

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kehidupan manusia pada zaman sekarang sangat dipengaruhi oleh gawai, keadaan tersebut dapat di ketahui melalui beberapa temuan-temuan yang ada di dalam kehidupan manusia pada masa kini. Beberapa temuan tersebut diantaranya; melakukan transfer uang secara *online* melalui (*M-banking*) di *handphone*, mengerjakan tugas menggunakan *laptop*, memesan makanan menggunakan aplikasi *grabfood*, melakukan pembelajaran *online* menggunakan aplikasi *zoom* di *handphone*, dan masih banyak lagi kehidupan manusia saat ini yang tidak dapat terlepas oleh pengaruh gawai. Gawai adalah istilah yang berasal dari bahasa Indonesia yang berarti perangkat elektronik kecil yang selalu diperbaharui, adapun beberapa fungsi gawai yaitu sebagai media informasi, media komunikasi, gaya hidup, dan media hiburan. Selain fungsi, *gadget* dapat di lihat juga dari jenisnya yaitu *handphone*, *laptop*, *notebook*, *tablet* dan *ipad*, *kamera digital*, dan *headset/headphone* (Sari Wiwin dkk, 2022).

Dalam lingkup pendidikan, *native digital* adalah sebutan untuk generasi saat ini, karena anak zaman sekarang adalah anak yang kehidupannya dipengaruhi oleh gawai, tidak heran jika anak-anak saat ini dikategorikan sebagai generasi digital yang aktivitas belajarnya tidak lepas dari pengaruh *gadget* sebagai media belajar digital (Ulfah, 2020). Pendidikan secara umum berasal dari bahasa Latin *Educatum*, bahasa Inggris *Education*, yang berarti proses kemampuan diri seseorang yang terus berkembang secara individual. Sementara itu di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pendidikan diartikan sebagai proses perubahan dan pengembangan *kognitif*, *afektif*, dan *psikomotorik* secara individu maupun kelompok melalui pengajaran dan pelatihan serta perbuatan yang mendidik (Agnes, 2020). Adapun tujuan dari pendidikan menurut para ahli sebagai berikut: (1) menurut Ki Hadjar Dewantoro tujuan dari pendidikan adalah mendidik anak agar menjadi manusia yang sempurna yang selaras dengan kodrat dan alamnya. Selanjutnya (2) John Dewey juga memberikan sumbangsuhnya

tentang tujuan pendidikan, menurutnya tujuan pendidikan adalah membentuk anak menjadi masyarakat yang baik dan bisa memecahkan masalah hidupnya. Dewey berfokus kepada tujuan pendidikan yang harus mencerdaskan anak baik secara teori maupun praktik, agar anak tidak hanya mengetahui namun dapat mengimplementasikan ilmu yang di dapat. Selain para ahli (3) Pemerintah Indonesia juga ikut mengatur tujuan pendidikan di dalam UUD tahun 2003 No.31:1-5 yang berbunyi: (1) Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan, (2) Setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya, (3) Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dengan undang-undang, (4) Negara memprioritaskan anggaran pendidikan sekurang-kurangnya dua puluh persen dari anggaran pendapatan dan belanja negara serta dari anggaran pendapatan dan belanja daerah untuk memenuhi kebutuhan penyelenggaraan pendidikan nasional, (5) Pemerintah memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menjunjung tinggi nilai-nilai agama dan persatuan bangsa untuk kemajuan peradaban serta kesejahteraan umat manusia (Darmadi, 2019).

Sementara itu Pendidikan Agama Kristen (PAK) lebih terfokus kepada proses penanaman nilai-nilai alkitabiah di dalam diri anak. Menurut Robert R. Boehlke Pendidikan Agama Kristen diartikan sebagai upaya sengaja untuk menolong orang yang berasal dari semua golongan umur untuk mengenal Allah dan perintah-Nya agar dapat menjadi manusia yang melayani Tuhan di tengah-tengah keluarga, gereja, masyarakat, dan dunia. *Output* Pendidikan Agama Kristen adalah menjadikan anak yang cerdas mengenai pengetahuan alkitabiah dan nilai-nilainya, agar nilai-nilai yang di dapat menjadi dasar anak untuk hidup menjadi manusia yang berkarakter, cerdas, kreatif, inovatif, toleran, pancasilais, dan bertanggung jawab (Simatupang dkk, Pengantar Pendidikan Agama Kristen, 2020). Selanjutnya Hombrighausen dalam (Sylvia dkk, 2021) juga memberikan sumbangsih mengenai definisi Pendidikan Agama Kristen, menurutnya adalah usaha yang secara sadar dilakukan oleh seorang guru dalam membimbing murid-

muridnya keluar dari kegelapan menuju terang Kristus agar hidup murid dapat hidup dengan memelihara iman sebagai warisan dari Tuhan.

