

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

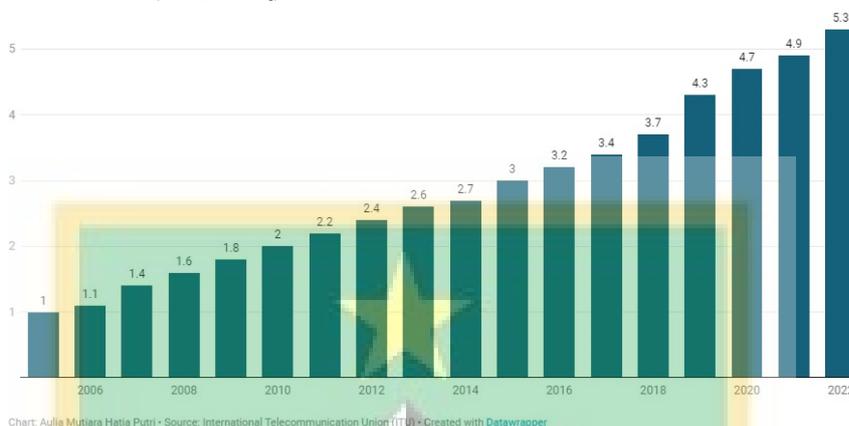
Kemajuan menjadi suatu hal yang diimpikan oleh manusia. Secara definisi kemajuan adalah sebuah peningkatan yang terjadi pada manusia baik secara lambat, bertahap, dan berkelanjutan dari kondisi yang awal yang tidak aman baik dari segi kebodohan sampai dengan kultural ke tingkat peradaban yang lebih tinggi dimana kemajuan akan terus berlanjut sampai dengan pada masa yang akan datang (Nisbet, 1980:10). Pada nyatanya, kemajuan pernah atau bahkan sedang dialami oleh peradaban manusia saat ini. Penemuan-penemuan baru seperti telepon genggam oleh Martin Marty Cooper di tahun 1972-1973, komputer oleh Charles Babbage tahun 1832, laptop oleh Adam Osborne tahun 1975, dan dilengkapi dengan internet pada tahun 1969 yang ditemukan oleh Leonard Kleinrock yang juga dikenal sebagai “Bapak Internet Dunia”. Kleinrock adalah seorang ilmuwan dari Amerika Serikat yang sudah memberikan banyak kontribusi dalam dunia jaringan, selain internet Kleinrock juga pembangunan ARPANET (*Advanced Research Projects Agency*) yakni jaringan sambungan dengan jangkauan yang sangat luas dan kontrol distribusi terbesar pertama di dunia, maka tidak heran jika Kleinrock mendapatkan penghargaan sebagai *Eminent Member* sebagai bentuk apresiasi atas banyak kontribusinya yang menjadikan dunia semakin luas dari adanya penemuan-penemuannya.

Internet menjadi satu-satunya jaringan hasil temuan Kleinrock yang membuat manusia saling terhubung dan membuat temuan lain seperti telepon genggam, komputer, dan laptop semakin berkembang. Internet juga sebagai salah satu hasil dari kemajuan peradaban manusia dan perkembangan teknologi, dimana dengan adanya internet maka semua orang dapat terhubung, masyarakat satu dengan lain saling terhubung tanpa ada batasan jarak maupun waktu dan di masa penemuan internet inilah perdagangan dan informasi dengan cara menyusuri laut menggunakan kapal dan alat transportasi lainnya pada masa itu beralih menjadi lebih praktis yakni dengan menggunakan telepon genggam maupun komputer atau laptop untuk saling berniaga dan bertukar informasi. Secara definisi, Internet adalah

istilah teknologi yang muncul di akhir tahun 1960-an yakni saat dimana Amerika Serikat membutuhkan kebaruan untuk melakukan komunikasi *internetworking* (Drew Heywood, 1996).

#### Statistik Jumlah Pengguna Internet Dunia

\*Data Tahun 2005-2022 (Dalam Miliar Orang)



Gambar 1.1

(Grafik Statistik Jumlah Pengguna Internet di Dunia 2008 - 2022)

Melalui gambar tersebut diketahui bahwa data menunjukkan angka pengguna internet di dunia meningkat 8,16% dibandingkan dengan tahun 2021. Global Web Index mencatat bahwa rata-rata waktu yang digunakan oleh masyarakat dunia untuk mengakses internet adalah selama 6 jam 43 menit di tahun 2022. Data diatas menunjukkan secara global yang mana artinya, Indonesia menjadi salah satu diantaranya yang mengalami peningkatan penggunaan Internet, Yang padahal jarak waktu munculnya internet dengan internet masuk dan berkembang di Indonesia adalah selama 25 tahun.

