

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Remaja adalah individu yang berada dalam fase transisi dari masa kanak-kanak ke masa dewasa, yaitu rentang usia 10 hingga 19 tahun (*World Health Organization, 2022*). Namun Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 25 tahun 2014 mendefinisikan remaja sebagai penduduk yang berusia 10 hingga 18 tahun. Dengan demikian, remaja dapat diartikan sebagai masa atau periode ketika seseorang berada di usia belasan tahun (*Juliani & Wulandari, 2022*). Masa remaja adalah periode penting yang ditandai dengan pertumbuhan dan perkembangan yang cepat. Menurut *World Health Organization (WHO)*, ini adalah waktu yang krusial untuk membentuk kebiasaan sosial dan emosional yang mendukung kesejahteraan mental, penyelesaian masalah, pengelolaan emosi dan keterampilan *interpersonal*. Periode remaja, khususnya 12 sampai 16 tahun, sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan. Di awal masa remaja, individu perlu menyesuaikan diri dalam membentuk sikap, nilai dan minat terhadap hal-hal baru. Apa yang terjadi selama pada masa ini akan berdampak pada tahap perkembangan berikutnya dan masa depan. Perubahan sikap dan perilaku selama masa remaja biasanya sejalan dengan perubahan fisik (*Sarfika et al., 2023*).

Masa remaja sangat penting dan bisa menjadi *the best of time and the worst of time*. Emosi yang tidak stabil pada masa remaja dapat memengaruhi kehidupan pribadi dan sosial yang seringkali menyebabkan konflik dan pertengkaran akibat emosi yang tidak stabil (*Netrawati et al., 2018*). Remaja saat

ini juga harus beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang terus menerus berinovasi. Teknologi baik secara langsung maupun tidak langsung, dapat memengaruhi perkembangan perilaku dan kepribadian remaja. Remaja sangat rentan terhadap berbagai risiko yang dapat ditimbulkan oleh teknologi. Tanpa pemahaman yang tepat, penggunaan teknologi yang tidak tepat dapat terjadi dan berdampak pada perilaku remaja. (Sari *et al.*, 2019).

Salah satu teknologi yang banyak dimiliki orang saat ini yaitu *smartphone*. *Smartphone* adalah alat canggih yang dibuat untuk membantu kegiatan sehari-hari. Hampir semua orang sekarang memakai *smartphone* untuk berbagai hal. *Smartphone* sangat penting karena membantu mendapatkan informasi, belajar, berkomunikasi, bekerja dan juga untuk hiburan (Kamaruddin *et al.*, 2023). Menurut laporan dari kompas.com (2023), hasil survei *Think Tech, Rise of Foldables: The Next Big Thing in Smartphone*, yang dilakukan mulai Agustus hingga Oktober 2023 dan melibatkan 1.500 responden berusia 18-55 tahun menunjukkan bahwa jumlah ponsel aktif di Indonesia saat ini mencapai 354 juta perangkat. Jumlah ini dihitung berdasarkan jumlah ponsel yang terkoneksi internet (Saskia & Pertiwi, 2023).

Prevalensi *smartphone* yang tinggi ini membuat peran *smartphone* dalam pendidikan menjadi semakin penting. Penggunaan *smartphone* sebagai alat belajar dapat membantu siswa meningkatkan hasil belajar dan prestasi, serta menyelesaikan berbagai masalah dengan akses ke informasi yang sangat luas. Namun, penggunaan *smartphone* yang berlebihan bisa berdampak negatif pada siswa, seperti mengganggu konsentrasi belajar dan keterampilan sosial. Selain itu, terlalu bergantung pada *smartphone* untuk mendapatkan informasi instan bisa

berdampak pada prestasi belajar siswa, karena siswa lebih memilih untuk mengandalkan *smartphone* daripada belajar secara mandiri (Kurniawati, 2020a).

Menurut *State of Mobile 2024* yang dirilis oleh Data.ai dan dikutip oleh CNBC Indonesia, terjadi peningkatan durasi penggunaan *smartphone* di Indonesia sejak pandemi Covid-19. Pada empat tahun terakhir, tercatat bahwa pada tahun 2020, rata-rata warga Indonesia menggunakan *smartphone* selama 5,63 jam per hari. Angka ini meningkat menjadi 5,99 jam per hari pada tahun 2021 dan kembali meningkat menjadi 6,14 jam per hari pada tahun 2022. Namun, pada tahun 2023 rata-rata durasi penggunaan *smartphone* sedikit menurun menjadi 6,05 jam per hari nya (Dewi, 2024).

