahan masalah, penelitian terdahulu yang mempunyai kesamaan/persamaan dengan judul penelitian sebagai berikut:

Pertama: Skripsi yang ditulis oleh putri prstwi indaraswari yang berjudul “dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku belajar pada siswa SMA rama sejahtera kecamatan pakkukang kota makasar.⁸ Yang menggunakan penelitian Kualitatif” penelitian ini berfokus pada motivasi belajarnya siswa yang disebabkan adanya *gadget* yang berpengaruh secara signifikan yang dilakukan oleh siswa SMA (Sekolah Menengah Atas) menurut peneliti. Setelah melakukan pengamatan di lapangan, bahwasannya banyak ditemukan siswa yang sudah mahir dan sering menggunakan *gadgetnya*. Bukan hanya untuk digunakan komunikasi antar anak dan orang tua akan tetapi lebih banyak digunakan untuk bermain *game online*, seperti *youtube*, *tik tok*, sehingga penggunaannya untuk media belajar sangat jarang, oleh sebab itu angka yang semula ada di titik terendah kemungkinan oleh peneliti akan cepat berubah jika hal tersebut tidak ada tindakan lebih lanjut

⁸ Putri Pratiwi Indraswari, “Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Belajar Pada Siswa SMA RamaSejahtera Kecamatan Panakkukang Kota Makassar,”(Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar, 2019,).1

dari guru BK di sana. Sedangkan penelitian saya berfokus pada siswa di SMAN 2 Pameksan.⁹

Kedua: skripsi yang ditulis oleh Elsa Yuhani yang berjudul “Dampak Penggunaan *gadget* Terhadap Minat Baca Siswa di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Kota Jambi”. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif serta penelitian ini berfokus pada siswa yang minat bacanya kurang. Penelitian ini menyimpulkan bahwa siswa telah kecanduan dengan media sosialnya dengan bermain *game online*, *chattingan* dengan pacarnya dan hiburan lainnya dibandingkan membuka buku bacaannya yang ada di perpustakaan yang telah disediakan oleh pihak sekolah di kota jambi. Menurut peneliti masih banyak siswa yang kurang akan ketertarikannya dengan membaca buku di perpustakaan sekolah, maka hanya sedikit siswa yang datang ke perpustakaan dalam sehari yakni ada 15 siswa yang berkinjung ke perpustakaan. Penelitian ini hampir mirip dengan penelitian peneliti akan tetapi bedanya penelitian ini yakni di minat baca sedangkan milik peneliti berfokus pada dampak penggunaan *gadget*.

Ketiga: Skripsi yang ditulis oleh Latifatus Saniyyah yang berjudul “Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus”. Penelitian ini berfokus pada anak yang keseringan dalam melihat layar *gadget* sehingga berdampak pada penglihatan dan kesehatan mata. Serta untuk bersosialisasi itu sulit lebih banyak murung di dalam kamar. Sehingga membuat anak tersebut lebih emosional, suka berontak, tidak mau menuruti

⁹ Elsa Yunani, “Dampak Penggunaan *gadget* Terhadap Minat Baca Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Kota Jambi,” (Skripsi, Uin Sulthan Thaha Saifuddin, Jambi, 2020), 1.

perintah orang tuanya.¹⁰ Anak jekulo sering ditemukan menggunakan *gadget* untuk bermain *game online*, menghidupkan lagu, membuka aplikasi *youtube* dan membuka aplikasi *tik tok* sehingga anak tersebut memilih berdiam diri di kamar untuk memanfaatkan *gadget* untuk menjadi teman bermain. Faktor lain penggunaan *gadget* di desa jekulo adalah kurangnya komunikasi antara anak dan orang tua disebabkan orang tuanya sibuk dengan pekerjaannya, ketika pulang dari pekerjaan orang tua itu sudah larut malam sehingga orang tua tidak sempat untuk mengawasi dan mengontrol anaknya apa yang telah dilakukan untuk kesehariannya. Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif, dimana dalam menemukan sebuah dampak *gadget* peneliti mengumpulkan sebuah data dan menemukan data dengan penelitian berbentuk gambar atau kata. Sedangkan penelitian peneliti berfokus pada dampak *gadget* bagi siswa di SMAN 2 Pamekasan, kedua penelitian ini memiliki metode yang sama akan tetapi penelitian peneliti berbeda dari segi fokus penelitian dan latar belakang masalah yang ada di lapangan.

¹⁰ Latifatus Saniyah, "Dampak Penggunaan *gadget* Terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus" (Skripsi, Universitas Muria, Kudus, 2021). 1.

