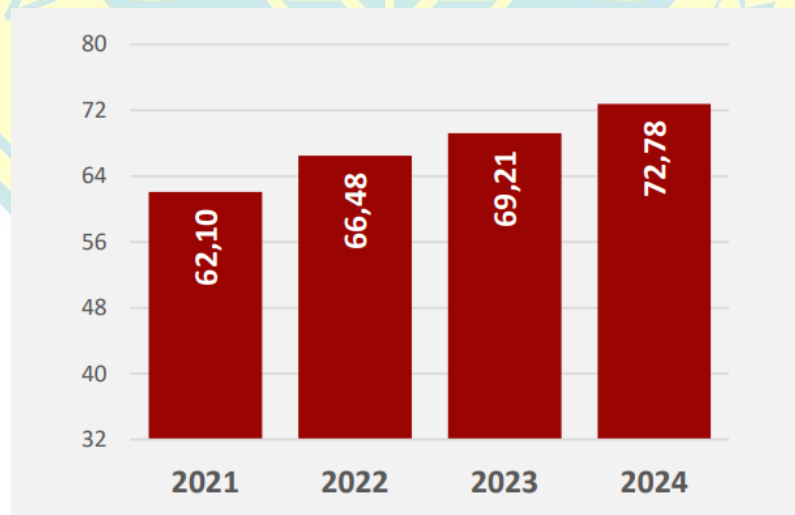


BAB I

PENDAHULUAN

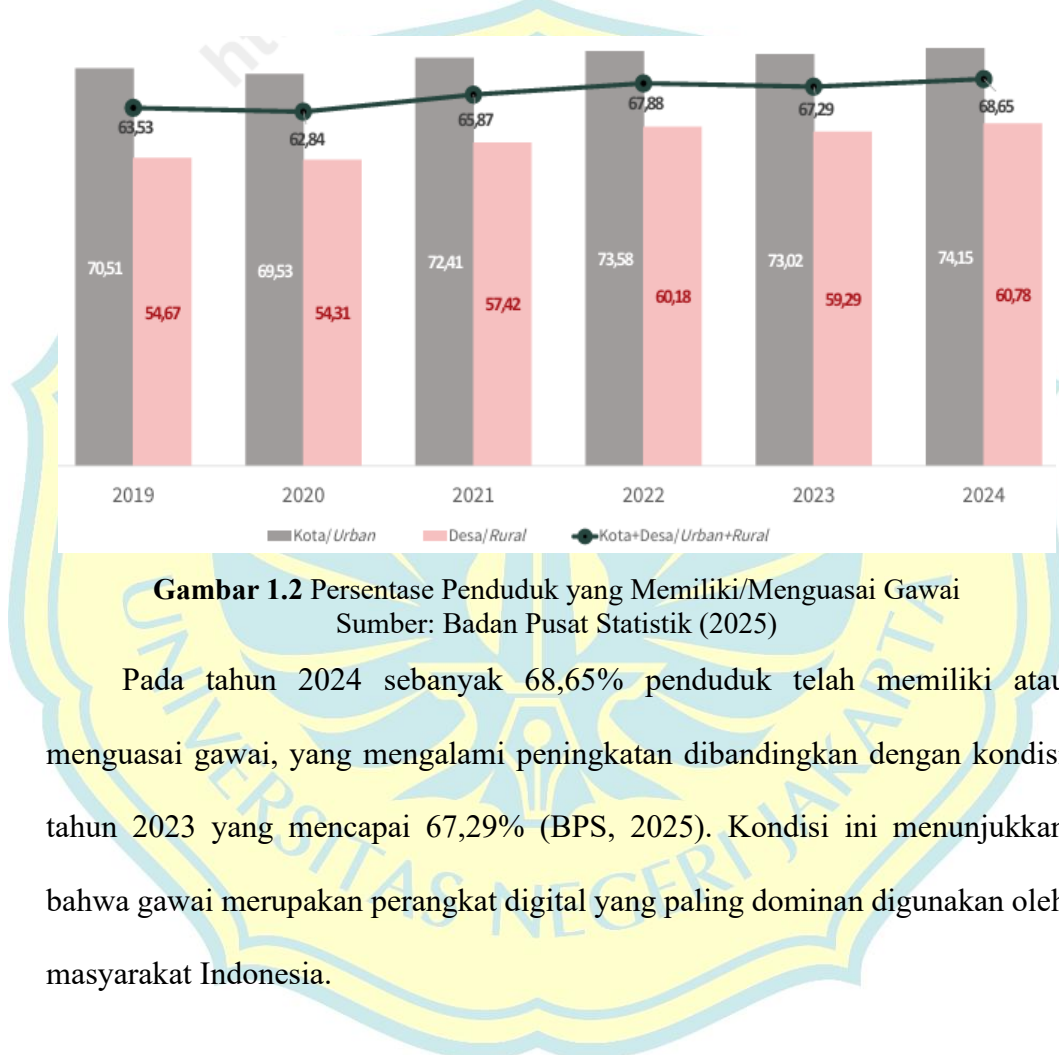
A. Latar Belakang Masalah

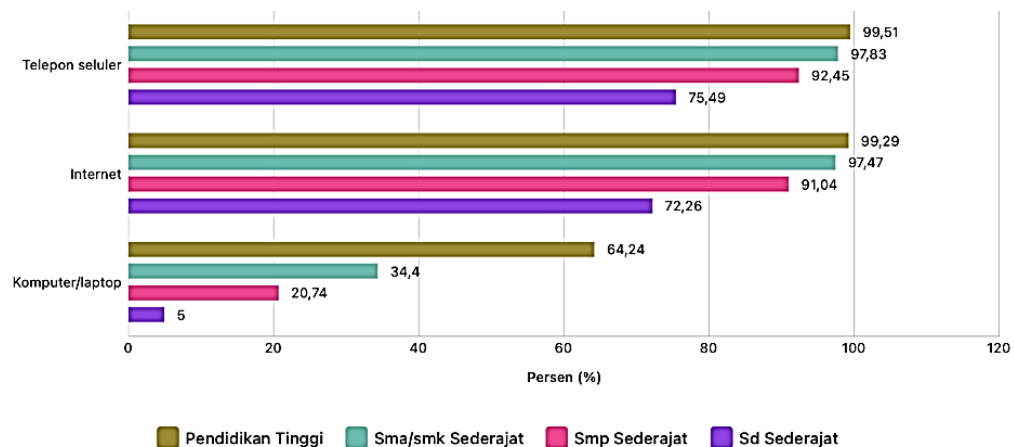
Perkembangan teknologi digital sudah memicu perubahan besar di kehidupan masyarakat, meliputi ranah pendidikan dan interaksi sosial siswa. Teknologi informasi yang semakin maju memungkinkan manusia untuk berkomunikasi, memperoleh pengetahuan, dan membangun relasi sosial secara cepat melalui perangkat digital seperti gawai. Gawai sekarang bukan hanya berguna selaku alat komunikasi, namun sebagai sarana utama bagi siswa untuk belajar, mencari hiburan, serta berinteraksi di ruang digital. Kehadiran gawai dalam kehidupan sehari-hari secara perlahan membentuk pola perilaku baru pada siswa yang hidup dalam arus digitalisasi yang kuat. Perubahan ini bisa dilihat dalam keseharian, dari berkurangnya interaksi tatap muka karena kemunculan gawai (Zis *et al.*, 2021).



Gambar 1.1 Persentase Penduduk yang Mengakses Internet
Sumber: Badan Pusat Statistik (2025)

Tingginya penggunaan teknologi digital di Indonesia menunjukkan bahwa keterpaan informasi dari gawai menjadi fenomena sosial yang luas. Data Badan Pusat Statistik (2025) dalam publikasi Statistik Telekomunikasi Indonesia 2024 mendata bahwa persentase penduduk Indonesia yang mengakses internet mencapai 72,78% dan 69,21% di tahun 2023.





Gambar 1.3 Data Pelajar RI yang Pakai Gawai, Laptop, dan Internet
Sumber: Badan Pusat Statistik (2025)

Data Badan Pusat Statistik (2025) mencatat sebanyak 92,45% siswa jenjang SMP tercatat telah menggunakan gawai pada keseharian mereka. Angka tersebut menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa SMP di Indonesia telah terpapar informasi dari gawai secara intensif baik untuk kebutuhan belajar maupun hiburan.

