

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pada era 1980 sampai 1990-an pengguna alat komunikasi (*gadget*) terbatas pada kalangan bisnis dan kalangan eksekutif, sehingga kepemilikan gadget pada masa itu dianggap sebagai simbol kekayaan dan status sosial. Namun dalam perkembangannya, pengguna gadget tidak mengenal status sosial dan usia tertentu.

Dengan menjamurnya piranti baru dengan berbagai jenis, ukuran, dan fungsi, orang mulai terbiasa mendengarkan istilah umum “gadget” yang digunakan untuk mengacu ke piranti canggih yang memiliki fungsi praktis spesifik dengan kegunaan tertentu. Manusia tidak akan lepas oleh sarana komunikasi yaitu gadget, gadget sekarang ini mengalami perkembangan yang sangat pesat terutama pada operasi sistem yang digunakan dalam setiap gadget yang dapat meningkatkan kemudahan operasi tiap gadget. Tidak dipungkiri bahwa di Indonesia sudah semakin banyak pengguna *smartphone*. Hal tersebut ditunjukkan dengan tabel di bawah ini :

Tabel. 1  
**Data Pengguna *Smartphone***

Note	Keterangan	Data		Asumsi	
		2010	2011	2012	2013
H	Pengguna Smartphone	16.981.132	18.000.000	21.960.000	26.791.200
	Kenaikan		1.018.868	3.960.000	4.831.200
	Kenaian (%)		6%	22%	22%

Sumber: <http://teknologi.kompasiana.com>, diakses ada tanggal 1 Februari 2016

*Gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Barang canggih ini dilihat dari segi harga yang tidak bisa dibilang murah tidak hanya sekedar dijadikan media hiburan semata tapi dengan aplikasi yang terus diperbaharui *gadget* wajib digunakan oleh orang-orang yang memiliki kepentingan bisnis, atau pengerjaan tugas kuliah dan kantor, akan tetapi pada faktanya *gadget* tak hanya digunakan oleh orang dewasa atau lanjut usia (22 tahun keatas), remaja (12-21 tahun), tapi pada anak-anak (7-11 tahun), dan lebih ironisnya lagi *gadget* digunakan untuk anak usia (3-6 tahun), yang seharusnya belum layak untuk menggunakan *gadget*. (Widiawati & Sugiman, 2014). Pengguna *smartphone* apabila dilihat berdasarkan usia, berikut data pengguna *smartphone* berdasarkan usia:

Tabel. 2  
**Data Usia Pengguna *Smartphone***

No	Usia (tahun)	Jumlah pengguna
1	11-20	39%
2	21-30	40%
3	>30	21%

Menurut Widiawati & Sugiman, (2014) gadget tak hanya digunakan oleh orang dewasa atau lanjut usia (22 tahun keatas), remaja (12-21 tahun), tapi pada anak-anak (7-11tahun), dan lebih ironisnya lagi *gadget* digunakan untuk anak usia (3-6 tahun), yang seharusnya belum layak untuk menggunakan *gadget*.

Gadget tak hanya berupa *smartphone* dan tablet, melainkan terdapat *Tv 3D*, *Konsol*, *E-reader*, *MP3 player*, *netbook*, *laptop*, dan *kamera*. Kenyataan telah

menjadi sebuah fenomena yang sudah lazim ditengah masyarakat dunia. Namun tidak hanya sampai di situ hal lain yang menjadi perhatian adalah pemakai telepon genggam yang sering digunakan sudah berinovasi menjadi telepon pintar “*smartphone*”. Pada tahun 2013 misalnya, contoh kasus bahwa bocah kelas 5 SD telah melakukan pelecehan seksual terhadap teman sebayanya, hal ini terjadi karena anak tersebut sering menonton video porno yang dapat dengan mudah diakses dari *gadget* miliknya. Anak-anak usia 5-12 tahun menjadi pengguna terbanyak dalam kemajuan dari teknologi dan informasi. Tidak heran jika anak usia 5-12 tahun dikatakan sebagai generasi *multi-tasking* Ameliola & Nugraha, (2013).

