

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Dimasa kini, teknologi adalah salah-satu hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Peralnya setiap kegiatan manusia baik itu sekolah ataupun bekerja, sangat membutuhkan peranan teknologi dalam melangsungkan kegiatannya. Ditambah lagi pada saat ini pandemi Covid-19 kian mewabah, membuat sebagian besar masyarakat harus *stay at home*. Walau begitu kecanggihan teknologi saat ini membuat masyarakat masih bisa beraktivitas walau hanya dirumah saja. Banyak teknologi canggih saat ini yang telah dikembangkan guna memudahkan dan membantu segala pekerjaan manusia. Salah satu teknologi yang tidak asing lagi dan sangat dibutuhkan keberadaannya yaitu *gadget*.

Menurut Elsa (2014, hlm. 8), mengatakan “*gadget* merupakan sebuah terobosan terbaru teknologi yang memiliki kemampuan yang lebih baik dan dengan tampilan terbaru yang memiliki targed dan manfaat yang lebih efektif dan lebih berguna bagi manusia. Selain itu *gadget* juga membuat perubahan yang sangat besar bagi kehidupan dan memiliki dampak yang cukup besar juga bagi luntarnya nilai-nilai budaya”. Pada masa pandemi seperti saat ini, *gadget* sangat dibutuhkan dalam kegiatan sehari-hari. Mulai dari sekolah, bekerja, belanja sampai mencari hiburanpun membutuhkan *gadget*. Pengguna *gadget* tidak semata-mata pada golongan orang dewasa saja, bahkan sudah menyebar ke seluruh kalangan masyarakat termasuk para remaja dan anak-anak. Masa remaja ialah pergantian usia dari masa kanak–kanak ke masa dewasa, yang telah memiliki pertumbuhan terhadap berbagai aspek seperti pola pikir, pengetahuan dan bentuk fisik.

Menurut Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 25 tahun 2014, mengatakan bahwa remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-18 tahun. Usia tersebut merupakan usia dimana seseorang sedang menduduki bangku sekolah Sekolah Dasar (SD) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA). Selain memberikan kemudahan dan kecepatan akses,

penggunaan *gadget* juga memiliki banyak dampak yang dapat timbul dalam pemanfaatan penggunaan *gadget* bagi remaja di zaman sekarang. Kemudahan dalam bermain *gadget* hanya dengan sekali klik, dan data yang diinginkan keluar dengan mudahnya dan di manfaatkan untuk berbagai macam hal seperti mengakses konten hiburan dan pembelajaran, media hiburan, tontonan dan berkomunikasi antar sesama. Sehingga dalam penggunaan *gadget* harus di pantau oleh orang tua guna mengetahui dan meminimalisir hal-hal buruk yang terjadi dalam penggunaan *gadget*.

Di bidang pendidikan, pemanfaatan teknologi *gadget* sangat dirasakan terutama dalam proses pembelajaran daring. Terutama disaat pandemi Covid-19 saat ini, seluruh pembelajaran dilakukan secara daring. Sebab kegiatan belajar mengajar di sekolah tidak dapat dilakukan karena akan menimbulkan kerumunan dan peserta didik berisiko tertular Covid-19. Walau demikian, pihak Pemerintah tetap giat dalam menata pendidikan di tengah situasi seperti ini. Negara maju ialah negara yang sadar akan pentingnya pendidikan. Pendidikan diperlukan agar manusia dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya melalui proses pembelajaran.

Elan & Abdulkarim (2018, hlm. 563) mengatakan bahwa “hal tersebut dapat terjadi karena fungsi pendidikan ialah sebagai sarana transformasi ilmu pengetahuan dan teknologi serta nilai-nilai Pendidikan”. Dengan berkembangnya sarana transformasi ilmu pengetahuan dan teknologi membuat segala hal yang berkaitan dengan pembelajaran secara praktis dapat ditemukan melalui teknologi yang ada. Jika teknologi yang maju diterapkan di dalam pendidikan, akan menghasilkan generasi penerus bangsa yang memiliki pola pikir maju juga. Oleh sebab itu, Pemerintah selalu berupaya melakukan yang terbaik agar pendidikan tetap dapat terlaksana dengan baik di tengah mewabahnya Covid-19.

