

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Remaja merupakan kelompok manusia yang penuh potensi yang perlu dimanfaatkan. Secara psikologis, usia remaja usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa dibawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan dalam tingkat yang sama (Aziz dan Nurainiah, 2018).

Gadget atau gawai merupakan alat teknologi yang diproduksi oleh manusia yang terdapat bermacam-macam aplikasi didalamnya yang dapat digunakan untuk mengakses informasi, membaca berita, chatting atau telekomunikasi (Marpaung, 2018). Pada saat ini gawai sebagian besar tidak hanya dipakai pada usia dewasa saja, tetapi anak-anak sekolah pada zaman sekarang ini sudah pandai memakai gawai. Gawai yang mempunyai jaringan internet yang dapat digunakan oleh anak-anak sekolah untuk mengakses berbagai informasi di internet yang bertujuan untuk membantu pengetahuan, namun kenyataannya sangat jarang untuk anak-anak sekolah yang menggunakan gawai untuk hal tersebut, karena biasanya gawai yang mereka punya dipakai untuk mendengarkan musik, bermain game, chattingan, nonton film, dll menggunakan gawai yang bukan untuk fungsinya (Kendri dan Deli, 2020).

Saat ini, gawai menjadi perangkat yang penting karena setiap orang dapat melakukan apapun dengan menggunakan gawai. Mulai dari mencari informasi hingga bersosialisasi. Hal ini dapat dilakukan karena banyak aplikasi yang dapat diunduh pada gawai. Aplikasi merupakan suatu program yang memiliki aktivitas pemrosesan perintah yang diperlukan untuk melaksanakan permintaan pengguna dengan tujuan tertentu. Keberadaan aplikasi menjadi salah satu faktor yang membuat seseorang menggunakan gawai. Berdasarkan jenisnya aplikasi-aplikasi tersebut bisa diklasifikasikan dalam beberapa kelompok diantaranya yaitu : aplikasi media sosial, aplikasi permainan atau game online dan aplikasi *e-commerce* (Wijaya et al, 2022).

Penggunaan gawai tidak terlepas dari adanya internet, penggunaan media sosial dan digital menjadi bagian yang menyatu dalam kehidupan sehari-hari anak muda di Indonesia.

Berdasarkan Kominfo (2014) yang dikutip oleh Fahrudin, et al (2020), studi menemukan bahwa ada 98% dari anak-anak dan remaja yang disurvei mengetahui tentang internet dan bahwa 79,5% diantaranya adalah pengguna internet. Ada sekitar 20 responden yang tidak menggunakan internet, alasan utama mereka adalah tidak memiliki perangkat atau infrastruktur untuk mengakses internet. Perubahan struktur media di Indonesia, terutama dengan meningkatnya penggunaan ponsel, telah mengubah akses dan penggunaan media digital internet di kalangan anak dan remaja yang cenderung menggunakan personal komputer untuk mengakses internet di warung internet dan laboratorium komputer sekolah atau smartphone selama kegiatan sehari-hari.

Pada tahun 2017, Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (APJII) merilis hasil survei mengenai penetrasi dan perilaku penggunaan internet di Indonesia. Seperti yang telah diprediksi terjadi peningkatan pengguna internet di Indonesia dibandingkan tahun-tahun sebelumnya. Pada tahun tersebut, penetrasi pengguna internet di Indonesia mencapai 143,26 juta jiwa dari total populasi penduduk Indonesia yang berjumlah 262 juta jiwa. Artinya sebanyak 54,68% penduduk Indonesia telah terpapar dengan internet (APJII, 2018).

Rilis hasil survei APJII (2018) tersebut juga menghadirkan beberapa informasi yang menarik. Pertama, bahwa penetrasi internet di kalangan penduduk usia lebih muda ternyata lebih tinggi dibandingkan dengan penetrasi pada kategori usia yang lebih tinggi. Penetrasi internet pada kategori usia 13-18 tahun mencapai 75,50% dan penetrasi internet pada kategori usia 19-34 tahun mencapai 74,23%. Sementara itu, penetrasi internet pada kategori usia di atasnya berada pada tingkat yang jauh di bawahnya. Kedua, dilihat dari perangkat yang digunakan, bahwa sebagian besar penduduk menggunakan gawai (*smartphone* dan tablet) pribadi dibandingkan menggunakan komputer atau laptop dan perangkat lainnya untuk mengakses internet. Bahwa secara keseluruhan sebanyak 83,44% dari keseluruhan penduduk yang terpapar internet mengakses internet melalui smartphone dan tablet pribadi. Dari informasi dari hasil survei APJII (2018) tersebut memberikan gambaran berapa tingginya jumlah penggunaan gawai di kalangan generasi muda yang umumnya adalah pelajar.