Penggunaan gawai yang meluas di kalangan siswa SMP mencerminkan perubahan cara siswa berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Gawai memberikan kemudahan dalam mengakses materi pelajaran, berkomunikasi dengan teman, serta memperoleh informasi baru. Namun di sisi lain, penggunaan gawai yang sangat intensif dapat mengubah cara siswa berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Penelitian oleh Apsari *et al.* (2023) menyatakan jika perilaku sosial dari anak usia dini bisa disebabkan pada penggunaan gawai bisa diketahui dalam perilaku anak mulai dari kerjasama, menghargai, berbagi, dan menolong. Bahkan anak bisa tidak peduli pada lingkungan sekitar serta lebih memperhatikan kepentingan pribadi. Temuan tersebut menunjukkan bahwa

penggunaan gawai dapat berkaitan dengan perilaku sosial anak dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) memegang peran krusial dalam membentuk kemampuan berpikir abstrak, reflektif, dan kolaboratif peserta didik (Ashari *et al.*, 2025). Pada tahap ini siswa belajar memahami perasaan orang lain, bekerja sama dalam kelompok, serta mengembangkan empati terhadap lingkungan sekitar. Kepedulian sosial dapat dimaknai sebagai kemampuan seseorang dalam membangun hubungan, memberikan pertolongan, serta menghayati perasaan orang lain, yang pada akhirnya melahirkan rasa empati dalam kehidupan bermasyarakat (Firman *et al.*, 2024). Kepedulian sosial adalah nilai penting yang wajib diajarkan sejak usia dini karena berperan dalam membentuk hubungan sosial yang harmonis dalam kehidupan bermasyarakat.

Menurut Al Atsari & Ichsan (2025), siswa usia 13–16 tahun merupakan kelompok yang sedang mengalami perkembangan sosial yang pesat. Interaksi dengan lingkungan sekitar memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan sosial, memahami lingkungan di sekitarnya, serta membentuk konsep diri yang positif. Pada tahap ini, siswa SMP berada dalam masa perkembangan yang krusial untuk menanamkan nilai empati, kerja sama, serta kepedulian kepada orang lain. UNICEF (2025) menjelaskan bahwa siswa perlu mengembangkan berbagai kompetensi sosial, seperti empati, rasa hormat, kerja sama, dan kemampuan menyelesaikan konflik, yang berperan penting untuk menumbuhkan interaksi sosial yang baik.

Oleh karena itu, penanaman kepedulian sosial pada siswa SMP menjadi penting agar siswa bukan saja berkembang dalam akademik, namun mempunyai karakter sosial di mana baik di kehidupan sehari-hari. Dalam lingkungan sekolah, kepedulian sosial terlihat melalui sikap saling membantu, menghargai teman, serta aktif dalam kegiatan bersama. Namun, ketika keterpaan informasi dari gawai semakin dominan dalam kehidupan siswa, terdapat kemungkinan berkurangnya interaksi sosial langsung yang selama ini menjadi sarana penting dalam pembentukan kepedulian sosial.

Penelitian oleh Nurhati & Yanti (2022) pada siswa SDN Pengasinan VIII Kota Bekasi menunjukkan jika penggunaan gawai berpengaruh dalam prestasi belajar sebanyak 15,5%. Hasil ini memperlihatkan jika penggunaan gawai mempunyai dampak terhadap perilaku dan aktivitas siswa dalam kehidupan belajar mereka. Penelitian oleh Anissa *et al.* (2023) menemukan bahwa kecanduan gawai berhubungan dengan rendahnya tingkat empati mahasiswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gawai yang berlebihan dapat berkaitan dengan kemampuan individu dalam memahami perasaan orang lain dan berinteraksi secara sosial. Di sisi lain, penelitian Pamungkas *et al.* (2021) menemukan bahwa motivasi dan intensi penggunaan media sosial berpengaruh positif terhadap kepedulian sosial mahasiswa, yang menunjukkan bahwa dampak keterpaan informasi dari gawai terhadap kepedulian sosial tidak selalu bersifat negatif, melainkan bergantung pada karakteristik pengguna dan tujuan penggunaannya

Penelitian-penelitian sebelumnya masih lebih banyak membahas penggunaan gawai yang dikaitkan dengan prestasi belajar, empati, perkembangan psikososial, maupun perilaku sosial. Selain itu, penelitian terdahulu umumnya dilakukan pada anak usia dini, siswa sekolah dasar, mahasiswa, dan Generasi Z. Penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada penggunaan gawai atau media sosial serta hanya menyoroti aspek tertentu dari paparan media, sedangkan penelitian ini mengkaji keterpaan informasi dari gawai secara lebih menyeluruh. Di samping itu, masih terbatas penelitian kuantitatif yang secara khusus mengukur hubungan antara keterpaan informasi dari gawai dengan kepedulian sosial pada siswa SMP. Oleh karena itu, masih terdapat celah penelitian untuk menganalisis hubungan keterpaan informasi dari gawai dengan kepedulian sosial siswa SMP secara lebih mendalam.