Usaha yang dilakukan oleh Pemerintah guna terus mendukung kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi *gadget* pada saat situasi pandemi Covid-19 yang kian merajalela, telah mendukung terealisasinya UU No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, dimana bunyinya yakni, “Pendidikan

ialah usaha sadar serta terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan. Melalui kegiatan pembelajaran yang terus diberlangsungkan dengan memanfaatkan teknologi ditengah situasi pandemi, dapat dilihat bagaimana tekad Pemerintah untuk tetap mengadakan pembelajaran walau pandemi membatasi ruang lingkup untuk belajar. Teknologi *gadget* juga mewujudkan suasana belajar yaitu secara daring dimana peserta didik tetap dapat nyaman dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. dengan demikian siswa tetap bisa meningkatkan potensi yang dimilikinya agar mencapai masa depan yang lebih baik.

Hal di atas menunjukkan betapa pentingnya *gadget* bagi kehidupan manusia saat ini. *gadget* membuat pekerjaan dapat berjalan dengan lancar dan terkendali. Dan pemanfaatan *gadget* pula yang membuat kegiatan belajar mengajar secara daring juga dapat dilakukan secara efektif. dan dengan *gadget*, belanja tidak perlu datang ke pasar ataupun *mall* sehingga mampu mengurangi kerumunan yang sangat dihindari pada masa pandemi ini. Dengan begitu rantai penyebaran Covid-19 dapat diputuskan sehingga pandemi ini dapat segera berlalu sebab semua orang berada di rumah saja.

Namun, penggunaan *gadget* dikalangan anak remaja saat ini sulit untuk dikontrol. Pembelajaran yang dilakukan dari rumah dampak dari pandemi Covid-19 yang tengah mewabah, membuat pemerintah memilih meliburkan dan membuat mereka bersekolah melalui daring di rumah. hal itu membuat anak banyak menghabiskan waktu menggunakan *gadget* di rumah dan membuat mereka semakin sering membuka *gadget*. Adapun orang tua memberikan *gadget* begitu saja kepada anak mereka tanpa mengawasi apa yang anaknya akan lihat dan lakukan di dalam *gadget*. menggunakan *gadget* secara berlebihan menjadikan anak kecanduan bermain *gadget* sehingga membuat mereka menjadi malas bersosialisasi dengan orang lain dan cenderung asik sendiri serta tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya. kebanyakan dari anak remaja tersebut menyalah gunakan *gadget* dengan menggunakannya untuk bermain *game* dari pada menggunakan *gadget* untuk

belajar. Faktor tersebut tentunya sangat berdampak pada pengelolaan waktu belajar mereka dirumah maka dari itu sangat penting pengawasan dalam penggunaan *gadget* oleh orang tua ataupun anggota keluarga. Sehingga penggunaan gadget pada anak remaja tidak menyimpang melainkan terarah penggunaannya.

Penggunaan *gadget* pada remaja memiliki dampak positif dan negatifnya. Dampak positifnya adalah anak mampu mengakses pengetahuan tentang apa saja di situs aplikasi yang terdapat di dalam *gadget* dan mengikuti perkembangan zaman. Selain itu anak juga dapat belajar dimanapun dan kapanpun melalui *gadget* serta mengakses pembelajaran dengan cepat sehingga mampu mengasah pengetahuan serta berkomunikasi dengan orang lain. Dengan bantuan *gadget* membuat kegiatan belajar anak remaja menjadi lebih mudah serta meningkatkan kreativitas anak dengan fitur aplikasi dan layanan yang tersedia di dalam *gadget*.

Adapun dampak negatif *gadget* terhadap anak remaja yaitu anak menjadi tidak fokus belajar karena perhatian mereka teralihkan oleh *notification game*, pesan, dan lainnya. Hal tersebut membuat remaja cenderung lebih tertarik bermain *game* dan berkiripesan serta menonton *film* daripada belajar. Akibatnya manajemen waktu belajar mereka dirumah menjadi terganggu akibat penggunaan *gadget* yang tidak terarah. Apabila remaja tidak dapat mengolah waktu dengan baik dengan cara memilah kapan saatnya belajar dan bermain, cukup sulit bagi mereka agar mengalihkan diri dari penggunaan *gadget* dalam kehidupan keseharian mereka dirumah.