Hudaya (2018) mengklasifikasikan durasi penggunaan *smartphone* menjadi tiga yaitu: tinggi (lebih dari 3 jam/hari), sedang (sekitar 3 jam/hari) dan rendah (kurang dari 3 jam/hari). Andrew (2018) menyarankan durasi ideal penggunaan *smartphone* adalah 257 menit atau sekitar 4 jam 17 menit/hari. Panduan lain menyarankan durasi penggunaan *smartphone* idealnya sekitar 1-2 jam/hari. Sebuah penelitian menunjukkan 80% remaja menghabiskan waktu untuk menggunakan *smartphone* yang bisa berdampak negatif pada belajar dan sosialisasi karena individu cenderung lebih fokus pada *smartphone* dan seringkali mengabaikan interaksi sosial dan belajar (Kumala *et al.*, 2019).

Penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat memiliki konsekuensi negatif dan menimbulkan kerugian bagi penggunanya (Lailatul Mufidah, 2021). Penggunaan berlebihan *smartphone* oleh siswa bisa menimbulkan masalah dalam belajar dan merusak keterampilan *interpersonal* nya. Dampak lainnya adalah siswa lebih memilih mengandalkan *smartphone* daripada belajar mandiri

karena *smartphone* bisa memberikan jawaban instan (Kurniawati, 2020b). Hasil penelitian menunjukkan penggunaan *smartphone* berpengaruh pada prestasi siswa dengan rata-rata pengaruh 56%. Penelitian oleh Sobon & Mangundap, (2019) menunjukan t hitung 2.232 lebih besar dari table 1.989 dengan tingkat signifikansi 0,028 yang berarti penggunaan *smartphone* berpengaruh pada motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar menurut *Mc Donald (Cleopatra, 2015)* dalam (Sobon & Mangundap, 2019), yaitu perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan emosi dan reaksi antisipatif terhadap tujuan. Kehadiran atau ketiadaan motivasi belajar sangat memengaruhi keberhasilan belajar siswa. Oleh karena itu, motivasi belajar adalah rangsangan internal atau eksternal pada siswa yang memicu keinginan untuk belajar, sehingga tujuan yang diharapkan tercapai (Lailatul Mufidah, 2021). Namun, motivasi belajar ini bisa terganggu oleh penggunaan *smartphone* yang berlebihan. Orang cenderung lebih fokus pada *smartphone* yang bisa mengurangi perhatian seseorang terhadap lingkungan sekitar dan berimbas pengurangan fokus pada belajar dan hubungan sosial.

Penggunaan *smartphone* dapat berdampak negatif seperti kecanduan yang bisa membuat seseorang menjadi malas, anti-sosial, dan egois. Oleh karena itu, penggunaan *smartphone* sebaiknya secukupnya dan tetap menjaga interaksi sosial serta aktivitas diluar ruangan (Tiyawan, 2022). Remaja biasanya memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan tertarik pada hal baru. Dengan *smartphone*, remaja bisa dengan mudah mengakses berbagai informasi baru melalui internet. Namun, penggunaan *smartphone* yang berlebihan bisa berdampak pada produktivitas (Bulantika *et al.*, 2020). Menurut Aristoteles, manusia adalah

mahluk sosial yang selalu berhubungan dan berinteraksi dengan orang lain. Namun, kepedulian sosial saat ini tampaknya berkurang karena orang merasa bahwa semua komunikasi bisa dilakukan melalui *smartphone* (Retalia *et al.*, 2022).

Kontrol diri adalah kemampuan seseorang untuk mengatur dan menyesuaikan perilaku diri sendiri memiliki peran yang sangat penting dalam mengurangi kecanduan *smartphone*. Semakin kuat kontrol diri seseorang, semakin rendah tingkat kecanduan *smartphone* nya, dan juga sebaliknya. Kontrol diri juga berperan penting dalam mempertahankan interaksi sosial dan motivasi belajar yang tinggi (Mumbaasithoh *et al.*, 2021).

Interaksi sosial, yang merupakan proses pertukaran antara individu dan antara individu dengan komunitasnya sangat berperan dalam menangani masalah sosial seperti kekurangan kesejahteraan, perasaan terisolasi dari masyarakat, atau hanya minimnya keterlibatan dengan lingkungan sekitar (Fonseca *et al.*, 2021). Jadi bisa disebutkan bahwa interaksi sosial adalah komunikasi yang bersifat memengaruhi antara satu sama lain demi mencapai suatu tujuan. (Lintang *et al.*, 2022).