Berdasarkan sejarah dan menurut Onno W.Purbo dalam buku tentang Teknologi dan Informasi dan Komunikasi, Internet masuk ke Indonesia di era tahun 1990-an yang mana saat itu lebih dikenal dengan istilah paguyuban network. Adapun beberapa tokoh yang turut mengembangkan internet di Indonesia yakni M.Samik, Suryono Adiesoemarta, Muhamad Ihsan, Putu, Firman siregar, Robby Soebakti, Onno W.Purbo, dan lainnya. Internet di Indonesia mengalami perkembangan relatif baik saat adanya jasa layanan internet pertama di Indonesia yakni Ipteknet dan IndoNet tahun 1994 dan pada saat itu sambungan awal ke internet dari IndoNet memakai metode *dial-up*.

Menurut data Badan Pusat Statistik melalui survei Susenas 2022, terdapat 66,48% penduduk Indonesia yang menggunakan internet di tahun 2022 dan 62,10% di tahun 2021. Peningkatan penggunaan internet ini menjadi salah satu dampak iklim keterbukaan informasi dan penerimaan masyarakat terhadap perkembangan teknologi dan informasi. Peningkatan pengguna internet di Indonesia tidak pula lepas dari pengaruh peningkatan dan perkembangan smartphone. Di tahun 2022 tercatat 67,88% penduduk Indonesia yang memiliki gawai tersebut. Perkembangan smartphone oleh negara-negara produsen juga dilengkapi dengan perkembangan internet baik dari segi efisiensi, kualitas, dan kecepatan ini yang memengaruhi pasar global dan masyarakat untuk mengikuti perkembangan teknologi dan informasi atau internet yang ada.

Internet semakin berkembang pesat. Saat ini, banyak negara berlomba-lomba untuk memaksimalkan jangkauan internet melalui satelit miliknya dan industri teknologi pun turut mengembangkan jaringan yang juga dituntut secara langsung maupun tidak langsung oleh perkembangan zaman yang mana kebutuhan manusia semakin bertambah dan kompleks. Perkembangan jaringan internet diukur dari adanya 2G,3G,4G,dan saat ini sudah pada tahap 5G. Ditinjau dari sejarahnya, Internet terus mengalami kemajuan dan segala hal yang berkaitan dengan internet tidak lepas dari kemajuan teknologi yang terjadi di era digital (Kharisma & Arvianto, 2019). Era digital adalah era dimana perkembangan teknologi berjalan semakin cepat sesuai dengan perkembangan zaman dan alat-alat teknologi bukan sebagai alat langka yang sulit ditemukan. Era digital juga ditandai dengan segala aktifitas seperti pendidikan, sosial, budaya, ekonomi, dan sebagainya sudah bahkan tidak asing untuk memanfaatkan teknologi untuk mencari informasi dan membantu melaksanakan tugas-tugas dari individu dalam setiap aspeknya.

Teknologi seperti yang sudah disebutkan sebelumnya sebagai salah satu wujud dari adanya kemajuan, diibaratkan sebagai pisau bermata dua yang dapat memberikan manfaat sekaligus kerugian pada kehidupan manusia. Teknologi memberikan dampak positif dalam kehidupan manusia karena mempermudah pendistribusian informasi dan pengetahuan tanpa mengenal batas ruang dan waktu.

Sedangkan dampak negatif teknologi yakni menyebabkan terjadinya pergeseran nilai, norma, aturan, dan moral kehidupan yang bertolak belakang dengan apa yang ada di masyarakat (Munir,2008). Oleh karena itu, dengan adanya teknologi ini perlu adanya kesadaran dari individu dalam memaknai dan memakai teknologi agar tidak merugikan diri sendiri maupun orang lain dan tidak merusak aturan-aturan serta nilai yang dianut baik secara moral maupun material.

