

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dunia kontemporer saat ini termasuk Indonesia telah memasuki era revolusi industri 4.0. Era revolusi industri tahap ini merupakan suatu fenomena globalisasi. Era revolusi industri ini disebut juga era digitalisasi, era robotik, era *internet of thingking*, dan era *big data*.

Revolusi industri 4.0 merupakan tahap ke-empat dari revolusi industri. Tahap awal dimulai dari revolusi industri 1.0 abad ke 18, ditandai dengan penemuan mesin uap. Selanjutnya revolusi industri 2.0 abad ke 19-20 ditandai dengan penggunaan listrik, dengan adanya penggunaan listrik bisa mendapatkan biaya produksi yang murah. Berkembang lagi menjadi revolusi industri 3.0 terjadi sekitar tahun 1970-an yang ditandai dengan komputerasi. Sekarang ini revolusi industri 4.0 terjadi pada tahun 2010-an ditandai dengan kecerdasan buatan dan *internet of things*. sebagai hal yang utama dalam pergerakan dan konektivitas manusia dan mesin (Prasetyo & Trisyanti. 2018:).

Revolusi industri 4.0 juga merupakan pengembangan dari revolusi industri sebelumnya. Yaitu dari komputerasi dikembangkan lagi agar semuanya terintegrasi dengan jaringan dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Sehingga, hadir *AI(Artificial Intelegential)*, robotik, dan bigdata. Dengan adanya semua ini akan berkombinasi untuk mempengaruhi pekerjaan dan industri (Henry Praherdhiono, 2019, hal. 18)

Bidang pendidikan ada visi baru belajarnya yang dinamakan education 4.0 yaitu; (1) waktu dan tempat yang berbeda (2) personalisasi belajar, (3) pilihan bebas, (4) berbasis proyek, (5) pengalaman lapangan, (6) interpretasi data, (7) ujian akan berubah sepenuhnya, (8) milik pelajar, dan (9) pendampingan menjadi lebih penting.

Dalam undang-undang sistem pendidikan nasional nomor 20 tahun 2003 (UU SISDIKNAS No 20 tahun 2003), dalam bab 1 pasal 1 poin pertama, dijelaskan, bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepriadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Baik Education 4.0 dan UU sisdiknas ini sama-sama bertujuan mengembangkan potensi diri dari setiap peserta didik. Namun dikarenakan di era revolusi industri 4.0 yang menjadi alasan pembeda dari revolusi industri sebelumnya yaitu: *Kecepatan, keluasan dan kedalaman, dan dampak sistem*. Maka revolusi industri ini memberikan dampak perilaku kepada pengguna teknologi informasi dan komunikasi.

Kemudian era revolusi industri 4.0 ini tidak di pungkiri lagi bahwa alasan yang mendukung dalam revolusi industri 4.0 ini adalah kecepatan, keluasan dan kedalaman dan juga data sistem (Schwab, 2019, hal. xi-xii). Ini semua tersambung dalam jaringan internet. Rata-rata data diri seseorang

disimpan didalam jaringan internet. Internet juga mempermudah dalam mengakses sesuatu yang ingin kita ketahui. hampir disetiap *smarthphone*, menggunakan jaringan yang terkoneksi dengan internet. Selanjutnya penggunaan internet digunakan oleh semua orang tidak memandang jenis kelamin, pekerjaan, status seseorang, semua bisa menggunakan internet. Asalkan mereka memiliki perangkatnya dan jaringannya.

Penjelasan sebelumnya menjelaskan bahwa semua kalangan dapat menggunakan internet. Tidak terkecuali juga para pendidik dan juga peserta didik menggunakan teknologi internet. Penggunaan teknologi internet dapat memudahkan dalam pembelajaran ataupun dapat menjadi suatu ladang dalam meningkatkan kreativitas peserta didik dan juga para pendidik dalam hal kegiatan belajar mengajar.

Dari data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) hasil survey tahun 2019-2020 Q2 (APJII, 2020). Dalam datanya tentang penetrasi pengguna internet berdasarkan umur. Mereka mensurvey dari 7000 sampel dengan tingkatan umur 5 tahun sampai dengan umur 70 tahun keatas. Dengan proyeksi 0-16 Untuk umur 5-9 tahun pengguna internetnya hanya 0; 10-14 tahun 5.5; 15-19 tahun 9.6; 20-24 tahun 14.1; 25-29 tahun 13.1; 30-34 tahun 10.6; 35-39 tahun 9.8; 40-44 tahun 8.5; 45-49 tahun 8.0; 50-54 tahun 7.1; 55-59 tahun 5.4; 60-64 tahun 3.6; 65-69 tahun keatas 2.3; 70 keatas 2.4

Kemudian penetrasi pengguna internet berdasarkan tingkat pendidikan dengan proyeksi rendah-tinggi 0-25. Tidak pernah sekolah 2.1;

Pernah Sekolah SD (tidak tamat); 6.0; sedang sekolah SD 8.8; tamat SD 7.4; Pernah Sekolah SMP (tidak tamat) 8.5; Sengah sekolah SMP 4.3; Tamat SMP 23.1; Pernah Sekolah SMA(tidak tamat) 6.2; Sengah bersekolah SMA 2.5; Tamat SMA 16.9; Pernah Kuliah 4.9; Sengah Kuliah 3.2; Tamat Diploma 1.7; Tamat S1 4.1; Tamat S2/S3 0.2; Tidak Jawab 0.1.

