

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat, ditandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi. Bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi (Ameliola & Nugraha, 2013).

Penggunaan *gadget* saat ini tentu didukung dengan adanya perkembangan teknologi komunikasi dan informasi, salah satunya dengan masuknya internet sebagai era *online*. Dimana kegiatan atau aktifitas dilakukan secara terhubung melalui teknologi internet. Hal ini terlihat akan tingginya pengguna aktif *gadget* di dunia berdasarkan data dari *We Are Social*, pada agustus 2014 pengguna aktif *gadget* hampir mencapai 3 milyar, dan sebanyak 71 juta diantaranya berasal dari Indonesia.

Penggunaan *gadget* atau alat-alat yang dapat dengan mudah terkoneksi dengan internet ini, mengalami peningkatan dari waktu ke waktu. Saat ini kurang lebih 45 juta orang menggunakan internet, dimana 9 juta orang diantaranya menggunakan ponsel untuk mengakses internet. Padahal pada tahun 2001, jumlah pengguna internet di Indonesia hanya setengah juta dari jumlah penduduk. Jumlah ini semakin bertambah seiring dengan murahnya harga ponsel di pasaran (Sanjaya & Wibhowo, 2011).

Dalam survei yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) yang bekerja sama dengan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), mencatat bahwa pengguna internet di Indonesia hingga akhir tahun 2013 mencapai 71,19 juta orang, survei ini dilakukan pada 78 kabupaten/kota dan 33 provinsi. Jumlah tersebut mengalami kenaikan dibandingkan dengan hasil survei tahun 2012 yaitu sebanyak 63 juta orang. (mengalami kenaikan sebanyak 13 persen) bahkan menurut hasil survei di Jawa Tengah, ada sebanyak 10.7 juta orang menggunakan Komputer dan Internet dan 49% pengguna *gadget* adalah remaja usia sekolah. (APJII, 2014)

Gadget memang memudahkan setiap orang dalam mengakses segala informasi, tetapi bagaimana ketika *gadget* digunakan anak usia dini yang seharusnya bermain dengan teman sebayanya, bersosialisasi dengan lingkungan tempat tinggalnya, mengeksplor dirinya, dan berpikir kreatif dalam menyikapi masalah. Karena keunggulan aplikasi *gadget*, maka *gadget* lebih pantas digunakan untuk mengembangkan suatu pikiran, ide, usaha dan gaya hidup remaja atau orang dewasa atau orang yang memiliki kepentingan khusus dalam penggunaan *gadget*, Bukan dijadikan sebagai media hiburan, media bermain game, atau media menonton suatu acara secara *online*, tv online atau youtube untuk anak usia dini (Widiawati & Sugiman, 2014).

Orang tua menganggap bahwa *gadget* merupakan salah satu alat yang dapat digunakan untuk mendidik anak, sehingga bukan menjadi hal yang aneh lagi apabila anak mendapat fasilitas *gadget* dari orang tuanya, sementara dalam penelitian yang dilakukan oleh Maulida dalam jurnal keperawatan

“Menelisik Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Gadget* Terhadap Perkembangan Psikologis Anak” pada tahun 2013 bahwa *gadget* membawa banyak perubahan dalam pola kehidupan, tanpa disadari seseorang yang sering menggunakan *gadget* dapat menyebabkan terjadinya kesenjangan sosial dalam bermasyarakat, banyaknya aplikasi dalam *gadget* membuat para penggunanya bisa memainkan gadgetnya dalam waktu yang lama, banyaknya aplikasi yang ditawarkan *gadget* membuat setiap orang yang menggunakan khususnya siswa, menggunakan waktunya untuk memainkan gadgetnya sehingga dapat mengganggu waktu belajar mereka (Ameliola & Nugraha, 2013).

Hasil penelitian yang dilakukan Ismanto, Y (2015) yang meneliti tentang penggunaan *gadget* dengan tingkat prestasi belajar siswa di SMA Negeri 9 Manado menunjukkan bahwa ada hubungan antara penggunaan gadget dengan tingkat prestasi belajar siswa dengan nilai *p value* 0.016. *Sains Journal* tahun 2013 membahas tentang penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat berdampak buruk buat kesehatan, seperti mata kering, gangguan tidur, sakit pada leher, obesitas karena tidak teraturnya jadwal makan akibat keasikan bermain *gadget*.

Hasil penelitian yang dilakukan Monalisa (2015) yang meneliti tentang dampak penggunaan handpone terhadap aktivitas belajar siswa menunjukkan ada pengaruh penggunaan handpone dengan aktivitas belajar siswa. penelitian yang dilakukan Wulandari (2015) menunjukkan ada hubungan antara intensitas penggunaan media sosial dengan belajar siswa.

Hasil penelitian terbaru yang dilakukan Aryn Korpinski, penelitian dari Ohio State University menunjukkan bahwa para mahasiswa pengguna media sosial terutama *facebook* mempunyai nilai lebih rendah dari pada mahasiswa non pengguna *facebook*. Para pengguna *facebook* mengakui waktu belajar mereka memang telah tersita rata-rata, para mahasiswa pengguna *facebook* ini kehilangan waktu antara 1-5 jam sampai 11-15 jam waktu belajar mereka perminggu untuk bermain *facebook* (Ogedebe et al., 2012).

Survei awal yang dilakukan penulis melalui wawancara dengan 10 siswa di SMK Mataram Semarang, didapatkan bahwa 9 siswa menggunakan *gadget* lebih dari 3 jam dalam sehari, dan berdasarkan observasi yang dilakukan oleh penulis di SMK Mataram Semarang, terlihat siswa sering menggunakan *gadget* pada saat jam pelajaran berlangsung, dan hasil survei prestasi belajar siswa yang memainkan *gadget* menunjukkan 3 dari 10 siswa mengalami penurunan prestasi belajar. Berdasarkan data dan fakta diatas membuat penulis tertarik untuk membuat penelitian yang berjudul Hubungan antara aktifitas penggunaan *gadget* dan media sosial dengan prestasi belajar siswa di SMK Mataram Semarang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas rumusan masalah yang ditetapkan yaitu Apakah ada hubungan antara penggunaan *gadget* dan media sosial dengan tingkat prestasi siswa di SMK Mataram Semarang?

C. Tujuan

1. Tujuan Umum

Mengetahui hubungan antara penggunaan gadget dengan tingkat prestasi siswa di SMK Mataram Semarang.

2. Tujuan Khusus

a. Mengidentifikasi karakteristik responden di SMK Mataram Semarang.

b. Mengidentifikasi tentang penggunaan gadget pada siswa di SMK Mataram Semarang.

c. Mengidentifikasi prestasi siswa di SMK Mataram Semarang.

d. Menganalisis hubungan antara penggunaan gadget dengan prestasi siswa di SMK Mataram Semarang.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Masyarakat

Dengan hasil penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat dan menambah wawasan bagi masyarakat untuk mengetahui pentingnya penggunaan *gadget* dan bahaya *gadget* jika digunakan terlalu lama.

2. Bagi keluarga

Memberikan informasi dan pengetahuan kepada keluarga tentang penggunaan *gadget* dan perlunya pengawasan pada anak agar tidak menyalahgunakan *gadget*.

3. Bagi Perawat

Sebagai sumber informasi bagi perawat tentang bahaya penggunaan *gadget* bagi siswa, sehingga perawat mampu memberikan penyuluhan kepada siswa tentang manfaat dan bahaya *gadget* pada siswa.

4. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan sumbang saran terhadap pengembangan ilmu keperawatan dalam bidang keperawatan, khususnya keperawatan jiwa.