

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia secara terus-menerus bergerak menuju era digital yang semakin canggih dan kompleks. Berbagai inovasi revolusioner dalam teknologi dan ilmu pengetahuan semakin terungkap, sejalan dengan transformasi digital yang terjadi saat ini. Dampaknya sangat terasa dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam menyederhanakan aktivitas manusia melalui teknologi komunikasi. Perangkat komunikasi modern kini dilengkapi dengan spesifikasi canggih, sehingga mampu menarik perhatian publik. Salah satu perangkat yang menjadi sorotan adalah gadget, yang merupakan hasil nyata dari inovasi teknologi dengan fitur-fitur terkini yang lebih unggul, fungsional, dan memiliki kegunaan praktis dalam kehidupan sehari-hari (Miranti & Putri, 2021, p. 59). Gadget dirancang agar bisa mengikuti perkembangan sistem operasi secara adaptif, sehingga memudahkan pengguna dalam menjalankan aktivitas produktif setiap hari.

Sebab adanya berbagai fitur inovatif dan dukungan konektivitas internet, gadget telah mengalami banyak pembaruan yang memfasilitasi interaksi sosial tanpa batas geografis. Fungsi gadget saat ini telah beralih dari sekadar alat komunikasi menjadi perangkat multifungsi yang memungkinkan akses ke informasi, bisnis, pendidikan, dan hiburan yang dapat dicapai bagi semua kelompok dari berbagai belahan di seluruh dunia. Kepraktisan dan fungsionalitas gadget secara signifikan meningkatkan kualitas hidup penggunanya, menjadikannya lebih efisien dan mampu mencapai tingkat kepuasan yang tinggi.

Transformasi ini tidak hanya mendorong teknologi komunikasi untuk menjadi lebih modern, tetapi juga membuat gadget menjadi alat penting dalam kehidupan sehari-hari yang mempengaruhi hampir setiap aspek sosial, ekonomi, dan budaya di seluruh dunia.

Di Indonesia, gadget dipromosikan dengan berbagai fitur dan rentang harga yang luas, memungkinkan konsumen menyesuaikannya dengan kemampuan finansial serta kebutuhan mereka. Dengan kondisi ini, penggunaan gadget dapat diakses secara merata bagi seluruh kalangan masyarakat dan tidak memandang status sosial, usia, atau gender. Perkembangan gadget di Indonesia menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam beberapa dekade terakhir. Hal ini tercermin dalam laporan dari Badan Pusat Statistik Republik Indonesia (BPS RI). Menurut data yang direkap oleh BPS RI, kepemilikan gadget di kalangan penduduk Indonesia mengalami peningkatan sebesar 2,01% dari tahun 2021 ke 2022. Pada tahun 2021, tingkat kepemilikan gadget tercatat sebesar 65,87%, yang kemudian naik menjadi 67,88% pada tahun 2022. Integrasi gadget ke dalam hidup bermasyarakat sudah membawa perubahan besar dari cara masyarakat mengonsumsi informasi, berinteraksi secara sosial, dan meningkatkan produktivitas.

Gadget saat ini telah menjadi kebutuhan mendasar yang melekat erat dalam kehidupan sosial masyarakat. Kehadiran gadget secara substansial mengubah cara masyarakat memperoleh informasi, mengatur waktu, dan berkomunikasi dengan orang lain. Transformasi budaya sosial ini terlihat jelas, di mana interaksi yang sebelumnya mengandalkan pertemuan langsung, kini lebih sering beralih ke dunia maya. Interaksi di dunia maya tersebut didukung oleh berbagai fitur media sosial

yang terhubung melalui internet. Penggunaan perangkat digital secara masif mempercepat proses interaksi antarindividu dari beragam latar belakang, memungkinkan mereka untuk terhubung secara instan tanpa batas geografis. Dunia maya menjadi cerminan nyata dari transparansi individu, yang dapat membuka peluang bagi setiap individu dari seluruh penjuru dunia untuk saling berkomunikasi dan berbagi informasi. Akibatnya, masyarakat modern cenderung lebih aktif berinteraksi melalui media sosial daripada secara tatap muka langsung, menjadikan teknologi sebagai jembatan utama dalam berhubungan sosial.