Dari paparan data penetrasi pengguna internet di indoneia diparagraf sebelumnya. Terlihat bahwa pada umur 15-19 tahun menempati persenan tertinggi. Kemudian untuk berdasarkan tingkat pendidikan yang sedang sekolah SMA menempati posisi keempat dalam persentasenya. Yang diketahui bahwa umur 15-19 tahun adalah usia remaja yang mau persiapan masuk SMA dan yang sedang Sekolah SMA ini juga dalam penggunaan internetnya lumayan tinggi..

Di sekolah Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Bandung (MAN 2 Kota Bandung) sekolah ataupun para pendidik dan juga pelajar sudah memulai mengikuti perkembangan dari revolusi industri 4.0. Namun masih sebatas penggunaan media dalam pembelajaran seperti penggunaan aplikasi *edmodo*, *google classroom* namun belum pada tahap *e-learning*. Dan juga sekolah MAN 2 Kota Bandung ini juga memiliki website dimana isi websitenya ini ada beberapa menu tentang profil sekolah, akademik, tentang alumni, tentang guru, tentang kesiswaan, pengunduhan materi, *digital library*, PPDB, *e-learning*, berita terkait MAN 2 Kota Bandung, Agenda, Galery foto.

Adapun teori yang dipakai pada penelitian ini adalah Paradigma perilaku sosial B.F Skinner tentang *behaviorisme sosial* (Perilaku Sosial) dan juga teori Peter L Berger tentang kenyataan hidup sehari-hari yaitu bisa disebut juga teori konstruksi sosial dengan tiga momen *eksternalisasi, objektivasi, dan internalisasi*.

Dari pemaparan sebelumnya terlihat bahwa pengguna internet pada kalangan remaja cukup tinggi. Kemudian sebagian pengajar di MAN 2 Kota Bandung juga mulai menggunakan internet sebagai media pembelajaran bagi peserta didiknya. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait pengaruh revolusi industri 4.0 terhadap perilaku sosial remaja sekolah MAN 2 Kota Bandung.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah dijelaskan, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kecepatan dalam mengakses internet pada era revolusi industri 4.0 lebih mudah.
2. Keluasan dan kedalaman informasi pada era revolusi industri 4.0 lebih banyak.
3. Data sistem yang tersimpan di internet pada era revolusi industri 4.0 ini saling terhubung.

1.3. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah dan fokus masalah yang telah dipaparkan diatas maka Peneliti bisa mengambil rumusan masalah sebagai berikut.

1. Seberapa besar penerapan revolusi industri 4.0 di MAN 2 Kota Bandung?
2. Seberapa besar perilaku sosial remaja MAN 2 Kota Bandung dalam menerapkan revolusi industri 4.0?
3. Seberapa besar pengaruh revolusi industri 4.0 terhadap perilaku sosial remaja MAN 2 Kota Bandung?

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui besarnya penerapan revolusi industri 4.0 di MAN 2 Kota Bandung
2. Untuk mengetahui besaran perilaku sosial remaja MAN 2 Kota Bandung dalam menerapkan revolusi industri 4.0
3. Untuk mengetahui pengaruh revolusi industri 4.0 terhadap perilaku sosial remaja MAN 2 Kota Bandung

1.5. Manfaat Penelitian

Dilihat dari tujuan penelitian yang telah disebutkan diatas, diharapkan bahwa dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis:

1. Secara teoritis, dapat dijadikan sebagai sumbangan pemikiran untuk masyarakat, lembaga pemerintah dibidang sosial, budaya dan pendidikan dalam menghadapi era revolusi industri 4.0. Dan menjadi rujukan untuk membuat suatu kebijakan atau metode untuk menghadapi era revolusi industri 4.0 ini.
2. Secara praktis, penelitian memiliki manfaat sebagai berikut:
 - a. Sebagai rujukan dalam pengajaran kepada peserta didik
 - b. Sebagai pengetahuan untuk menghadapi revolusi industri 4.0, dan
 - c. Sebagai stimulus untuk lembaga pendidikan agar mereka dapat memberikan suatu solusi untuk menghadapi era revolusi industri 4.0 ini.

