

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar belakang masalah

Remaja merupakan masa individu berkembang yang diawali dengan menunjukkan tanda-tanda seksual sekunder sampai mencapai kematangan seksual. Menurut *World Health Organization* (WHO) remaja merupakan penduduk dalam rentang usia 10-19 tahun, remaja mengalami perkembangan biologik, sosiologik dan psikologik yang saling terkait antara satu dengan yang lainnya. Secara biologik ditandai dengan pertumbuhan tulang, secara psikologik ditandai dengan akhir perkembangan kognitif dan pematangan kepribadian, secara sosiologik ditandai dengan intensifnya menuju peranan dewasa muda (WHO, 2014). WHO juga menyatakan remaja seluruh dunia diperkirakan sekitar 1,2 milyar atau 18% dari keseluruhan penduduk seluruh dunia. Dari hasil sensus penduduk Kementerian Kesehatan tahun (2010), terdapat 43,5 juta atau sekitar 18% penduduk Indonesia adalah remaja (Kemenkes RI, 2014). *Badan Statistik Provinsi Jawa Tengah* menyampaikan hasil olah data penduduk Jawa Tengah antara usia 10-19 tahun terdapat lebih dari 5,4 juta penduduk (Badan Pusat Statistik, 2015).

Usia remaja sangat berkaitan erat dengan sekolah yang sebuah system pendidikan yang di buat pemerintah. Berdasarkan undang undang No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 pendidikan adalah upaya mewujudkan suasana belajar dan proses dalam pembelajaran. Proses pembelajaran tersebut sama halnya dengan sebuah produktivitas. Menurut *International Labour Organization* (ILO) Secara sederhana produktivitas adalah perbandingan antara jumlah setiap hasil dengan jumlah setiap sumber selama produksi, dengan kata lain pada setiap hasil produktivitas pelajar yang diperoleh selama pendidikan pasti akan sesuai dengan proses lama belajar dan berusaha.

Beberapa hasil produktivitas pelajar berupa kecerdasan, aklaq diri, keagamaan , dan tentunya sebuah prestasi (Undang-undang dasar ,2003).

Seperti yang telah diketahui pada kemajuan teknologi sampai dengan saat ini telah populer munculnya *smartphone*. *Smartphone* saat ini seperti sebuah kebutuhan khusus yang harus dimiliki manusia sebagai makhluk sosial untuk memenuhi kebutuhan komunikasi dan informasi yang. Mudahnya akses situs dan media sosial didunia yang dapat diakses dengan mudah dan cepat membuat usia kalangan remaja menjadi konsumen internet terbesar dunia. Selain sebagai alat penunjang media sosial dan informasi seperti yang dijelaskan diatas gadget mempunyai fungsi sebagai alat hiburan seperti bermain game. Dengan keterjangkauan variasi harga maka orang tua cenderung lebih memilih membelikan tanpa didasari alasan positif dibandingkan harus melihat anaknya rewel. Meskipun didalamnya terdapat dampak positif besar namun perlu diwaspadai juga dampak negatif didalamnya. Beberapa dampak positif dari penggunaan *smartphone* seperti meningkatnya rasa percaya diri, memudahkan mendapat informasi dan memperoleh banyak teman. Menurut Saptutra (2014) Dampak negatif yang timbul diantaranya ketergantungan, kesenjangan interaksi dan terciptanya hubungan yang palsu, selain hal tersebut dalam masalah ini terdapat kemungkinan timbulnya manajemen waktu yang buruk dalam proses produktivitas seorang pelajar yang disebabkan oleh kemungkinan berkurangnya waktu belajar akibat penyalahgunaan penggunaan *smartphone*. Dampak lainnya dari sisi mental anak akan lebih mudah marah diakibatkan terlalu bergantung pada keasikan dirinya dan tidak menghiraukan aktifitas yang lainnya ungap kepala humas ikatan psikolog klinis (Khasandra Putra, dikutip dari Liputan6.com, 2013).

Penggunaan akses internet yang mudah ini juga menimbulkan ketertarikan sendiri pada kalangan remaja untuk mencoba fitur baru yang disematkan. Situs-situs yang penampilannya menarik seakan membuat remaja kecanduan (Reza, 2015). Seperti yang telah diketahui pada situs-situs dapat diakses tanpa adanya sensor sehingga dapat dilihat dengan leluasa

untuk melihat berbagai adegan seperti kekerasan dan pornografi yang tentunya akan berdampak negatif bagi perkembangan remaja itu sendiri jika belum mampu untuk menyikapinya dengan baik. Pada masa usia remaja biasanya cenderung mencoba suatu hal yang baru untuk menemukan sebuah identitas diri sesuai apa yang mereka harapkan. Lebih dari separuh remaja atau sekitar 52% mengakui telah mengakses situs porno dan situs negatif lainnya melalui iklan yang biasanya tiba-tiba muncul dan tanpa menimbulkan kecurigaan, sementara 18% remaja mengakui mengakses situs dengan sukarela sesuai yang mereka kehendaki (Razak, 2014).