Sejatinya gadget dapat memberikan banyak dampak positif bagi kehidupan manusia jika digunakan dengan bijaksana. Namun, pada kenyataannya, peran gadget sering kali berbalik arah, bukannya memberikan positif namun berdampak negatif bagi pengguna maupun orang yang ada disekitarnya. Hal seperti ini terlihat dari pemakaiann gadget yang berlebihan dan susah untuk dikendalikan, terutama pada perkembangan di era modern ini. Kecanduan yang tinggi terhadap *smartphone* mampu memicu kesenjangan sosial, terkhusus dalam pola mengenai perubahan interaksi sosial. Interaksi tatap muka semakin tergantikan oleh komunikasi virtual, yang pada akhirnya mengurangi kualitas hubungan antar individu dalam bersosial di masyarakat. (Afriani & Yuliana, 2022, p. 11).

Interaksi sosial merupakan hubungan atau ikatan antara 2 orang atau lebih yang terjadi secara konsisten serta dinamis, yang dapat memberikan timbal balik berupa perilaku saling mempengaruhi serta berkontribusi pada kelangsungan hidup dalam masyarakat. Interaksi ini menjadi komponen kunci dalam proses sosial yang berperan dalam menentukan sistem serta membangun ikatan terhadap masyarakat, sehingga tercipta struktur, norma, dan budaya sosial didalam hidup

bermasyarakat. (Rahmat, 2015, p. 72). pemakaian gadget secara berangsur dapat mengubah cara bersosial secara pesat, yang berdampak pada munculnya perilaku masyarakat yang semakin anti sosial, kurang peduli dengan lingkungan disekitar, dan tertutup (Munisa, 2020, p. 103). Interaksi sosial dianggap lumrah ketika dilakukan secara langsung atau tatap muka, karena sangat memungkinkan timbulnya sikap timbal balik yang dinamik (Ramang, 2023, p. 87).

Adanya perubahan ragam interaksi sosial disebabkan dari pemakaian gadget kini dirasakan dari seluruh aspek kehidupan, utamanya dalam dunia pendidikan. Penggunaan gadget dalam konteks pendidikan menjadi isu yang memerlukan perhatian khusus. Di era digital ini, banyak sekolah yang telah mengizinkan siswa untuk membawa gadget ke sekolah. Tujuannya adalah agar perangkat tersebut dapat digunakan untuk mendukung kegiatan belajar serta membantu siswa dalam mencari informasi guna memperluas wawasan mereka (Putra, Wahyuni, & Alucyana, 2021, p. 81). Namun, kenyatannya keberadaan gadget di lingkungan sekolah justru membuat siswa semakin intens berinteraksi dengan perangkat tersebut, sering kali mengalihkan fokus mereka dari tujuan pembelajaran utama.

Kebiasaan siswa dengan gadget telah mampu membuat pola interaksi baru dalam cara mereka membangun hubungan dan komunikasi dengan lingkungan yang ada disekitarnya. Interaksi sosial murid mengalami perubahan secara berangsur, dimulai dari persaingan, proses akomodasi, dan kerjasama bahkan perselisihan. Ragam interaksi peserta didik kini diketahui melalui terbentuknya komunitas, baik secara kelompok maupun personal, melalui berbagai fitur gadget guna berkomunikasi di dunia maya. Siswa cenderung kian mengekspresikan diri

serta berinteraksi dengan platform seperti Facebook, WhatsApp, Instagram, Twitter, serta berbagai fitur digital lainnya, menggantikan interaksi tatap muka secara langsung (Jamun, Wejang, & Ngalu, 2019, p. 5).