1.6. Model Penelitian

Pada penelitian ini peneliti bermaksud untuk membuktikan bahwa revolusi industri 4.0 memberikan pengaruh terhadap perilaku sosial remaja sekolah terkhusus para remaja MAN 2 Kota Bandung. pengaruh diberikan yang ada direvolusi industri 4.0 ini Teori yang dipakai untuk revolusi industri ini adalah dari Klaus Schwab tentang alasan yang mendukung dalam revolusi industri 4.0. Sedangkan untuk teori ini untuk pembahasan perilaku sosialnya menggunakan pemikiran Peter L Berger, yaitu tentang konstruksi sosial.

Adapun peneliti menggunakan teori Peter L Berger dengan alasan Berger menemukan konsep untuk menghubungkan antara yang subjektif dan obyektif itu melalui konsep dialektika. Yang dikenal sebagai

eksternalisasi, obyektivasi dan internalisasi. Eksternalisasi adalah penyesuaian diri dengan dunia sosiokultural sebagai produk manusia, obyektivasi adalah interaksi sosial dalam dunia intersubjektif yang dilembagakan atau mengalami proses intitusionalisasi, dan internalisasi adalah individu mengidentifikasi diri di tengah-tengah fenomena terjadi dikarenakan individu tersebut berada di fenomena tersebut (Peter L Berger, 2013, hal. XX). Berikut teori tiga momen Peter L Berger (Peter L Berger, 2013, hal. 150):

1. Eksernalisasi

Merupakan bagian dari momen yang dijelaskan oleh Peter dan luckman. Proses ini bisa diartikan sebagai bentuk aksi dari diri manusia yang secara terus menerus di realisasikan ke duina berupa sikap fisis atau non fisis (mental). Bentuk eksternalisasi ini dapat kita pahami sebagai bentuk dorongan dalam diri manusia untuk membangun dunia manusia itu sendiri. Seperti mengedepankan dorongan-dorongan stabilitas pada dirinya sendiri.

2. Objektivasi

Momen yang kedua ini merupakan hasil dari interaksi antara dua realitas, antara manusia dengan sosio kultural yang diposisikan secara terpisah. Manusia sendiri bersifat subyektif, sosio kultural merupakan intersubjektif, dan yang menjadi obyektif nya adalah realitas sosial.

3. Internalisasi

Pemahaman atau penafsiran yang langsung dari suatu peristiwa obyektif sebagai pengungkapan suatu makna. internalisasi ini bisa diartikan berupa sebuah transformasi dari dunia obyektif ke dalam struktur-struktur subyektif.

Yang kemudian menganalisis seberapa pengaruhnya revolusi industri 4.0 ini terhadap perilaku sosial remaja sekolah. Dan juga untuk mengetahui penerapan yang telah dilakukan oleh MAN 2 Kota Bandung dalam menjalani era revolusi industri 4.0. Dengan teknik pengumpulan datanya memberikan angket tentang pengaruh revolusi industri 4.0 dan juga angket tentang perilaku sosial kepada para remaja sekolah di MAN 2 Kota Bandung.