Penggunaan *smartphone* oleh anak-anak dan remaja memiliki efek baik dan buruk. Di satu sisi, *smartphone* bisa digunakan untuk mencari referensi dan menyelesaikan tugas sekolah dengan pengawasan guru. Namun, di sisi lain, siswa bisa saja dengan mudah mengakses aplikasi media sosial dan bahkan situs-situs yang tidak pantas dan tidak berhubungan dengan materi pelajaran dan membuatnya mengabaikan sekitar (Lioni *et al.*, 2014). Hasil penelitian oleh Lintang *et al.*, (2022), menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan

antara penggunaan ponsel pada remaja terhadap interaksi sosial dengan hasil bahwa remaja lebih memilih berinteraksi menggunakan *handphone* daripada berinteraksi secara langsung.

Penelitian yang telah dilakukan juga sejalan dengan pembahasan sebelumnya tentang penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar dan interaksi sosial, penelitian ini telah dilakukan di SMK Komputama Majenang yang memiliki karakteristik penggunaan *smartphone* di kalangan siswanya. Sekolah ini memiliki kebijakan khusus terkait penggunaan *smartphone*, dimana siswa diizinkan membawa dan menggunakan *smartphone* di sekolah dengan beberapa syarat yang harus dipatuhi. SMK Komputama Majenang memahami bahwa *smartphone* telah menjadi alat belajar yang penting, terutama mata pelajaran yang membutuhkan akses *smartphone* dan internet. Mengingat sekolah ini berfokus pada teknologi, kemungkinan besar tingkat penggunaan *smartphone* yang lebih tinggi dibandingkan sekolah lain. Karena kebijakan, akses, dan izin yang diberikan, menjadikan SMK Komputama Majenang menjadi tempat yang ideal dan efektif untuk meneliti hubungan antara durasi penggunaan *smartphone*, motivasi belajar dan interaksi sosial. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada literatur akademik, tetapi juga memiliki dampak praktis yang signifikan bagi komunitas sekolah.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada 14 remaja siswa SMK Komputama Majenang. Melalui metode wawancara, peneliti mengajukan beberapa pertanyaan tentang penggunaan *smartphone*, motivasi belajar dan interaksi sosial. Pada konteks penggunaan *smartphone* ditemukan bahwa mayoritas siswa, 10 dari 14 siswa memakai *smartphone* lebih dari 4 jam dalam

sehari untuk bermain game dan bermain sosial media. Lalu terkait dengan motivasi belajar data menunjukkan 7 dari 14 siswa merasa sulit untuk fokus ke pembelajaran dengan alasan berbagai faktor. Kemudian dalam hal interaksi sosial sebanyak 5 dari 14 siswa merasa sulit untuk berinteraksi dengan orang lain, terutama orang yang baru kenal karena beberapa alasan.

Berdasarkan uraian latar belakang, fenomena dan permasalahan diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Hubungan Durasi Penggunaan *Smartphone* Dengan Motivasi Belajar dan Interaksi Sosial Pada Remaja di SMK Komputama Majenang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Hubungan Durasi Penggunaan *Smartphone* Dengan Motivasi Belajar Dan Interaksi Sosial Pada Remaja Di SMK Komputama Majenang?”

C. Tujuan Penelitian

4. Tujuan Umum

Mengetahui hubungan penggunaan *smartphone* dengan motivasi belajar dan interaksi sosial remaja di SMK Komputama Majenang.

5. Tujuan Khusus

- a. Menggambarkan durasi penggunaan *smartphone* pada siswa di SMK Komputama Majenang.
- b. Menggambarkan motivasi belajar pada siswa di SMK Komputama Majenang.

- c. Menggambarkan interaksi sosial pada siswa di SMK Komputama Majenang.
- d. Menganalisa hubungan antara durasi penggunaan *smartphone* dengan motivasi belajar pada siswa di SMK Komputama Majenang.
- e. Menganalisa hubungan antara durasi penggunaan *smartphone* dengan interaksi sosial pada siswa di SMK Komputama Majenang.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan ilmu khususnya tentang durasi penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar dan interaksi sosial pada remaja.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Universitas

Diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan ajar atau referensi dalam pembelajaran yang dilakukan guna mengoptimalkan penggunaan *smartphone* yang produktif bagi siswa yang ada di sekolah.