Masyarakat Indonesia menghabiskan waktu lebih banyak untuk mengakses media sosial pada tahun 2020. *WhatsApp* misalnya rerata digunakan selama 25,9 jam per bulan

oleh setiap pengguna pada tahun 2019, lantas meningkat menjadi 30,8 jam per bulan pada tahun 2020. Tren serupa juga terjadi pada *Facebook* dan *Instagram*, yang masing-masing menjadi 17 jam per bulan. Kemudian, setiap pengguna menggunakan *Twitter* selama 8,1 jam per bulan dari sebelumnya 7,6 jam per bulan. Meski begitu, *TikTok* memiliki peningkatan waktu paling besar. Masyarakat yang umumnya hanya menggunakan media sosial ini selama 3,2 jam per bulan pada 2019 melonjak menjadi 13,8 jam per bulan pada tahun 2020, data ini dijelaskan oleh salah satu website databoks.com. Hal ini sudah dapat dilihat bahwa pengguna media sosial melalui jaringan internet di Indonesia cukup besar serta penggunaannya juga beragam dimulai dari usia 16 sampai 64 tahun. Banyak orang menggunakan media sosial melalui gawai dengan berbagai macam kepentingan didalamnya serta berbagai macam orang yang dapat menjangkaunya, hal ini dapat menimbulkan beberapa dampak dikalangan masyarakat seperti banyaknya berita hoak bahkan konten-kontenn yang kurang mendidik (Junawan dan Laugu, 2020).

Berdasarkan reportal Digital Indonesia (2020), memaparkan bahwa terdapat 175,4 juta pengguna internet di Indonesia terhitung dari Januari 2020, meningkat 17% dari 2019, membuat penetrasi internet di Indonesia berada pada angka 64%. Bertambahnya jumlah pengguna internet ini berhubungan signifikan terhadap total pengguna platform digital seperti media sosial dan marketplace di Indonesia. Terhitung pada Januari 2020, terhadap 160 juta pengguna platform digital, yaitu media sosial di Indonesia sebagai media komunikasi dan memperluas jaringan dengan penetrasi sebesar 59%, sedangkan pada *marketplace* dari total pengguna internet di Indonesia, 80% penggunaannya menggunakan platform digital *marketplace* untuk melakukan transaksi jual beli secara online. Dari banyaknya sektor perdagangan yang saat ini terdepan menguasai hampir seluruh pasar di Indonesia dengan berbasis teknologi digital yang dikenal dengan sebutan e-commerce (Putri dan Zakaria, 2020). Berdasarkan penelitian Artheswara dan Sulistiawati (2020), Durasi penggunaan aplikasi *e-commerce* dibagi menjadi tiga kategori yaitu rendah, sedang dan tinggi. Kategori rendah penggunaan aplikasi *e-commerce* kurang dari 23 menit dalam satu kali akses, kategori sedang penggunaan aplikasi *e-commerce* 23-59 menit dalam satu kali akses dan kategori tinggi penggunaan aplikasi *e-commerce* lebih dari 59 menit dalam satu kali akses.

Berdasarkan data *American Medical Association* menunjukkan bahwa di Amerika pada tahun 2007 hampir 90% remaja di Amerika memainkan *game online* dan lebih dari 5 juta remaja mengalami adiksi game online. Kemudian di Cina pada tahun 2007 terdapat 10% atau 30 juta remaja yang mengalami adiksi. Di Indonesia sendiri terdapat 63 juta orang tau 24,23% dari totoal populasai masyarakat Indonesia menggunakan internet dan 50% dari total populasi yang menggunakan internet ada di kalangan pelajar atay remaja (Oktaviana et al, 2018). Pada kalangan remaja yang menghabiskan waktu rata-rata 7 jam per hari untuk meengakses media internet seperti game online (Erik dan Syenshie, 2020).

Berdasarkan data yang diperoleh di Dinas Pendidikan Surakarta, jumlah SMA di kota Surakarta yang sudah menggunakan gadget dalam pembelajaran ada 31 sekolah yaitu untuk sekolah SMA Negeri ada 8 sekolah dan untuk SMA Swasta ada 23 sekolah. Berikut SMA di Surakarta yang sudah menggunakan media gadget dalam metode pelajarannya :