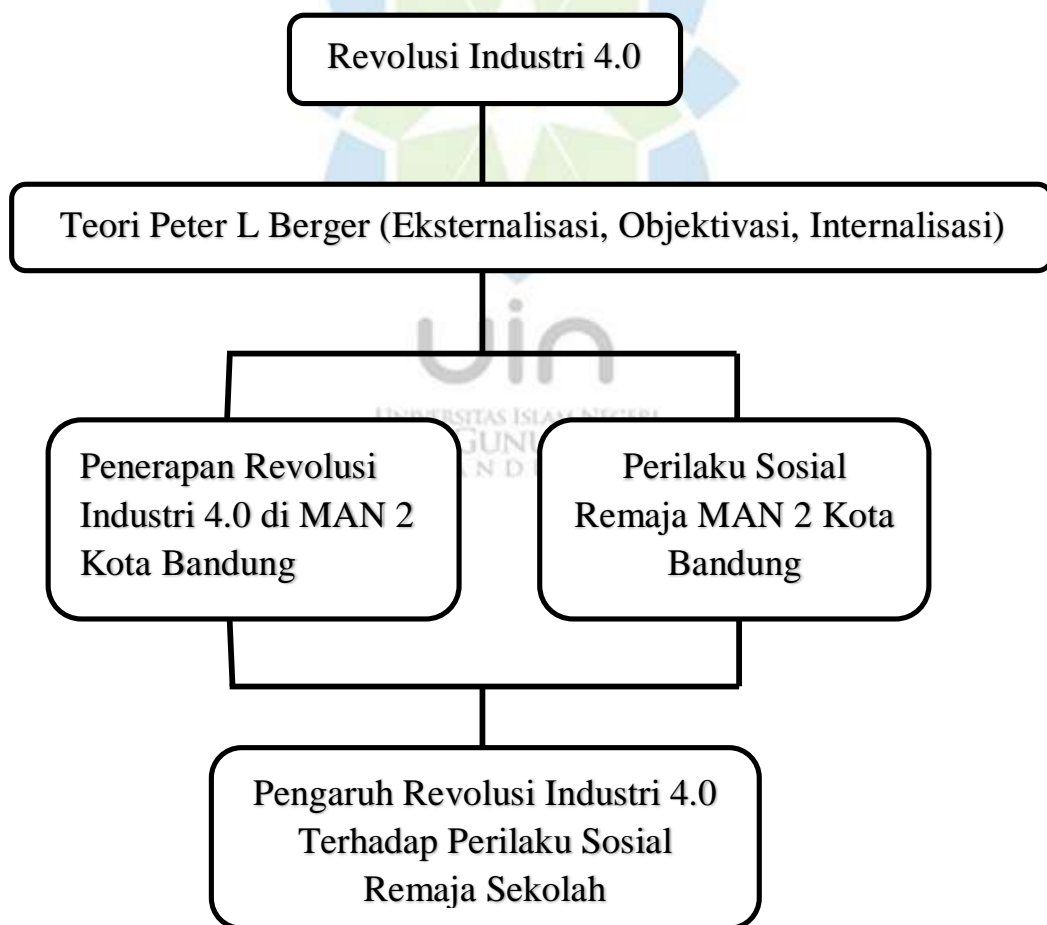
Revolusi industri 4.0 yang dipaparkan oleh Klaus Schwab (2019) ada tiga alasan yang menjadikan revolusi industri 4.0 ini berbeda dengan revolusi industri sebelumnya yaitu kecepatan, keluasan dan kedalaman, dan data sistem.

Dengan adanya revolusi industri 4.0 ini, budaya setiap daerah ataupun nasional ini lama kelamaan tergerus, dilihat dari faktanya bahwa sekarang ini generasi yang menghadapi revolusi industri 4.0 ini adalah generasi milenial yang menurut Prof. Rhenald Kasali, Ph.D generasi milenial adalah generasi strawberry yaitu mereka ini terlihat menawan dan indah tetapi mereka itu rapuh (Kasali, 2017, hal. 16).

Eksternalisasi yang dipaparkan oleh Peter L Berger, dalam penelitian ini eksternalnya adalah revolusi industri keempat, dimana

revolusi industri keempat ini memiliki kecepatan, keluasan dan kedalaman, dan data sistem. Objektivasi dalam penelitian ini proses penerapan revolusi industri 4.0 di MAN 2 Kota Bandung. Internalisasi dalam penelitian ini adalah perilaku remaja MAN 2 Kota Bandung.

Dari penjelasan diatas maka peneliti menghasilkan suatu model penelitian seperti berikut: Revolusi industri 4.0 yang menjadi alasannya adalah kecepatan, keluasan dan kedalaman, dan juga data sistem (variabel X). Kemudian untuk sesuatu yang dipengaruhinya adalah perilaku sosial remaja sekolah (variabel Y).



Gambar 1. Model Penelitian

1.7. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan suatu jawaban terhadap permasalahan yang menggunakan teori dan merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dikarenakan jawabannya baru menggunakan teori. Kemudian jenis hipotesis ada dua rumusan hipotesis apabila menggunakan paradigma sederhana yaitu *hipotesis deskriptif* dan *hipotesis asosiatif*. *Hipotesis deskriptif* adalah dugaan tentang nilai suatu variabel mandiri, tidak membuat perbandingan atau hubungan (variabel deskriptif biasanya tidak dirumuskan), sedangkan *hipotesis asosiatif* adalah suatu pernyataan yang menunjukkan dugaan tentang hubungan antara dua variabel atau lebih (Sugiyono, statistika untuk penelitian, 2015, hal. 36)

Melihat dari latar belakang, rumusan masalah, dan kerangka berpikir yang telah dipaparkan diatas bahwa penelitian ini menggunakan paradigma sederhana. Yang menjadi variabel X ataupun variabel independennya adalah Revolusi industri 4.0, dan yang menjadi variabel Y atau variabel dependen adalah Perilaku sosial remaja sekolah. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan hipotesis. Hipotesisnya berbentuk seperti ini:

Ho: Tidak adanya pengaruh signifikan revolusi industri 4.0 terhadap perilaku sosial remaja MAN 2 Kota Bandung.

Ha: Adanya pengaruh signifikan revolusi industri 4.0 terhadap perilaku sosial remaja MAN 2 Kota Bandung.