Setelah mengetahui apa itu pengertian pendidikan dan tujuan pendidikan secara umum serta secara khusus, peneliti juga ingin melihat bagaimana konteks pendidikan masa kini. Kondisi pendidikan masa kini berfokus pada pembelajaran secara *online* yang menuntut orang tua untuk menyediakan gawai sebagai penunjang utama anak untuk ikut sekolah *online*. Sekolah *online* melalui gawai dapat dilakukan melalui aplikasi *zoom*, *teams*, *google meet*, *video call whatsapp* dan masih banyak lagi aplikasi sejenis. Media belajar tersebut tentunya sangat membantu dan membawa dampak positif di dalam dunia pendidikan. Namun gawai juga dapat membawa dampak negatif seperti: menonton porno, terjangkit *hoax*, penyakit mata, kecanduan *game*, kematian dan masih banyak efek negatif lainnya. Melihat dampak negatif yang dapat ditimbulkan oleh penyalahgunaan gawai, maka penting bagi guru dan orang tua untuk mengerti bagaimana penggunaan gawai yang baik serta benar agar dapat membimbing dan mengawasi anak dalam belajar (Lisarani Et All , 2021).

Kondisi ini terjadi di berbagai sekolah, khususnya di SMP IP YAKIN, banyak orang tua mengeluh anak-anak mereka menghabiskan lebih banyak waktu menggunakan gawai untuk bermain *games* atau *searching* konten lainnya ketimbang belajar. Jika kondisi seperti ini dibiarkan berlangsung secara terus menerus, maka kemungkinan anak-anak akan mengalami gangguan dalam belajar. Karena anak yang berada di jenjang sekolah menengah pertama, adalah anak usia remaja yang cenderung *labil* dan mudah terbawa arus zaman. Usia remaja adalah umur individu yang berkisar 10-19 tahun, usia remaja terbagi dalam 3 bagian yaitu (1) usia remaja awal (12-15 tahun); (2) remaja pertengahan (16-18 tahun); dan (3) remaja akhir (19-21 tahun) (Gainau, 2016).

(Hurlock, 1992), mengemukakan bahwa remaja berasal dari bahasa Latin *Adonlensence* yang berarti “tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa.” Menurut Hurlock remaja tidak memiliki tempat yang jelas, karena tidak masuk dalam golongan usia anak dan golongan usia dewasa. Dari teori tersebut peneliti berpendapat bahwa Hurlock ingin menggambarkan situasi yang dialami anak usia

remaja, yang dalam pertumbuhannya mencari jati diri membutuhkan pembimbingan yang baik, benar, dan *intens* oleh orang tua. Hal tersebut juga berlaku dalam konteks penggunaan gawai dalam belajar, yang mewajibkan orang tua melakukan pembimbingan terhadap anaknya agar anak dapat menggunakan gawai sebagai media belajar dengan baik dan benar, serta tidak terbawa arus negatif dari penggunaan gawai (Gainau, Pendidikan Agama Kristen (PAK) Remaja, 2021). Maka dari itu, penting bagi guru untuk mengetahui strategi untuk mengatasi masalah penyalahgunaan gawai, kemudian mengimplementasikannya di dalam pembelajaran agama Kristen di SMP IP YAKIN.

Oleh karena permasalahan yang membutuhkan solusi tersebut, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian berkaitan dengan penggunaan gawai dalam pembelajaran. Penelitian ini berangkat dari banyaknya keluhan orang tua terhadap pihak Sekolah Menengah Pertama (SMP) IP YAKIN, mengenai permasalahan anak yang kurang fokus mengikuti pembelajaran dan hanya bermain *game* sampai lupa waktu. Yang mana hal tersebut dapat mengakibatkan kecanduan terhadap siswa dalam menggunakan gawai sebagai sarana bermain *game* dan sosial media, sehingga siswa mengenyampingkan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Pratama, 2021) terhadap siswa SMP 1 kota Magelang, tentang pengaruh pembelajaran *online* terhadap penggunaan *gadget* pada siswa kelas VII dan VIII yang berjumlah 378 orang. Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa 70% siswa kecanduan terhadap gawai dan sebagian besarnya menggunakan gawai untuk bermain *game* dan sosial media yang berdampak buruk bagi pembelajaran siswa.

Tentunya hal tersebut membuat orang tua dan pihak sekolah dilema, karena disatu sisi anak harus diberikan gawai sebagai media belajar, namun disisi lain anak sering menyalahgunakan alat tersebut untuk bermain *game*. Permasalahan juga dirasakan oleh para guru, khususnya guru Pendidikan Agama Kristen. Bahkan tidak sedikit orang tua mengeluh kepada guru Agama Kristen, karena paraorang tua berpandangan bahwa guru Pendidikan Agama Kristen dalam menjalankan fungsinya mengajar dan membimbing anak-anak menjadi manusia beriman dan berkarakter kristiani termasuk membimbing anak-anak untuk

memanfaatkan gawai secara baik, benar, dan tepat. Selama ini guru hanya mendengarkan keluhan orang tua tetapi belum ada tindakan kerjasama antara guru dengan orang tua dalam mengatasi hal ini, disekolahun guru hanya menghimbau siswa secara verbal untuk menggunakan gawai dengan baik dan benar. Hal tersebut tentunya tidak cukup, guru Pendidikan Agama Kristen harus melakukan tindakan nyata yang dapat menjadi solusi dari permasalahan, yaitu penyalahgunaan gawai oleh siswa SMP IP YAKIN.