Seperti saat ini, sama-sama terlihat jelas bahwa era digitalisasi terus mengalami revolusi dengan saat ini memasuki era Revolusi digital 4.0 yang mencakup teknologi komunikasi dan informasi berbasis internet. Di Indonesia, era digitalisasi 4.0 tidak memandang usia dimana anak-anak pun saat ini sudah mengerti menggunakan gawai pintar atau smartphone di kehidupan sehari-hari. Dengan adanya smartphone, internet semakin mudah di akses sehingga berbagai konten dan informasi dapat dengan mudah diperoleh tanpa mengenal adanya batasan waktu, jarak, dan usia (Fitriani & Pakpahan, 2020). Smartphone sudah menjadi teman setia setiap individu dalam berbagai aktivitas dengan berbagai jenis media sosial yang ada di dalamnya yakni seperti Facebook, Google, Youtube, dan lainnya yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja hanya dengan mengandalkan jaringan internet (Nurhalimah et al., 2017). Disebutkan diatas bahwa era revolusi teknologi dan digital memberikan manfaat dan kerugian dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat baik sosial, ekonomi, pendidikan, dan sebagainya.

Dilihat dari kemudahan akses informasi dan konten di berbagai media sosial yang ada saat ini tanpa melihat batasan usia, jelas terlihat dimana anak-anak maupun generasi millennial dalam cakupan bangsa Indonesia mengalami perubahan signifikan dan mengarah pada hal-hal negatif. Perubahan sosial akibat adanya revolusi digital menyebabkan pergeseran nilai dan budaya bangsa Indonesia terutama pada generasi millennial yang saat ini terlalu mengikuti gaya hidup negara-negara barat seperti halnya dari segi pakaian, pola pikir, gaya bahasa, dan sebagainya yang sudah lepas dari unsur budaya Indonesia. Contoh kasus ada pada gaya pakaian yang belum lama ini terdapat fenomena Citayam Fashion Week yang rata-rata diisi oleh anak-anak muda kalangan millennial dan generasi Z dengan

memamerkan pakaian gaya eropa, korea, thailand, dan sebagainya namun juga ada beberapa anak muda yang turut memamerkan fashion atau gaya busana ala Indonesia yakni dengan memakai kebaya khas Indonesia walaupun hanya beberapa orang saja. Fenomena ini menjadi viral di berbagai media sosial baik tiktok, instagram, facebook, dan lainnya. Contoh kasus lainnya ada pada gaya bahasa dimana anak-anak saat ini terutama generasi Z telah kehilangan sopan santun dan tata krama dari segi budaya kepada orang yang lebih tua serta pengucapan istilah-istilah binatang pun saat ini menjadi tidak asing untuk diucapkan dan didengarkan, Tidak sampai pada hal tersebut, di era digitalisasi saat ini pun dengan mudahnya semua orang mengunggah konten tanpa dilihat baik atau buruknya konten tersebut. Kasus-kasus demikian merupakan salah satu kerugian yang dialami oleh masyarakat dari adanya kemajuan dalam hal teknologi yang saat ini dikenal dengan istilah era digitalisasi. Kasus-kasus di Indonesia seperti pergaulan bebas, narkoba, pelecehan seksual, penggunaan bahasa kotor adalah beberapa dari gejala degradasi moral.

Menurut data BPS (Badan Pusat Statistik) pada tahun 2020 sudah terdapat 9,55 % dari penduduk Indonesia dengan rentan usia 5-12 tahun yang sudah mengakses internet (BPS, 2020). Kasus-kasus yang sudah dijelaskan diatas adalah output dari ketidakbijakan penggunaan internet sehingga terjadinya degradasi moral pada anak-anak sekolah. Perilaku yang cenderung lugu dan masih mencari jati diri ini dipengaruhi dengan konten-konten yang beredar di media sosial secara terbuka yang pada akhirnya mengubah karakter anak menjadi dewasa sebelum waktunya atau bahkan cenderung menyimpang. Keterbukaan akses beragam informasi di internet ditambah dengan saat ini muncul aplikasi-aplikasi yang mempermudah aktivitas dan cara kerja manusia menjadikan individu sangat bergantung pada internet. Anak-anak menjadi pondasi pembangunan bangsa di masa depan yang seharusnya menjalankan edukasi dengan baik melalui pendidikan baik yang diberikan oleh orangtua di rumah maupun di sekolah. Pendidikan juga termasuk dalam salah satu aspek kehidupan yang mengalami perubahan di era digital, Fenomena Covid-19 menjadi gerbang dari transformasi digital global dimana dengan adanya pandemi, sistem dan metode pembelajaran beralih dari

konvensional ke digital. Sebenarnya, langkah ini sesuai dengan upaya Indonesia dalam menyambut revolusi industri 4.0 dimana semua aspek kehidupan tidak bisa lepas dari teknologi (Siteki, 2020).