Pada ranah pendidikan, kondisi tersebut kian penting karena sekolah bukan saja berfungsi selaku ruang edukasi pengetahuan, namun selaku tempat tumbuhnya karakter dan nilai-nilai sosial. Pendidikan Pancasila secara khusus bertujuan menciptakan peserta didik agar peduli, bertanggung jawab, dan hidup sebagai bagian dari masyarakat yang demokratis (Kardiman *et al.*, 2025). Nilai-nilai kepedulian sosial menjadi salah satu aspek utama dalam pendidikan karakter di mana perlu dikembangkan mulai usia dini, terutama memakai pembelajaran Pendidikan Pancasila di mana berisi nilai-nilai kehidupan bermasyarakat (Purba *et al.*, 2025).

Sebagai bagian dari pendidikan karakter, kepedulian sosial merupakan salah satu bentuk karakter kewarganegaraan yang perlu dikembangkan melalui

Pendidikan Pancasila (Wahdati & Putro, 2025). Karakter kewarganegaraan berkaitan dalam pembentukan sikap tanggung jawab, toleransi, kepedulian sosial, dan keterlibatan aktif pada kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu, pengembangan kepedulian sosial penting dilakukan karena tidak hanya membentuk karakter siswa yang peduli terhadap sesama, tetapi juga mendukung terbentuknya warga negara yang mampu berpartisipasi secara bertanggung jawab dalam kehidupan sosial dan demokratis. Hal ini sejalan dengan konsep *civic school* yang memandang sekolah sebagai wahana pembentukan warga negara yang baik melalui penguatan karakter dan nilai-nilai kewarganegaraan dalam proses pendidikan (Istianah *et al.*, 2025). Dengan demikian, kepedulian sosial menjadi implementasi dari keberhasilan pembelajaran Pendidikan Pancasila, yakni terwujudnya nilai-nilai kewarganegaraan dalam perilaku siswa di kehidupan sehari-hari.

SMP Negeri 14 Jakarta dipilih sebagai lokasi penelitian karena mempunyai karakteristik yang sesuai dengan kajian ini. Sekolah ini terletak di Jakarta Timur, Provinsi DKI Jakarta yang menurut Data APJII (2025) memiliki tingkat penetrasi internet tertinggi di Indonesia, yakni sebesar 91,35%. Tingginya penetrasi internet tersebut menunjukkan besarnya akses masyarakat terhadap internet dan teknologi digital, sehingga menjadi konteks yang relevan untuk mengkaji keterpaan informasi dari gawai pada siswa. SMP Negeri 14 Jakarta memiliki perhatian terhadap pengembangan kecerdasan digital siswa serta pembentukan karakter, khususnya dalam aspek etis dan aktif. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa lingkungan sekolah memiliki kesesuaian dengan

variabel yang diteliti, yaitu keterpaan informasi dari gawai dan kepedulian sosial siswa, sehingga sekolah ini dipilih sebagai lokasi penelitian.

Hal ini diperkuat dari hasil observasi awal peneliti yang memperlihatkan jika pada saat pembelajaran menggunakan gawai, sebagian siswa cenderung lebih fokus pada layar gawainya dibandingkan aktivitas kelompok yang sedang berlangsung. Kondisi ini terlihat nyata ketika beberapa siswa memilih lebih banyak berinteraksi dengan gawai daripada berpartisipasi aktif dalam diskusi maupun saling membantu menyelesaikan tugas kelompok. Temuan ini menjadi dasar bahwa fenomena tersebut menarik untuk dikaji lebih lanjut melalui penelitian mengenai keterpaan informasi dari gawai dan kepedulian sosial siswa.