Dalam penelitian ini peneliti membatasi pembahasan hanya pada seputar *smartphone* dan tablet saja yang sering digunakan oleh remaja, ***Smartphone*** adalah piranti yang digunakan untuk melakukan komunikasi dan sekaligus berfungsi sebagai PDA (personal digital assistant), layaknya sebuah komputer. Pada awalnya dikenal dua jenis piranti untuk kategori ini yaitu handphone yang hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi dan PDA yang lebih sebagai asisten pribadi dan organizer. Seiring perkembangan teknologi yang pesat, fungsi-fungsi dari kedua piranti ini digabungkan dan menjadi apa yang dikenal dengan istilah *smartphone*. **Tablet** adalah komputer portable berbentuk buku dan menggunakan layar LCD sentuh. Tablet tidak dilengkapi dengan keyboard tetapi dapat digunakan untuk menulis dengan bantuan pulpen khusus yang disebut dengan *stylus*. Tablet dirancang lebih tipis dan ringan, dapat dengan mudah dimasukkan ke dalam tas untuk bisa dibawa ke manapun.

Karena hasil dari *pre-eliminary* yang dilakukan peneliti menemukan Media Sosial sebanyak 67 (68,36%) responden dari 98 angket yang di berikan. Setelah itu ialah *Google Search* sebanyak 26 (26,54%) responden. Berikutnya ialah kamus yaitu 3 (3,07%) responden, dan yang terakhir ialah *Email* dengan 2 (2,04%) responden. Dari data tersebut peneliti simpulkan bahwa masih banyak siswa yang menggunakan gadget mereka pada media sosial (hasil survey 16 dan 17 Februari 2015). Dari data tersebut peneliti tertarik untuk menggali pendekatan belajar pada siswa SMA terkait dengan kegunaan gadget.

Meningkatnya penggunaan *gadget* dikarenakan semakin mudahnya akses atau koneksi dengan internet yang mengalami peningkatan dari waktu ke waktu. Saat ini kurang lebih 45 juta menggunakan internet, di mana Sembilan juta diantaranya menggunakan telepon seluler (untuk selanjutnya disebut ponsel) untuk mengakses internet. Pada tahun 2001, jumlah pengguna internet di Indonesia hanya setengah juta penduduk. Jumlah ini semakin bertambah karena semakin mudah di dapat serta terjangkaunya harga dari ponsel cerdas Sanjaya & Wibhowo, (2011).

Gadget sudah menjadi kebutuhan utama masyarakat modern sekarang ini, hal ini terlihat dari jumlah pengguna gadget yang selalu meningkat setiap tahunnya. Tidak hanya orang tua saja, anak-anak saat ini sudah menggunakan perangkat canggih tersebut. Penelitian sebelumnya tentang penggunaan dalam waktu yang lama mengakibatkan perubahan perilaku sebagai contoh, studi kasus di Australia menunjukkan bahwa pemakaian gadget telah membuat perubahan dalam pola hidup masyarakat. Pola bekerja, pengisian waktu luang, interaksi dalam keluarga hingga kebiasaan tidur menjadi berubah dengan intensifnya pemakaian gadget di

kalangan masyarakat luas (Beaton & Wajcman)

Penggunaan gadget pada remaja dalam sehari rata-rata lebih dari 1 jam perhari, hal ini terlihat pada *pre-eliminary* pada satu sekolah dengan mengambil sampel kelas 1 dan 2 sebanyak 98 pelajar yaitu terdapat 56 (57,142%) responden yang menjawab dalam menggunakan gadget antara 1 sampai 10 jam setiap harinya, sedangkan untuk yang menjawab tak terhitung (setiap waktu) nya terdapat 23 (23,469%) responden, dan untuk yang menjawab lebih dari 12 jam terdapat 19 (19,387%) responden. (hasil survey penelitian pada tanggal 16 dan 17 Februari 2015)

Sementara itu berdasarkan ilmu komunikasi ditemukan bahwa erat kaitannya kepemilikan gadget berdampak pada proses pendekatan belajar pada remaja SMA. Salah satu kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam belajar adalah berkomunikasi. Komunikasi adalah hubungan kontak antara manusia baik individu maupun kelompok. Abizar (1988) mengemukakan komunikasi adalah kegiatan pertukaran atau berbagi informasi (*sharing information*), dan berbagi pengalaman antara seseorang dengan orang lain dalam mengembangkan daya pikir. menurut peneliti hubungan tersebut telah mengalami perubahan, misalnya kalau jaman dahulu ketika akan mencari informasi mengenai pelajaran siswa menggunakan media perpustakaan untuk mendapatkan informasi yang dicari, kalau jaman sekarang siswa menggunakan gadget miliknya untuk mengakses informasi yang dicari melalui gadget (*smarphone* dan tablet) dan dapat dilakukan tidak harus diperpustakaan.