Dalam dunia pendidikan adanya transformasi digital ini mengharuskan semua orang yang terlibat di dalamnya baik tenaga pengajar, staff pendidikan, dan pelajar atau murid sekalipun harus belajar untuk mengerti dan familiar dengan teknologi-teknologi dan aplikasi-aplikasi baru di dalamnya seperti contoh, di masa pandemi Covid-19 transformasi digital dalam dunia pendidikan yakni adanya media zoom dan google meeting sebagai sarana pengganti kelas kemudian, guru dan murid menjadi melek digital dengan mengerti cara untuk browsing, menggunakan microsoft office, dan sebagainya sebagai salah satu dari rangkaian belajar mengajar. Dan, hal demikian terus di eksplor oleh mereka tidak terkecuali murid/pelajar yang menemukan berbagai aplikasi yang dapat mempermudahnya dalam belajar. Suatu perubahan yang positif dalam dunia pendidikan. Namun, pada hakekatnya teknologi yang ibarat pisau bermata dua memiliki manfaat dan kerugian sendiri. Kerugian transformasi digital dalam dunia pendidikan adalah banyaknya plagiarisme bahkan pada kalangan pelajar dalam mengerjakan tugas dan ujian, penggunaan jasa joki tugas, penggunaan aplikasi ChatGPT untuk menjawab soal atau bahkan mengelabui guru, diperbolehkan membawa dan mengakses internet menggunakan smartphone ke sekolah menjadikan banyak pelajar yang sembarang dalam mengunggah konten termasuk dalam gejala degradasi moral akademik. Adapun salah satu dampak dari era digital terhadap para siswa yakni,



Gambar 1.2

Pengaruh Media Massa Terhadap Moralitas Pendidikan

Sumber : YouTube TVOne

Menurut Thomas Lickona dalam buku yang berjudul *“Educating For Character : How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility”* ada sepuluh gejala degradasi moral yakni : 1) kriminalitas, 2) kecurangan, 3) pencurian, 4) pelanggaran peraturan, 5) tawuran, 6) tidak menghargai orang lain, 7) self harm, 8) seks bebas, 9) penggunaan bahasa kotor, 10) narkoba (Prihatmojo & Badawi, 2020). Gejala-gejala tersebut dapat dilihat dari penyimpangan-penyimpangan perilaku yang dilakukan oleh mulai dari kalangan siswa-siswi SD sampai dengan SMA. Di tahun 2018 lalu, masyarakat Indonesia digegerkan dengan adanya berita dimana siswa SD di Jawa Timur, Tulungagung yang menghamili siswi SMP dan melakukan hal tersebut di rumah nya yang sedang kosong (Hariyanto, 2018). Di tahun 2019 bentuk degradasi moral tercermin dari laporan KPAI (Komisi Perlindungan Anak Indonesia) melalui website resmi nya yakni FokusPantura.com yang menyebutkan bahwa telah terjadi kekerasan seksual jenjang SMP dan SMA, kekerasan seksual dilakukan oknum guru di Kecamatan Cikeusal serang (Banten), di Tanete, Bulukumba (Sulawesi Selatan), Kota Batam dan Tanjung Pinang (Kepulauan Riau), Kota Malang (Jawa Timur), dan lainnya. Di tahun 2020, di Depok terjadi tawuran antar pelajar yang menewaskan 1 orang dilansir dari Kompas.com tawuran pelajar terjadi antar sekolah SMK yang mana diketahui bahwa melakukan aksi tawuran dimulai dari janji melalui media sosial instagram, dan belum lama ini di tahun 2023 terjadi banyak kasus bullying mulai dari bully antar siswa, guru ke siswa, maupun siswa ke murid salah satunya yang terjadi di Depok dimana salah seorang siswa sekolah lain menghampiri siswa dari sekolah lain pula dan melakukan tindakan bullying di Toilet yang disebabkan adanya kecemburuan akibat kekasihnya yang dipuji oleh siswa laki-laki tersebut.

Kasus-kasus demikian, menjadi sorotan pendidikan di Indonesia saat ini yang tengah mengalami degradasi moral. Beberapa kejadian-kejadian tersebut diunggah ke media sosial melalui akun pribadi pelaku maupun teman pelaku tanpa rasa sungkan dan bersalah. Hakekat mencari jati diri dengan kemudahan akses informasi dan teknologi saat ini menjadikan generasi Z saat ini liar dalam berbagai hal. Penggunaan smartphne dan pengaruh internet menjadi salah satu faktor terjadinya degradasi moral pada kalangan pelajar saat ini. Secara sederhana, akibat

dari open akses di berbagai media sosial oleh internet menjadikan anak kecanduan, lupa waktu, dan lainnya sampai pada tahap melupakan kewajibannya sebagai seorang pelajar yakni belajar. Maka dari itu, perlu adanya pengawasan dan perhatian yang lebih dari orang dewasa dan orang-orang terdekat seperti orangtua dan guru.

