

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini dunia sedang mengalami suatu pandemi global yang bernama COVID-19. Wabah ini menyebabkan terganggunya sistem pendidikan di Indonesia. Menurut Surat Edaran Kemendikbud Dikti No 1 Tahun 2020, sekolah di zona merah dilarang untuk melaksanakan pembelajaran tatap muka (konvensional) dan dihimbau untuk menyelenggarakan pembelajaran secara daring. Pada tataran pelaksanaannya pembelajaran daring memerlukan dukungan perangkat-perangkat mobile seperti smartphone atau telepon android, laptop, komputer, tablet, dan iphone yang dapat dipergunakan untuk mengakses informasi kapan saja dan dimana saja (Gikas dan Grant, 2013 dalam Sadikin dan Afreni, 2020). Pembelajaran daring dengan menggunakan smartphone ternyata dapat memberikan dampak negatif yaitu siswa atau siswi terstimulasi mengakses aplikasi lain terutama games sehingga menimbulkan resiko kecanduan (Siddiqui, 2016).

Berdasarkan penelitian Sari (2017) tentang kecanduan internet pada remaja di SMAN 7 Padang, tingkat kecanduan internet pada remaja awal didapatkan dari 240 siswa sebanyak 9 orang siswa (4%) berada pada kategori kecanduan sangat tinggi, 103 orang siswa (43%) pada kategori tinggi, 120 orang siswa (50%) pada sebagian pada kategori sedang dan 8 orang siswa (3%) sebagian besar berada pada kategori rendah (Sari,

2017). Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SMAN 1 Sutojayan Blitar di kelas XII pada tanggal 15 September 2020, dari 15 orang siswa yang bermain gadget kurang dari 2 jam sebanyak 7 anak dan 8 anak bermain gadget lebih dari 2 jam. Dari informasi mereka banyak mengakses sosial media yang berupa aplikasi tiktok, youtube, instagram dan bermain game online serta untuk mencari informasi terkait tugas yang diberikan oleh pengajar di sekolah. Dari 15 siswa ada 6 anak yang kehilangan keinginan dalam beraktifitas, 4 siswa yang sering berbicara tentang teknologi dalam hal ini jumlah followers tiktok dan instagram serta 5 orang siswa yang cenderung sensitif atau gampang tersinggung.

Pembelajaran daring adalah bentuk pembelajaran yang mampu menjadikan siswa mandiri tidak bergantung pada orang lain. Hal ini dikarenakan melalui pembelajaran daring siswa akan fokus pada layar gadget untuk menyelesaikan tugas ataupun mengikuti diskusi yang sedang berlangsung (Syarifudin, 2020). Meskipun gadget memiliki fungsi khusus, namun tidak sedikit remaja yang terkena dampak negatif dari penggunaan internet, salah satu dampaknya remaja menjadi sangat tergantung pada pengaksesan internet untuk mencapai kepuasan dengan menghabiskan waktu berlarut-larut, sehingga remaja mengalami kecanduan gadget (Fauziawati, 2015). Kecanduan gadget adalah fenomena yang berkaitan dengan penggunaan gadget yang tidak terkendali. Orang dengan masalah ini menghadapi masalah sosial, psikologis, dan kesehatan (Cha, 2018).

Menurut Pebriana (2017) remaja yang mengalami kecanduan gadget memiliki tanda seperti kehilangan keinginan untuk beraktivitas, berbicara tentang teknologi secara terus-menerus, cenderung sering membantah suatu perintah jika itu menghalangi dirinya mengakses gadget, sensitif atau gampang tersinggung yang menyebabkan mood mudah berubah, egois, sulit berbagi waktu dalam penggunaan gadget dengan orang lain, sering berbohong karena sudah tidak bisa lepas dengan gadgetnya. Dengan kata lain anak akan mencari cara apapun agar tetap bisa menggunakan gadgetnya walaupun hingga mengganggu waktu tidurnya. Dampak kecanduan gadget menurut Davey (2014) meliputi stres, kecemasan, insomnia, depresi, kenakalan agresivitas juga menjadi dampak kecanduan gadget pada remaja.

Cara mengatasi kecanduan gadget menurut Wulansari (2017) antara lain adalah membatasi penggunaan gadget, memberi jadwal yang tepat untuk bermain gadget, pemberian batasan akses, penetapan wilayah bebas gadget, mengajarkan tentang pentingnya menahan diri, dan orang tua harus memberikan contoh yang baik. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk meneliti tentang gambaran tingkat kecanduan gadget di masa pandemi Covid-19 pada siswa kelas XII MIPA SMAN 1 Sutojayan Kabupaten Blitar.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana tingkat kecanduan gadget di masa pandemi Covid-19 pada siswa kelas XII MIPA SMAN 1 Sutojayan Kabupaten Blitar?

1.3 Tujuan Penelitian

Mengetahui tingkat kecanduan gadget di masa pandemi Covid-19 pada siswa kelas XII MIPA SMAN 1 Sutojayan Kapupaten Blitar.

1.4 Manfaat

1.4.1 Manfaat Teoritis

Memberikan informasi dan fakta tentang kecanduan gadget sebagai dampak negatif penggunaan gadget berlebih.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Sekolah

Sebagai dasar sekolah dalam memberikan konseling bagi siswa dan orang tua tentang cara bijak penggunaan gadget di masa pandemi Covid-19.

2. Bagi Responden

Sebagai kontrol diri siswa dan selektivitas dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di masa pandemi Covid-19.

3. Bagi Peneliti

Mengaplikasikan ilmu metodologi riset yang didapatkan dari perkuliahan dalam penelitian nyata terutama mengenai tingkat kecanduan gadget pada remaja di masa pandemi Covid-19 dan sebagai kontrol diri bagi peneliti untuk menggunakan gadget secara bijak.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan tema tingkat kecanduan gadget dan cara mengatasi kecanduan gadget.