Kecenderungan siswa bersosial di dunia maya mempunyai dampak negatif terhadap kemampuan mereka ketika bersosial secara langsung di lingkungan sekitar. Siswa lebih cenderung fokus melalui *smartphone* menunjukkan sikap egois, pasif, individualis, dan apatis. Kejadian ini menjadi hal yang perlu diperhatikan, terutama mengingat tahap usia mereka. Masa sekolah adalah periode yang labil, yang mana siswa seharusnya mampu berkomunikasi dan berinteraksi dengan seimbang dalam lingkungan sosial, khususnya di sekolah. Saat di sekolah, siswa diharapkan mampu untuk lebih terampil ketika bersosial dengan warga sekolah, seperti teman sebaya, guru, dan staff sekolah lainnya. Siswa yang memiliki kecakapan dalam bersosial dengan baik dapat lebih *flexibel* membaaur dan bersosialisasi dengan lingkungan mereka (Setiyoko, 2022, p. 795).

Menurut Sukatno, tingkat penggunaan gadget yang tinggi akan dapat menimbulkan dampak negatif terhadap pembelajaran, seperti lemahnya kemampuan analisis siswa, menurunnya konsentrasi belajar, penggunaan cara curang dalam ujian, meningkatnya rasa malas untuk membaca, dan kecanduan (Sukatno, 2022, p. 168). Kartikaningrum juga mengungkapkan hal yang serupa, yang menyatakan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengurangi daya konsentrasi siswa dan menyebabkan kelelahan fisik, yang pada gilirannya mengakibatkan rasa malas untuk terlibat dalam aktivitas sosial dan berdampak pada prestasi akademik siswa (Kartikaningrum, Handayani, & Rakhmawati, 2023, p. 6729). Kejadian seperti itu menyebabkan proses interaksi sosial antara siswa

dan guru dalam kegiatan belajar mengajar menjadi kurang efektif dan kurang maksimal.

Penelitian sebelumnya menunjukkan adanya pengaruh signifikan antara interaksi sosial siswa atau pelajar dengan penggunaan gadget. Hal ini tercermin dalam beberapa studi, termasuk penelitian yang dilakukan Panca Wahyu Safitri dan Devita Elsanti (2022), menemukan bahwa adanya dampak pemakaian *smartphone* dengan interaksi sosial siswa di SMPN 3 Pekuncen. Temuan yang serupa dilakukan dalam penelitian Mutawassita dan Salmiati (2020) di Universitas Muhammadiyah Parepare, yang mengungkapkan bahwasannya ada hubungan yang berpengaruh terhadap pemakaian gadget dengan interaksi sosial mahasiswa, khususnya pada mahasiswa semester 4 Prodi Pendidikan Agama Islam (PAI). Penelitian diatas menunjukkan bahwa semakin sering mahasiswa memakai gadget, semakin besar pula perubahan dalam interaksi sosial mereka.

Ketika pembelajaran berjalan, adanya interaksi antara siswa dan guru sangatlah penting. Interaksi yang baik dapat dikenali melalui dinamika yang seimbang, harmonis, dan selaras antara keduanya. Peristiwa interaksi dalam konteks belajar mengajar memiliki makna yang lebih dalam, bukan sekadar sebagai hubungan antara siswa dan guru, melainkan sebagai hubungan yang bersifat edukatif. Interaksi edukatif ini berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan tindakan dan pengetahuan, sehingga dapat membentuk perilaku siswa sesuai dengan pengetahuan yang sudah mereka (Djamarah, 2014, p. 11). Maka dari itu, interaksi edukatif harus jadi perhatian utama oleh dua belah pihak, mencakup sikap, norma, prinsip, profesionalisme, serta aspek lainnya (Lubis & Gusman, 2022, p. 19).