Hasil observasi awal yang telah peneliti lakukan di lapangan, peneliti melihat salah satu faktor sulitnya belajar anak remaja di Desa Mekar Jaya Kecamatan Manggar adalah mengelola waktu belajar mereka dirumah. hal tersebut terjadi akibat dari penggunaan *gadget* yang terus-menerus setiap harinya tanpa melihat waktu. Sedangkan faktor lain yang mempengaruhinya yaitu karena tidak adanya pembatasan waktu dalam bermain *gadget* dari orang tua maupun pengawasan yang ketat dari orang tua serta tidak adanya pemantauan dari orang tua dalam penggunaan *gadget* oleh anak remaja dirumah. Hal itu menjadikan remaja melewatkan dan tidak membedakan kapan waktu untuk belajar dan bermain selama dirumah. Sebagian orang tua juga cenderung tidak terlalu memperhatikan apa yang

dilakukan anaknya selama dirumah. Lingkungan yang kurang memantau seperti itu membuat anak remaja semakin tidak bisa dan tidak mau melepaskan gadgetnya. Sebab anak remaja di sekitarnya juga bermain gadget dan tidak ada orang tua yang memantaunya. Saat anak remaja tersebut bersama temannya, mereka hanya bermain *gadget* dan memainkan *game* bersama. Hal tersebut membuat anak remaja di Desa Mekar Jaya Kecamatan Manggar cenderung hanya asik bermain *gadget* saja tanpa memikirkan waktu belajar mereka.

Adapun hasil observasi awal penelitian yang dilakukan peneliti terhadap beberapa orang tua anak remaja di Rukun Tetangga 02 Desa Mekar Jaya Kecamatan Manggar, diketahui bahwa 5 dari 8 anak remaja tidak dapat memisahkan diri dari penggunaan *gadget* yang berlebihan pada kesehariannya. hal itu dapat terlihat dari kegiatan sehari-hari mereka setelah pulang dari sekolah dan saat mereka libur sekolah. Pemakaian *gadget* oleh anak remaja tersebut kurang lebih 4 sampai 10 jam per hari, dan tidak jarang mereka juga akan begadang. Sehingga dalam memenejemen waktu untuk belajar mereka belum terkontrol dengan baik. Anak remaja tersebut tidak mampu memanagemen waktu bermain dan belajar mereka selama di rumah dan hanya fokus dengan *gadget* mereka saja dan para orang tua juga merasa kewalahan dalam membimbing dan menasihati anak remaja tersebut. Tetap saja anak remaja tersebut tidak mendengarkan nasihat kedua orang tuanya.

Melihat fenomena di atas dimana sulitnya anak remaja di Desa Mekar Jaya Kecamatan Manggar untuk belajar dan mengelola waktu dengan baik, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut. Adapun judul penelitian yang akan diteliti yaitu Dampak Penggunaan *gadget* Terhadap Pengelolaan Waktu Belajar Remaja di Rukun Tetangga 02 Desa Mekar Jaya Kecamatan Manggar.

B. Identifikasi Masalah

Bersumber pada latar belakang yang telah penulis uraikan, sesuai dengan judul skripsi yang sudah penulis kemukakan maka permasalahan yang dapat penulis identifikasi adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan *gadget* oleh remaja di Desa Mekar Jaya Kecamatan Manggar tidak mengenal waktu.
2. Penggunaan teknologi informasi *gadget* membuat remaja di Rukun Tetangga 02 Desa Mekar Jaya Kecamatan Manggar tidak bisa mengelola waktu Belajar dengan baik.
3. Penggunaan *gadget* mengakibatkan dampak negatif dan positif dalam pengelolaan waktu belajar remaja di Rukun Tetangga 02 Desa Mekar Jaya Kecamatan Manggar.

C. Rumusan Masalah

Bersumber pada identifikasi masalah yang tersebut diatas maka rumusan masalahnya yaitu:

1. Bagaimana penggunaan *gadget* di kalangan remaja di Rukun Tetangga 02 Desa Mekar Jaya Kecamatan Manggar ?
2. Bagaimana pengelolaan waktu belajar para remaja di Rukun Tetangga 02 di Desa Mekar Jaya Kecamatan Manggar?
3. Bagaimana kecenderungan dampak dari penggunaan *gadget* terhadap pengelolaan waktu belajar remaja di Rukun Tetangga 02 Desa Mekar Jaya Kecamatan Manggar ?
4. Bagaimana mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap Remaja di Rukun Tetangga 02 Desa Mekar Jaya Kecamatan Manggar ?