Dalam dunia pendidikan, guru adalah wakil dari orangtua siswa di sekolah. Dalam bahasa Jawa guru adalah akronim dari kata “digugu” dan “ditiru” yang memiliki arti sebagai orang yang dipercaya dan diikuti. Guru menjadi sosok yang diteladani oleh siswa saat di sekolah. Pendidikan memiliki tujuannya yakni mengembangkan kepribadian siswa secara menyeluruh dengan mengubah perilaku dan sikap dari yang bersifat negatif ke positif, dari yang destruktif ke konstruktif, dari yang berakhlak buruk ke akhlak mulia (Palunga & Marzuki, 2017) oleh karena itu, guru sebagai tenaga pengajar berperan aktif dan penting dalam pembentukan karakter dan kepribadian siswa sebagai generasi bangsa. Tanggung jawab guru semakin terasa berat saat ini di era digital, guru bukan lagi memikirkan cara untuk melawan arus yang ada akan tetapi menyesuaikan diri agar bisa menyeimbangkan kemajuan teknologi dan informasi di era digitalisasi saat ini (Sahronih, 2018). Proses penyesuaian diri di era digitalisasi saat ini tidak hanya pada cakupan diri sendiri melainkan menyesuaikan ajaran, budaya, pola interaksi, dan sebagainya kepada siswa-siswi baik dalam proses belajar mengajar dan lainnya di dalam sekolah yang dikemas sebagai budaya sekolah yang akan memengaruhi karakter siswa-siswi dalam berperilaku. Permasalahan di atas yang kemudian menjadi daya tarik dan melatarbelakangi penulis untuk meneliti tentang factor penyebab, dampak, dan startegi yang dapat dilakukan oleh berbagai lapisan baik tenaga pendidik, pemerintah, maupun masyarakat dalam menghadapi degradasi moral akademik di kalangan pelajar era digitalisasi dengan mengambil studi kasus di SMPN 12 KOTA DEPOK.

## 1.2 Rumusan Masalah

- a) Bagaimana bentuk degradasi moral akademik di SMPN 12 Kota Depok ?
- b) Faktor-faktor apa saja yang menyebabkan degradasi moral akademik di SMPN 12 Kota Depok?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada degradasi moral akademik di SMPN 12 Kota Depok dan sejauh mana tingkatan degradasi moral akademik yang terjadi di SMPN 12 Kota Depok. Selain itu, Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui faktor penyebab adanya degradasi moral akademik di SMPN 12 Kota Depok.

### 1.4 Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi gagasan mengenai wacana keilmuan dan pendidikan terutama dikaitkan dengan persoalan penanganan mengenai degradasi moral pada siswa-siswi. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam hal pengembangan moral siswa sehingga mampu mencerminkan moral-moral siswa yang sebenarnya demi tercapainya Indonesia emas 2045.

### 1.5 Sistematika Penulisan

Proposal penelitian terdiri dari tiga bagian, yakni :

- A. Bagian Muka, secara berurutan terdiri dari :
  - 1. Cover/Sampul depan
  - 2. Halaman Daftar isi
- B. Bagian Isi, Bagian utama dalam proposal secara berurutan terdiri dari :

#### BAB I PENDAHULUAN

- 1.1 Latar Belakang Masalah
- 1.2 Rumusan Masalah
- 1.3 Tujuan Penelitian
- 1.4 Kegunaan Penelitian
- 1.5 Sistematika Penulisan

#### BAB II KAJIAN PUSTAKA

- 2.1 Penelitian Terdahulu Yang Relevan

2.2 Pengertian dari Kajian Kepustakaan (Studi Pustaka, Kerangka Teori)

2.3 Kerangka Pemikiran

### BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

3.2 Penemuan Informan

3.3 Teknik Pengumpulan Data

3.4 Teknik Pengolahan dan Analisis Data

3.5 Lokasi dan Jadwal Penelitian

C. Bagian Akhir, secara berurutan terdiri dari :

1. Daftar Pustaka
2. Lampiran (Bila ada)