Tabel 1.1 Daftar SMA Negeri dan Swasta di Surakarta

No	Nama Satuan Pendidikan	Jumlah Murid
SMA Negeri		
1.	SMA Negeri 1 Surakarta	1126
2.	SMA Negeri 2 Surakarta	951
3.	SMA Negeri 3 Surakarta	1071
4.	SMA Negeri 4 Surakarta	1090
5.	SMA Negeri 5 Surakarta	1053
6.	SMA Negeri 6 Surakarta	1164
7.	SMA Negeri 7 Surakarta	1044
8.	SMA Negeri 8 Surakarta	1159
SMA Swasta		
9.	SMA Tujuh Belas Surakarta	23
10.	SMA Yosodipuro Surakarta	9
11.	SMA Al Islam 1 Surakarta	1021
12.	SMA Al Muayyad Surakarta	170
13.	SMA Batik 1 Surakarta	1246
14.	SMA Batik 2 Surakarta	732

15.	SMA Pangudi Luhur ST. Yosef Surakarta	623
16.	SMA Regina Pacis Surakarta	947
17.	SMA Kristen 1 Surakarta	246
18.	SMA Islam Diponegoro	82
19.	SMA MTA Surakarta	1067
20.	SMA Bina Widya Solo	42
21.	SMA Kristen Widya Wacana	109
22.	SMA Muhammadiyah 3 Surakarta	94
23.	SMA Pelita Nusantara Kasih	148
24.	SMA Muhammadiyah Program Khusus Kottabarat Surakarta	174
25.	SMA Warga Surakarta	386
26.	SMA Al-Abidin Bilingual Boarding School	1024
27.	SMA Al-Azhar Syifa Budi Solo	223
28.	SMA Santo Paulus Surakarta	30
29.	SMA Muhammadiyah 1 Surakarta	238
30.	SMA Muhammadiyah 2 Surakarta	193
31.	SMA Muhammadiyah 6 Surakarta	75

Sumber : sekolah.data.kemdikbud.go.id

Berdasarkan data diatas SMA Batik 1 Surakarta didapatkan bahwa jumlah siswa terbanyak dengan penggunaan gadget yang hampir digunakan setiap harinya paling tinggi penggunaannya adalah *gadget* atau *smartphone*. Hal ini dikarenakan dengan media teknologi dan informasi seperti gadget dapat mempermudah siswa untuk mencari informasi. Pelajar juga memanfaatkan gadget untuk chatting serta yang paling sering digunakan pelajar yaitu sosial media seperti *facebook*, *Instagram*, *twitter*, *YouTube* dan *game online*. Situasi ini dikatakan bahwa SMA Batik 1 Surakarta tidak lepas dari gadget. Hal ini dikarenakan, remaja pada usia 14-19 tahun merupakan masa dimana seseorang akan selalu tertarik pada hal-hal baru.

Studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada 4 Juli 2022 di SMA BATIK 1 Surakarta dengan melakukan wawancara kepada 25 siswa, dimana peneliti menemukan bahwa seluruh pelajar memiliki dan menggunakan gawai. Hasil studi tersebut ditemukan bahwa dari 15 siswa mengatakan 10 siswa menggunakan gawai lebih dari 4 jam dalam

sehari dan mengatakan bahwa aplikasi yang sering digunakan yaitu aplikasi game dan aplikasi sosial media, 9 siswa menggunakan gawai kurang dari 4 jam dalam sehari dan mengatakan bahwa aplikasi yang sering digunakan yaitu aplikasi sosial media dan 6 siswa mengatakan jarang menggunakan gawai dan jarang menggunakan aplikasi game dan sosial media.

Berdasarkan studi pendahuluan di atas maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut tentang gambaran durasi penggunaan gawai dan jenis aplikasi pada siswa di SMA BATIK 1 Surakarta.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana Gambaran durasi penggunaan gawai dan jenis aplikasi pada siswa di SMA BATIK 1 Surakarta”.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran durasi penggunaan gawai dan jenis aplikasi pada siswa di SMA BATIK 1 Surakarta

2. Tujuan Khusus

- a) Mendeskripsikan karakteristik responden pada siswa di SMA BATIK 1 Surakarta.
- b) Mendeskripsikan durasi penggunaan gawai pada siswa di SMA BATIK 1 Surakarta.
- c) Mendeskripsikan penggunaan aplikasi media sosial pada siswa di SMA BATIK 1 Surakarta.
- d) Mendeskripsikan penggunaan aplikasi *game online* pada siswa di SMA BATIK 1 Surakarta.

- e) Mendeskripsikan penggunaan aplikasi *e-commerce* pada siswa di SMA BATIK 1 Surakarta.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Sekolah SMA Batik 1 Surakarta

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi sekolah untuk memberikan informasi dan memperluas pengetahuan para guru, staf dan karyawan untuk mengetahui dampak penggunaan gawai di SMA Batik 1 Surakarta.

2. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa di SMA Batik 1 Surakarta agar dapat menambah wawasan, pengetahuan dan dapat mengetahui dampak dari kurangnya kualitas tidur.

3. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu penulis lainnya untuk mengembangkan pengetahuan, wawasannya dan menambah pengalaman. Serta sebagai referensi dalam penelitian selanjutnya dan bahan pertimbangan bagi yang berkepentingan untuk melanjutkan penelitian sejenis.

E. Keaslian Penelitian

1. **Nama Peneliti** : Fransisca Wijaya, Vivin Yindy Hartanto, Fakhri Zyan Alif Widiyanto, Equin Hertaiswari, Jessica Caroline Kurniawan, Casey Yoan Paquita, 2022. **Judul Penelitian** : Analisis Pengaruh Usia dan Jenis Aplikasi Terhadap Durasi Penggunaan Gawai Dalam Satu Hari. **Tujuan** : Untuk mengetahui pengaruh usia dan durasi penggunaan aplikasi terhadap durasi penggunaan gawai secara keseluruhan dalam satu hari. **Metode** : Penelitian ini dilakukan dengan metode kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner secara online kepada 111 orang responden. **Hasil** : Data dianalisis menggunakan metode regresi berganda dan didapati persamaan $Y = 2,377 + 0,753X_1 + 0,836X_2 + 0,850X_3 + 0,840X_4 - 0,007X_5$. Penelitian ini membuktikan bahwa usia (X_5) tidak berpengaruh secara signifikan terhadap durasi penggunaan gawai. Namun faktor

independen lainnya, yaitu aplikasi media sosial (X_1), permainan (X_2), hiburan (X_3) dan e-commerce (X_4) berpengaruh secara signifikan. Di antara empat faktor tersebut, yang paling berpengaruh terhadap durasi penggunaan gawai dalam 1 hari adalah aplikasi media sosial dengan rata-rata durasi penggunaan adalah 5 jam per hari. **Persamaan** : variabelnya. **Perbedaan** : populasi dan sampel, lokasi penelitian.

2. **Nama peneliti** : Fahrudin Havid dan Cahyaningtyas Anindhita Yudha, 2020. **Judul Penelitian** : Durasi Penggunaan Gadget Berhubungan dengan Interaksi Sosial Remaja di SMP Muhammadiyah 2 Karanganyar. **Tujuan** : untuk mengetahui hubungan antara durasi penggunaan gadget terhadap interaksi sosial remaja. **Metode** : Menggunakan metode observasional analitik dengan desain cross sectional. Sampel dikumpulkan dengan menggunakan purposive sampling di sekolah menengah pertama pada usia 13-16 tahun, responden sebanyak 150. Variabel independen dalam penelitian menggunakan ini adalah durasi penggunaan gadget dan variabel dependen adalah interaksi dengan orang tua, interaksi di lingkungan sekolah dan interaksi di lingkungan masyarakat. Instrumen penelitian menggunakan kuesioner. Data dianalisis menggunakan uji kendall tau ($\alpha < 0,05$). **Hasil** : Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa durasi penggunaan gadget berkorelasi negatif dengan interaksi sosial remaja dengan orang tua ($p=0,000$), dan masyarakat ($p=0,000$) tetapi korelasi positif dengan interaksi sosial di sekolah ($p=0,000$). Hasil penelitian menunjukkan ada hubungan negatif antara durasi penggunaan gadget terhadap interaksi sosial remaja dengan orangtua dan lingkungan masyarakat. Ada hubungan positif antara durasi penggunaan gadget dengan interaksi sosial remaja di lingkungan sekolah. **Persamaan** : variabel bebas. **Perbedaan** : lokasi penelitian, populasi dan sampel, metode penelitian.
3. **Nama peneliti** : Mawitjere Omega T, Onibala Franly dan Ismanto Yudi A. **Judul Penelitian** : Hubungan Lama Penggunaan Gadget dengan Kejadian Insomnia Pada Siswa di SMA Negeri 1 Kawangkoan. **Tujuan** : Untuk mengetahui hubungan lama penggunaan gadget dengan kejadian insomnia pada siswa-siswi di SMA Negeri 1 Kawangkoan. **Metode** : Desain penelitian ini menggunakan desain analitik dengan pendekatan cross sectional. Teknik pengambilan sampel yaitu

dengan menggunakan purposive sampling sesuai dengan sampel yaitu 39 orang.

Hasil : Hasil penelitian ini menggunakan uji statistik chi-square diperoleh nilai $p = 0,02 < \alpha = 0,05$. **Persamaan** : variabel bebas. **Perbedaan** : lokasi penelitian, populasi dan sampel, metode penelitian.