Sebuah survey *Pew Research Centre* di Amerika Serikat pada tahun 2012 lalu menunjukkan bahwa remaja usia 13-17 tahun sebanyak 73% mengaku telah mulai menggunakan *smartphone* (In-Soo Nam 2013, dalam Saputra, 2014). Sementara itu tingkat ketergantungan terhadap *smartphone* diantara remaja mencapai 18% lebih banyak dua kali lipat dibandingkan pada dewasa yang hanya mencapai 9% pengguna. Hasil survei penggunaan media sosial informasi dan komunikasi ini menunjukkan 77,8% remaja menggunakan ponsel atau *smartphone* untuk mengakses internet (Budiman, 2014). Penggunaan *smartphone* berada didaftar urutan teratas sebagai teknologi perkembangan *gadget* dengan pengguna mencapai 51,9% . Merupakan Penggunaan paling banyak dipakai sebagai media sosial komunikasi diatas penggunaan laptop dan notebook (Oktavia, 2015).

Berdasarkan hasil survei *Dinas Pendidikan Kota Semarang* pada tahun (2015) diketahui terdapat 97 Sekolah Menengah Atas (SMA) dan 90 Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dari sekolah negeri ataupun sekolah swasta diseluruh Kota Semarang

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SMA Muhammadiyah 1 Semarang dari 10 siswa terdapat lebih dari 90% siswa-siswi mengatakan telah menggunakan *smartphone* dengan menggunakan operasi sistem populer saat ini yaitu *android*. *Smartphone* tersebut diantaranya digunakan sebagai media komunikasi, mencari informasi melalui internet dan sebagai sarana hiburan bermain game dan berfoto. Data lain yang diperoleh dari guru

bimbingan dan konseling (BK) terdapat beberapa pelanggaran yang paling sering terjadi antara lain : menggunakan handphone saat proses belajar disekolah seperti memutar music, bermain game sampai dengan berkomunikasi pada temannya.

## **B. Rumusan masalah**

Seperti yang kita ketahui bahwa *smartphone* adalah sebuah media yang sangat memiliki banyak manfaat dalam menunjang kebutuhan manusia sebagai makhluk sosial dan ekonomi seperti berkomunikasi, mencari informasi melalui internet hingga sebagai objek hiburan bermain game untuk menenangkan pikiran. Namun selain banyaknya manfaat tersebut tentu terdapat dampak negatif didalamnya apabila tidak mampu mengontrol diri seperti kecanduan menggunakan alat tersebut hingga sampai terjadi perilaku yang menyimpang pada remaja tidak sesuai dengan konsep yang seharusnya ada pada usia remaja. Akibatnya dapat menyita banyak waktu sampai hingga sulit meluangkan waktu untuk belajar agar produktif dalam berpendidikan mampu memperoleh prestasi akademik atau non akademik, berakhlaq baik, dan dapat bersosialisasi membaaur dengan lingkungan sekitarnya.

Berdasar uraian latar belakang masalah tersebut diatas, maka dapat diambil rumusan masalah yaitu “adakah hubungan penggunaan *smartphone* terhadap produktivitas dalam belajar remaja”.

## **C. Tujuan penelitian**

### 1. Tujuan umum

Mengetahui hubungan antara penggunaan *smartphone* terhadap produktivitas belajar remaja.

### 2. Tujuan khusus

- a. Mendeskripsikan penggunaan *smartphone* terhadap remaja di SMA Muhammadiyah 01 Mrican Semarang.
- b. Mendeskripsikan produktivitas belajar pada remaja di SMA Muhammadiyah 01 Mrican Semarang.

- c. Menganalisa hubungan penggunaan *smartphone* dengan produktivitas belajar remaja di SMA Muhammadiyah 01 Mrican Semarang.

#### D. Manfaat penelitian

##### 1. Bagi instansi kesehatan

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi tambahan sebagai pengetahuan dan masukan pada rekan sejawat agar terus meningkatkan kepedulian terhadap penyuluhan pada usia remaja untuk meningkatkan produktivitas belajar siswa.

##### 2. Bagi masyarakat

Memberikan pengetahuan pada para orang tua dengan anak usia remaja agar dapat mengawasi anaknya pada penggunaan *smartphone* sehingga terhindar dari dampak negatif.

##### 3. Bagi ilmu pengetahuan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai referensi dan rujukan terutama untuk bidang kesehatan berkaitan dengan pemanfaatan penggunaan *smartphone* yang sesuai dengan usia remaja sehingga dapat melahirkan remaja yang berprestasi dan berpikir positif.

##### 4. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan peneliti, mengembangkan Ilmu pengetahuan, keterampilan dan memberikan pengalaman melaksanakan penelitian selanjutnya.

#### D. Keaslian penelitian

**Tabel 1. 1 Keaslian penelitian**

Judul	Peneliti/ tahun	Desain	Hasil	Perbedaan
Hubungan penggunaan <i>smartphone</i> dengan perilaku seksual remaja	Alifia Rizky Pratama Daranoto/ 2016	<i>Cross sectional</i>	Ada hubungan Terjadinya prilaku seksual dengan penggunaan <i>smartphone</i>	Terdapat pada variabel terikat yaitu perilaku seksual remaja