Hal inilah yang ingin dibahas oleh peneliti, yaitu bagaimana permasalahan yang ada yakni penyalahgunaan gawai oleh siswa Kristen di SMP IP YAKIN Jakarta, dapat teratasi melalui peran guru Pendidikan Agama Kristen yang dapat menjadi solusi dalam pembelajaran Agama Kristen di SMP IP YAKIN Jakarta.

1.2 Fokus dan Subfokus Penelitian

Fokus penelitian ini berkaitan dengan “Peran Guru Pendidikan Agama Kristen dapat mengatasi penyalahgunaan gawai oleh siswa Kristen di SMP IP YAKIN Jakarta”, yang dirumuskan dalam subfokus penelitian diantaranya sebagai berikut:

- 1) Peran Guru Agama Kristen dalam mengatasi penyalahgunaan gawai selama pembelajaran online oleh siswa Kristen di SMP IP YAKIN Jakarta.
- 2) Strategi yang dapat digunakan dalam mengatasi penyalahgunaan gawai selama pembelajaran online oleh siswa Kristen di SMP IP YAKIN Jakarta.
- 3) Sinergisme antara Guru Pendidikan Agama Kristen dan orang tua dalam mengatasi penyalahgunaan gawai selama pembelajaran online oleh siswa Kristen di SMP IP YAKIN Jakarta.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian di atas, adapun rumusan masalah dari penelitian ini yaitu:

- 1) Bagaimana caranya agar Guru Pendidikan Agama Kristen dapat mengatasi penyalahgunaan gawai oleh siswa Kristen di SMP IP YAKIN Jakarta?

- 2) Apa sajakah tindakan yang dapat dilakukan untuk mengatasi penyalahgunaan gawai oleh siswa Kristen di SMP IP YAKIN Jakarta?
- 3) Bagaimana membangun sinergisme guru dengan orang tua dalam mengatasi penyalahgunaan gawai oleh siswa Kristen di SMP IP YAKIN Jakarta?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian di atas, adapun tujuan penelitian ini yaitu:

- 1) Tujuan penelitian ini adalah untuk mengusulkan solusi atas permasalahan penyalahgunaan gawai oleh siswa Kristen di sekolah menengah pertama (SMP) IP YAKIN Jakarta.
- 2) Merumuskan bentuk-bentuk tindakan efektif mengatasi penyalahgunaan gawai oleh siswa Kristen di sekolah menengah pertama (SMP) IP YAKIN Jakarta.
- 3) Penelitian ini juga ingin menjelaskan cara membangun sinergisme antara Guru Pendidikan Agama Kristen dan Orang Tua dalam mengatasi penyalahgunaan gawai oleh siswa Kristen di sekolah menengah pertama (SMP) IP YAKIN Jakarta.

1.5 Kegunaan penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, adapun kegunaan dari penelitian ini yaitu:

- 1) Kegunaan Akademis
 - a. Bagi bidang pendidikan khususnya Pendidikan Agama Kristen, penelitian ini dapat berguna untuk menambah ilmu dan wawasan. Khususnya dalam peran Guru Pendidikan Agama Kristen dalam mengatasi penyalahgunaan gawai oleh siswa.
 - b. Bagi Orang Tua penelitian ini dapat digunakan sebagai sarana penambah ilmu dan wawasan.
 - c. Bagi peneliti, tentunya penelitian ini dapat menjadi bekal adakemis, sehingga ketika berada dilapangan dan menemui kasus yang sama. Maka peneliti sebagai Guru Pendidikan Agama Kristen dapat mengatasi penyalahgunaan gawai oleh siswa.

2) Kegunaan Praktis

- a. Bagi bidang pendidikan khususnya pihak sekolah dan Guru Pendidikan Agama Kristen di SMP IP Yakin Jakarta, hasil penelitian ini diharapkan menjadi masukan dan bahan evaluasi dalam mengatasi penyalahgunaan gawai oleh siswa Kristen di sekolah menengah pertama (SMP) IP Yakin Jakarta.
- b. Bagi Orang Tua, penelitian ini dapat menjadi acuan dalam hal penggunaan gawai khususnya dalam belajar. Dan juga untuk membangun sinergisme antara orang tua dan guru untuk membimbing anak-anaknya.
- c. Bagi peneliti hal ini memperluas wawasan dan keterampilan sebagai bekal dimasa kini dan dimasa depan.