D. Tujuan Penelitian

Bersumber pada rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan *gadget* di kalangan remaja di Rukun Tetangga 02 Desa Mekar Jaya Kecamatan Manggar.
2. Untuk mengetahui bagaimana pengelolaan waktu belajar para remaja di Rukun Tetangga 02 Desa Mekar Jaya Kecamatan manggar.
3. Untuk mengetahui bagaimana kecenderungan dampak penggunaan *gadget* terhadap pengelolaan waktu belajar para Remaja di Rukun Tetangga 02 Desa Mekar Jaya Kecamatan Manggar.

4. Untuk mengetahui cara mengatasi dampak negatif dari penggunaan *gadget* terhadap para remaja di Rukun Tetangga 02 Desa Mekar Jaya Kecamatan Manggar.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari hasil penelitian ini adalah bersifat teoretis dan praktis. Adapun manfaat-manfaat tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Mafaat Teoritis

Penelitian ini dapat digunakan dan di masukan ke dalam bacaan perpustakaan daerah dan berguna untuk memperluas pengetahuan dan menambah wawasan terhadap Dampak Pemanfaatan *gadget* atas Pengelolaan Waktu Belajar Remaja di Rukun Tetangga 02 Desa Mekar Jaya Kecamatan Manggar.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Bagi Orang tua

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi cara bagi orang tua tentang cara sanggup mengendalikan penggunaan *gadget* agar remaja dapat mengelola waktu belajarnya.

b. Bagi Masyarakat

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan masukan untuk mengarahkan remaja dalam membatasi penggunaan *gadget* sehingga pengelolaan waktu belajar remaja di Rukun Tetangga 02 Desa Mekar Jaya Kecamatan Manggar berjalan dengan baik.

c. Bagi Remaja

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi masukan bagi para remaja betapa pentingnya pengelolaan waktu belajar dan menggunakan *gadget* dengan sebaik baiknya, untuk mengatur waktu belajar dengan baik dirumah agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan menghindari dampak negatifnya.

d. Bagi Peneliti selanjutnya

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya terkait dampak dari *gadget* bagi remaja dan bisa dikembangkan lagi dengan hal-hal yang sejenis atau belum dibahas dalam penelitian.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. *Gadget* merupakan sebuah benda alat atau benda yang disesuaikan sebagai inovasi atau benda baru yang digunakan manusia. (Putra, N. D ,2019, hlm, 1)
2. Remaja ialah sekelompok orang yang berusia 10 sampai dengan 18 tahun. (Pasal 1 angka 7 Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2014 tentang Upaya Kesehatan Anak) .
3. Pengelolaan Waktu ialah suatu proses harian yang digunakan untuk membagi waktu, membuat jadwal, daftar hal-hal yang harus dilakukan, pendelegasian tugas, dan sistem lain yang membantu untuk menggunakan waktu secara efektif. (Purwanto ,2008, hlm. 6).

G. Sistematika Skripsi

1. BAB I PENDAHULUAN

Bagian awal bab ini terdiri dari tujuh bagian yaitu latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika skripsi.

2. BAB II LANDASAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

Isi dari bab ini terdiri kajian teori dan kerangka pemikiran yang memfokuskan kepada hasil kajian berupa teori-teori, konsep, kebijakan serta peraturan-peratiran yang ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu yang disesuaikan dengan permasalahan dalam penelitian.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini terdiri lima bagian yang terdiri dari metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrument penelitian, teknik analisis data dan prosedur penelitian.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

9

Bab ini peneliti membahas mengenai deskripsi bagaimana kecenderungan dampak dari penggunaan *gadget* terhadap pengelolaan waktu belajar remaja di Rukun Tetangga 02 Desa Mekar Jaya Kecamatan Manggar. Temuan penelitian ini berdasarkan hasil pengolahan data disesuaikan dengan rumusan masalah dalam penelitian.

5. BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti. Kesimpulan menyajikan penafsiran dan esensi yang dilakukan oleh peneliti terhadap hasil penelitian yang telah dilakukan. Saran dalam penelitian ini berisi rekomendasi kepada beberapa pihak yang terkait dengan penelitian ini.