Keberhasilan interaksi edukatif sangat bergantung pada peran aktifnya dari kedua elemen, yaitu siswa dan guru. Tahapan interaksi edukatif tidak dapat terbentuk dengan baik jika hanya satu pihak yang aktif. Apabila siswa terlalu terfokus pada gadget, dampak negatif akan muncul terhadap interaksi edukatif mereka dengan guru. Kurangnya pengawasan terhadap penggunaan gadget selama proses belajar mengajar dapat menimbulkan berbagai masalah yang pesat. Maka dari itu, sangat perlu untuk menerapkan manajemen yang baik dalam penggunaan gadget serta menetapkan batasan diri. Siswa perlu memiliki kesadaran untuk mengatur waktu penggunaan gadget, serta memahami situasi, kondisi, dan lingkungan di mana mereka berada.

Penelitian yang membahas tentang pengaruh penggunaan gadget dengan interaksi sosial siswa telah banyak dilakukan sebelumnya. Namun, kajian yang lebih mendalam tentang pengaruh pemakaian gadget dengan interaksi edukatif antara siswa dan guru masih jarang ditemui. Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk meneliti penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Edukatif Siswa dengan Guru di MAN 1 Mojokerto.”** Penelitian ditulis dengan harapan mampu memberikan kontribusi dalam mendalami dan memahami dinamika interaksi edukatif yang dipengaruhi oleh penggunaan gadget dalam konteks pendidikan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang sudah ditulis diatas, maka penulis memiliki rumusan masalah yakni:

1. Bagaimanakah pemakaian gadget siswa di MAN 1 Mojokerto?

2. Bagaimanakah korelasi edukatif siswa dengan guru di MAN 1 Mojokerto ?
3. Apakah ada hubungan antara interaksi edukatif siswa dan guru di MAN 1 Mojokerto dengan penggunaan gadget?

C. Tujuan Penelitian

Setelah mendapat rumusan masalah selanjutnya penulis memiliki tujuan penelitian yaitu:

1. Mendeksripsikan pemakaian gadget siswa di Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto.
2. Mengidentifikasi interaksi edukatif siswa dengan guru di Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto.
3. Mengetahui apa dampak interaksi edukatif siswa dengan guru di Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto dengan penggunaan gadget.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penulisan penelitian ini:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini mampu memberikan sumbangsih terhadap pengembangan pengetahuan tentang pemakaian gadget di kalangan siswa dan hubungannya terhadap interaksi edukatif antara guru dan siswa. Dengan demikian, dapat memperluas khazanah ilmu di bidang pendidikan.
 - b. Berdasarkan hasil penelitian ini peneliti berharap bisa dijadikan sumber refrensi dan atau rujukan untuk penulis lain yang tertarik

melakukan kajian lebih lanjut mengenai tema yang sama atau topik terkait lainnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Adanya penelitian ini, penulis bisa membantu tenaga pengajar supaya dapat mengenali rintangan dan tantangan yang mungkin timbul sebab kecanduan siswa dalam menggunakan gadget di ruang kelas. Dengan pemahaman ini, guru dapat mengevaluasi seberapa jauh penggunaan gadget mempengaruhi interaksi edukatif siswa. Informasi ini bisa menjadi acuan bagi pengajar untuk pengembangan strategi pembelajaran yang sesuai dengan preferensi, kebiasaan, dan kebutuhan siswa.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat berfungsi sebagai bahan evaluasi bagi pihak sekolah untuk meningkatkan kebijakan yang berkaitan dengan penggunaan gadget di kalangan siswa. Dengan demikian, sekolah dapat mengoptimalkan pemantauan penggunaan gadget secara berkala, guna menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif.

c. Bagi siswa

Hasil penelitian diharapkan memiliki kontribusi terhadap wawasan peserta didik tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi edukatif. Dengan pengetahuan ini, siswa diharapkan dapat membangun kesadaran diri untuk membatasi dan mengendalikan penggunaan gadget baik itu dalam kehidupan sehari-hari atau didalam pendidikan.