Menurut hasil penelitian Biggs (1985) *learning approach* dapat

dikelompokkan menjadi 3 *prototipe* (bentuk dasar), yaitu *surface approach* (permukaan/bersifat lahiriah), *deep approach* (mendalam), *strategic approach* (pendekatan prestasi tinggi). Penggunaan gadget oleh siswa terdapat pada hal permukaan yaitu hanya untuk keperluan media sosial, *browsing*, *chatting*. Perilaku nyata individu sebagai seorang pelajar dalam belajar yang menentukan tingkat hasil belajarnya.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas diketahui bahwa remaja pengguna gadget untuk pencarian informasi untuk keperluan *learning approach*, sedangkan untuk kegiatan selain keperluan belajar masih berada pada tahapan untuk sosial media, mendengarkan musik, bermain *game*. Peneliti tertarik untuk meneliti “hubungan pendekatan belajar dengan intensitas pemakaian berdasarkan jenis *gadget*” khususnya pengguna *smartphone* dan tablet berbasis android. Peneliti ingin mengkaji lebih lanjut apakah terdapat hubungan pendekatan belajar dan intensitas pemakaian berdasarkan jenis *gadget*. Selain itu, sepengetahuan peneliti, penelitian mengenai masalah ini belum banyak dilakukan, walaupun ada dihubungkan dengan variabel yang berbeda dari yang penulis ingin buktikan.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

Adakah hubungan pendekatan belajar dengan intensitas pemakaian berdasarkan jenis *gadget*?

### **C. Tujuan Penelitian**

Untuk mengetahui hubungan pendekatan belajar dengan intensitas pemakaian berdasarkan jenis *gadget*

### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan ilmu psikologi, khususnya Psikologi Pendidikan dalam pendekatan belajar remaja.

2. Manfaat praktis

- a) Remaja dapat mempertimbangkan dan atau lebih bisa bijaksana dalam penggunaan *gadget* yang dimilikinya
- b) Pihak sekolah bisa mengoptimalkan proses belajar siswanya dengan media *gadget* (*smartphone* dan atau tablet).

### **E. Keaslian Penelitian**

Penelitian ini berbeda dengan penelitian lainnya, dan termasuk dalam penelitian baru karena peneliti belum banyak menemukan tentang penelitian hubungan pendekatan belajar dengan intensitas pemakaian berdasarkan jenis *gadget*. Peneliti terdahulu (Aldi.Atwinda J.,dkk, tahun 2014) dengan judul Pengaruh Intensitas Penggunaan *Smartphone* dan Komunikasi Orangtua Anak Terhadap Prestasi Belajar Anak melakukan analisis data menggunakan regresi linier sederhana dengan bantuan SPSS 22 untuk menunjukkan bahwa intensitas

penggunaan *smartphone* (*sig* 0,003) dan komunikasi orang tua anak (*sig* 0,002) berpengaruh dan signifikan terhadap prestasi belajar anak.

Selanjutnya penelitian dari Beauty Manumpil.,dkk, tahun 2015 dengan judul Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manado yang menggunakan instrumen kuesioner dan lembar observasi dan uji statistic *Chi-Square test* dengan tingkat kemaknaan  $\alpha = 0,05$  atau 95 % mendapatkan hasil nilai  $p = 0,016 < \alpha = 0,05$ . Kesimpulan dari penelitian mereka yaitu ada hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi belajar siswa di SMA Negeri 9 Manado. Berdasarkan dua penelitian tersebut, peneliti mengemukakan ide penelitian baru untuk mengetahui hubungan antara pendekatan belajar terhadap intensitas pemakaian ditinjau dari jenis gadget yang digunakan.