b. Bagi Peneliti

Memperoleh pengetahuan dan wawasan mengenai hubungan penggunaan *smartphone* berpengaruh terhadap motivasi belajar dan interaksi sosial pada remaja dan dapat menghimbau pada siswa lain untuk menggunakan *smartphone* secara produktif.

c. Bagi Siswa

Diharapkan dapat memberikan informasi mengenai hubungan penggunaan *smartphone* berpengaruh terhadap motivasi belajar dan

interaksi sosial pada remaja dan dapat dijadikan acuan dan masukan bagi para siswa.

d. Bagi Keperawatan

Diharapkan dapat membantu tenaga kesehatan, remaja, orang tua dan pendidik untuk lebih memahami bagaimana durasi pemakaian *smartphone* dan dampak negatifnya dapat memengaruhi motivasi belajar dan kemampuan interaksi sosial para siswa remaja.

E. Keaslian Penelitian

Adapun keaslian penelitian berdasarkan penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian saat ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan oleh Kosmas Sobon, Jelvi M. Mangundap (2019) dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Motivasi Belajar Siswa”

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar siswa SD di Kecamatan Mapanget. Variabel bebas pada penelitian ini adalah penggunaan *smartphone*, dan variabel terikat pada penelitian ini adalah motivasi belajar. Jumlah sampel yang digunakan 84 siswa kelas V pada semester genap T.A 2018/2019. Metode penelitian yang digunakan menggunakan pendekatan kualitatif dan menggunakan metode survey untuk mendapatkan data. Hasil uji menggunakan metode analisis koefisien determinasi (*R Square*) diperoleh hasil 0,057 atau 5,7%. Hal ini berarti variabel penggunaan *smartphone* memiliki pengaruh kontribusi terhadap motivasi belajar siswa sebesar 5,7% dan 94,3% lainnya dipengaruhi oleh variabel lain diluar variabel penggunaan

smartphone. Dan hasil uji T-test yakni t hitung 2.232 lebih besar dari table 1.989 dengan Tingkat signifikansi 0,028. Artinya terdapat pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar siswa.

Persamaan dengan penelitian yang telah dilakukan adalah pada variabel bebas yaitu penggunaan *smartphone* dan variabel terikat yaitu motivasi belajar.

Perbedaan dengan penelitian yang telah dilakukan adalah objek penelitian berada di SMK Komputama dengan responden remaja, tambahan variabel terikat lainnya yaitu interaksi sosial dan metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan memakai kuesioner.

2. Penelitian ini dilakukan oleh Aulia Rahma, Bayu Sandika (2022), dengan judul “Pengaruh *Smartphone* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Biologi Materi Sistem Ekskresi Kelas XI SMA”

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pembelajaran berbantuan *smartphone* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada materi system ekskresi di kelas XI IPA. Variabel bebas pada penelitian ini adalah pengaruh *smartphone* dan variabel bebas pada penelitian ini adalah motivasi dan hasil belajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif inferensial dengan jenis penelitian *quasi eksperiment* dengan desain *nonequivalent group posttest only*. Populasi pada penelitian ini yaitu siswa kelas XI IPA 3 dan XI IPA 4 yang berjumlah 68 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan Teknik *purposive sampling* menggunakan *Independent T-test*. Berdasarkan hasil penelitian ini diketahui bahwa pembelajaran dengan bantuan *smartphone* berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar

dan hasil belajar siswa pada materi system ekskresi di kelas XI IPA, ditunjukkan dengan *Sig (2-tailed)* sebesar $0,002 < 0,05$. Maka H_a diterima dan H_0 ditolak, jadi pembelajaran berbasis *smartphone* berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar, siswa yang lebih tinggi dibandingkan motivasi belajar siswa pada kelas tidak menggunakan *smartphone*.

Persamaan dengan penelitian yang telah dilakukan adalah metode penelitian yang menggunakan metode kuantitatif, responden berasal dari kalangan remaja dan variabel terikat yaitu motivasi belajar.

Perbedaan dengan penelitian yang telah dilakukan adalah objek penelitian berada di SMK Komputama Majenang, jenis penelitian ini menggunakan *cross sectional*, tambahan variabel terikat yaitu interaksi sosial, dan teknik pengambilan sampel menggunakan *cluster random sampling*.