E. Batasan Penelitian

Batasan penelitian dibuat untuk memberikan spesifikasi yang jelas dan memberikan konsistensi dalam fokus penelitian, agar penelitian mempunyai kerangka kerja yang terorganisir dengan sistematis guna mendapatkan temuan yang relevan dan valid serta mampu dipertanggung jawabkan sesuai dengan fokus penelitian. Berikut adalah batasan penelitian ini:

1. Pada penelitian ini, lingkup variabel penggunaan gadget terbatas untuk mengukur intensitas pendayagunaan. Variabel interaksi edukatif yang mengukur keterlibatan siswa dan keaktifan siswa dalam ranah pembelajaran di kelas, terbatas menyoroti interaksi antara siswa dan guru Pendidikan Agama Islam.
2. Penelitian melibatkan siswa-siswi angkatan 2021 atau siswa kelas 10 sebanyak 145 siswa dan angkatan 2022 atau siswa kelas 11 sebanyak 102 siswa sebagai responden.

F. Definisi Istilah Kunci

1. *Smartphone* adalah perangkat mobile yang dirancang melalui sistem operasi yang praktis dan canggih. Perangkat ini mempunyai beberapa fungsi spesifik yang bertujuan untuk menunjang aktivitas manusia sehari-hari.
2. Interaksi edukatif merujuk pada interaksi timbal balik yang bersifat aktif antara dua pihak, di mana masing-masing unsur saling mempengaruhi. Dalam interaksi ini, sejumlah norma, pengetahuan, dan kaidah disematkan melalui konteks tujuan pendidikan yang ingin dicapai.

G. Sistematika Pembahasan

Proposal skripsi ini disusun secara terorganisir dan bertahap, mengikuti sistematika yang sudah ditentukan oleh penulis. Tujuannya adalah untuk mempermudah penyajian informasi yang utuh dan sesuai dengan data serta realitas yang ada di lapangan. Pembahasan penelitian ini dibahas secara sistematis sebagai berikut:

1. Bab ini berfungsi sebagai acuan dasar bagi pemikiran yang melatarbelakangi proposal skripsi. Isi dari bab ini berisi tentang: 1. latar belakang, 2. rumusan masalah, 3. tujuan penelitian, 4. manfaat penelitian, 5. batasan penelitian, 6. definisi istilah kunci / definisi operasional, 7. sistematika pembahasan.
2. Bab ini menyajikan kajian pustaka dan kerangka berpikir yang menjelaskan mengenai gambaran teori tentang pemakaian *smartphone* terhadap interaksi edukatif. Sumber informasi diambil dari sumber buku dan hasil penelitian terdahulu yang masih relevan. Dalam bab ini terdapat: penjabaran mengenai teori (definisi, ciri-ciri, serta faktor yang mempengaruhinya), penentuan kriteria dan pengukuran variabel, kerangka teori, penelitian sebelumnya, hipotesis penelitian, dan posisi penelitian.
3. Menguraikan tentang cara yang digunakan peneliti untuk pelaksanaan tahapan penelitian. Bab ini mencakup: desain penelitian, menghitung sampel dan populasi, alat ukur penelitian (kisi-kisi instrumen, pengukuran variabel dan penetapan kriteria, uji validasi instrumen), cara mengumpulkan data, serta cara menganalisis data (uji prasyarat analisis dan uji hipotesis).

4. Menyajikan pandangan data hasil analisis yang sudah diuji secara statistik, menggunakan metode serta pendekatan yang sudah ditentukan dalam bab sebelumnya. Bab ini menjelaskan mengenai: hasil penelitian (Gambaran secara umum penelitian, penjelasan mengenai data sesuai variabel, pengujian hipotesis dan interpretasi) selanjutnya terakhir membahas hasil penelitian.
5. Bab ini berisi kesimpulan secara ringkas dari keseluruhan hasil penelitian yang sudah disusun dengan sistematis. Melalui kesimpulan tersebut, penulis memberikan beberapa rekomendasi yaitu saran sebagai implikasi dari temuan penelitian. Isi dari bab ini meliputi: kesimpulan dan saran.