Namun, kajian yang menelaah hubungan keterpaan informasi dari gawai dengan kepedulian sosial siswa SMP masih relatif terbatas. Padahal, kepedulian sosial merupakan dimensi penting dalam pembentukan karakter siswa yang meliputi empati, tanggung jawab, kerja sama, dan solidaritas (Husen *et al.*, 2025). Kesenjangan ini menunjukkan perlunya studi yang lebih spesifik mengenai hubungan keterpaan informasi dari gawai dengan kepedulian sosial siswa di lingkungan sekolah. Karena keterpaan informasi dari gawai yang tinggi diduga berkaitan dengan tingkat kepedulian sosial siswa, persoalan ini penting untuk dikaji dalam rangka memperkuat pendidikan karakter melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Berlandaskan uraian latar belakang, penelitian ini bertujuan meneliti hubungan keterpaan informasi dari gawai dengan kepedulian sosial siswa di SMP Negeri 14 Jakarta. Hasil penelitian diharapkan bisa sebagai landasan untuk

sekolah dalam menyusun strategi pendidikan karakter yang selaras pada tantangan era digital serta memperkaya kajian Pendidikan Kewarganegaraan. Dengan demikian, penelitian ini merupakan bagian dari pengembangan kajian keilmuan Pendidikan Kewarganegaraan di persekolahan (*civic school*) dalam lingkup Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN), khususnya dalam menganalisis fenomena sosial yang berdampak pada pembentukan karakter kewarganegaraan siswa. Berdasarkan pertimbangan tersebut, penelitian ini diangkat dengan judul “Hubungan Keterpaan Informasi dari Gawai dengan Kepedulian Sosial Siswa di SMPN 14 Jakarta”.

B. Identifikasi Masalah

Berlandaskan latar belakang di awal, peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan yang timbul dari fenomena, yakni dibawah ini:

1. Apakah keterpaan informasi dari gawai memiliki hubungan dengan kepedulian sosial siswa di SMP Negeri 14 Jakarta?
2. Seberapa besar hubungan antara keterpaan informasi dari gawai dengan kepedulian sosial siswa di SMPN 14 Jakarta?

C. Pembatasan Masalah

Berlandaskan identifikasi masalah sebelumnya, sehingga penelitian perlu dilakukan pembatasan. Pembatasan fokus penelitian hanya pada antara keterpaan informasi dari gawai dengan kepedulian sosial siswa dalam kehidupan

sehari-hari dalam lingkungan sekolah. Pembatasan masalah terkait tempat yaitu hanya pada siswa SMPN 14 Jakarta.

D. Perumusan Masalah

Berlandaskan latar belakang, identifikasi masalah, serta pembatasan masalah sebelumnya, sehingga rumusan masalah pada penelitian yaitu “Apakah terdapat hubungan antara keterpaan informasi dari gawai dengan kepedulian sosial siswa di SMPN 14 Jakarta?”.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dirancang untuk memberikan beberapa manfaat, baik selaku teoritis maupun praktis:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa memperluas wawasan dan pemahaman mengenai hubungan antara keterpaan informasi dari gawai dengan kepedulian sosial siswa. Hasil penelitian ini diharapkan pula bisa sebagai tambahan referensi ilmiah mengenai keterkaitan keterpaan informasi melalui gawai terhadap perilaku sosial siswa, khususnya di lingkungan sekolah.

2. Manfaat Praktis

Manfaat dari penelitian ini diharapkan bisa dirasakan pada beragam pihak, antara lain:

a. Bagi Siswa

Memberikan pemahaman mengenai hubungan keterpaan informasi dari gawai dengan kepedulian sosial dalam interaksi sehari-hari, sehingga siswa dapat lebih bijak dalam menggunakan gawai dan meningkatkan kesadaran akan pentingnya kepedulian terhadap sesama.

b. Bagi Guru dan Sekolah

Memberikan informasi bagi guru dalam merancang strategi pembelajaran yang menumbuhkan kepedulian sosial siswa serta mengarahkan penggunaan gawai secara lebih positif dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

c. Bagi Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)

Memberikan bahan kajian dalam pengembangan kajian keilmuan PKn yang relevan dengan kondisi peserta didik di era digital, khususnya dalam upaya menumbuhkan kepedulian sosial siswa.

d. Bagi Pembuat Kebijakan Pendidikan

Memberikan bahan pertimbangan bagi pembuat kebijakan pendidikan dalam merumuskan kebijakan penguatan pendidikan karakter di era digital, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan gawai dan pembentukan kepedulian sosial siswa di sekolah.