3. Penelitian ini dilakukan oleh Retalia, Tritjahjo Danny Soesilo, Sapto Irawan (2022), dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Interaksi Sosial Remaja”

Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial remaja di Yayasan Panti Asuhan Salib Putih Salatiga. Variabel bebas pada penelitian ini adalah penggunaan *smartphone* dan variabel terikat pada penelitian ini adalah interaksi sosial. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dan teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *total sampling* untuk mendapatkan sampel 42 remaja sebagai penghuni Yayasan Panti Asuhan Salatiga yang menggunakan data primer yang didapatkan dari hasil angket/kuesioner. Penelitian ini menggunakan teknik *simple regression*. Hasil

uji *simple linear regression* menunjukkan tingkat signifikan lebih besar dari 5% alpha yaitu $0,590 > 0,05$. Yang menjelaskan bahwa intensitas penggunaan *smartphone* tidak berpengaruh terhadap interaksi sosial remaja di Yayasan Panti Asuhan Salatiga.

Persamaan dengan penelitian yang telah dilakukan adalah variabel terikat yaitu penggunaan *smartphone*, variabel bebas yaitu interaksi sosial, responden yang berasal dari kalangan remaja dan penelitian menggunakan metode kuantitatif dan memakai kuesioner.

Perbedaan dengan penelitian yang telah dilakukan adalah objek penelitian berasal dari SMK Komputama Majenang, variabel bebas tambahan yaitu motivasi belajar, dan teknik pengambilan sampel menggunakan *cluster random sampling*.

4. Penelitian ini dilakukan oleh Gabriel Lintang Jati Arupanjalu, Melintania, Zhafira Nadiya Haya (2023), dengan judul “Pengaruh Penggunaan Ponsel Pada Remaja Terhadap Interaksi Sosial”

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *handphone* terhadap interaksi sosial di jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Tidar dengan sampel sebanyak 70 orang yang diambil dengan menggunakan *non-probability sampling*. Variabel bebas pada penelitian ini adalah penggunaan ponsel dan variabel bebas pada penelitian ini adalah interaksi sosial. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Hasil dari pengolahan data dengan menggunakan uji statistik mendapatkan hasil signifikan *p.value* = $(0.000 < 0.05)$. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan ponsel pada remaja terhadap interaksi

sosial dengan hasil bahwa remaja lebih memilih berinteraksi menggunakan *handphone* daripada berinteraksi secara langsung.

Persamaan dengan penelitian yang telah dilakukan adalah variabel bebas yaitu penggunaan ponsel, variabel terikat yaitu interaksi sosial, responden berasal dari kalangan remaja dan menggunakan metode kuantitatif.

Perbedaan dengan penelitian yang telah dilakukan adalah objek penelitian berasal dari SMK Komputama Majenang, variabel bebas tambahan yaitu motivasi belajar.

5. Penelitian ini dilakukan oleh Havid Fahrudin, Anindita Yudha Cahyaningtyas (2020), dengan judul “Durasi Penggunaan *Smartphone* Berhubungan Dengan Interaksi Sosial Remaja Di SMP Muhammadiyah 2 Karanganyar”

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara durasi penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial remaja. Variabel bebas pada penelitian ini adalah durasi penggunaan *smartphone* dan variabel bebas pada penelitian ini adalah interaksi sosial. Penelitian ini menggunakan metode observasional analitik dengan desain *cross sectional*. Sampel dikumpulkan dengan menggunakan *purposive sampling* di sekolah menengah pertama pada usia 13-16 tahun dengan responden sebanyak 150 anak. Variabel independen dalam penelitian ini adalah durasi penggunaan *smartphone* dan variabel dependen adalah interaksi sosial remaja dengan orang tua, interaksi di lingkungan sekolah dan interaksi di lingkungan Masyarakat. Instrument penelitian menggunakan kuisisioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa durasi penggunaan *smartphone* berkorelasi negative dengan interaksi sosial remaja dengan orang tua ($p=0,000$), dan masyarakat

($p=0,000$), tetapi berkorelasi positif dengan interaksi sosial di sekolah ($p=0,000$). Hasil penelitian menunjukkan ada hubungan negatif antara durasi penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial remaja dengan orangtua dan di lingkungan masyarakat. Ada hubungan positif antara durasi penggunaan *smartphone* dengan interaksi sosial remaja di lingkungan sekolah.

Persamaan dengan penelitian yang telah dilakukan adalah variabel terikat yaitu durasi penggunaan *smartphone*, variabel bebas yaitu interaksi sosial, penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif dan responden berasal dari kalangan remaja.

Perbedaan dengan penelitian yang telah dilakukan adalah objek penelitian berasal dari SMK Komputama Majenang, teknik pengumpulan sampel menggunakan teknik *simple random sampling* dan variabel bebas tambahan yaitu motivasi belajar.