

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital saat ini telah membawa perubahan yang sangat signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Kemajuan teknologi memungkinkan masyarakat untuk memperoleh informasi secara cepat, memperluas jaringan komunikasi, serta mempermudah berbagai aktivitas sehari-hari tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Teknologi digital juga telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan masyarakat modern karena memberikan kemudahan dalam mengakses informasi dan berinteraksi secara global. Salah satu perangkat teknologi yang mengalami perkembangan sangat pesat adalah *smartphone*. *Smartphone* tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana untuk mengakses internet, media sosial, hiburan digital, serta berbagai aplikasi yang dapat mendukung aktivitas manusia dalam berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan (Hidayat & Kurniawan, 2022).

Pada era modern saat ini, penggunaan *smartphone* telah menjadi fenomena global yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan masyarakat, terutama pada kalangan remaja. Remaja merupakan kelompok usia yang paling aktif dalam memanfaatkan teknologi digital karena mereka berada pada fase perkembangan yang sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosial dan perkembangan teknologi.

Berbagai kemudahan yang ditawarkan oleh *smartphone* membuat perangkat ini banyak digunakan oleh pelajar untuk berkomunikasi, mencari informasi, mengakses media sosial, maupun untuk hiburan seperti bermain game dan menonton video. Namun, penggunaan *smartphone* yang tidak terkontrol dapat menimbulkan berbagai dampak negatif, salah satunya adalah terganggunya konsentrasi belajar siswa (Santrock, 2020).

Penggunaan *smartphone* di kalangan remaja secara global mengalami peningkatan yang cukup signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Data dari Pew Research Center menunjukkan bahwa sekitar 95% remaja usia 13–17 tahun telah memiliki *smartphone* pribadi dan menggunakan perangkat tersebut setiap hari untuk berbagai aktivitas digital. Selain itu, rata-rata waktu penggunaan *smartphone* pada kelompok usia remaja bahkan mencapai lebih dari 4 jam per hari, yang menunjukkan bahwa teknologi digital memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap kehidupan generasi muda saat ini (Pew Research Center, 2024).

Fenomena meningkatnya penggunaan *smartphone* juga terjadi di Indonesia. Seiring dengan berkembangnya teknologi digital serta semakin luasnya jaringan internet, penggunaan *smartphone* di kalangan masyarakat Indonesia mengalami peningkatan yang sangat pesat. Data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia menunjukkan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia pada tahun 2024 mencapai sekitar 221 juta jiwa atau sekitar 79,5% dari total populasi nasional. Dari jumlah tersebut, sebagian besar masyarakat mengakses internet melalui perangkat *smartphone* karena perangkat ini lebih mudah digunakan dan dapat dibawa ke mana saja (APJII, 2024).

Selain itu, data dari Badan Pusat Statistik menunjukkan bahwa penggunaan telepon seluler di Indonesia terus mengalami peningkatan setiap

tahunnya. Pada tahun 2023 tercatat sekitar 68,65% penduduk Indonesia telah menggunakan telepon seluler, dan sebagian besar pengguna tersebut berasal dari kelompok usia muda termasuk pelajar. Tingginya angka penggunaan telepon seluler ini menunjukkan bahwa teknologi digital telah menjadi bagian penting dalam kehidupan masyarakat Indonesia, khususnya generasi muda (BPS, 2023).

Selanjutnya, berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS), pada tahun 2024 persentase penduduk Indonesia yang mengakses internet mencapai 72,78%. Tingginya tingkat akses internet tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital semakin meluas di berbagai kalangan masyarakat. Kemudahan akses internet melalui *smartphone* menjadikan perangkat ini sebagai salah satu media yang paling banyak digunakan oleh pelajar sekolah menengah pertama untuk memenuhi kebutuhan belajar, berkomunikasi, maupun memperoleh hiburan. Oleh karena itu, tingginya penggunaan *smartphone* dan akses internet pada remaja perlu menjadi perhatian karena dapat memberikan dampak terhadap proses belajar, termasuk konsentrasi belajar siswa (BPS, 2024).

Laporan digital global juga menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia memiliki tingkat penggunaan *smartphone* yang cukup tinggi dibandingkan dengan beberapa negara lainnya. Rata-rata masyarakat Indonesia menggunakan *smartphone* selama 5 hingga 6 jam per hari untuk berbagai aktivitas seperti mengakses media sosial, menonton video, bermain game, serta berkomunikasi melalui aplikasi pesan instan. Tingginya durasi penggunaan *smartphone* tersebut menunjukkan bahwa perangkat digital telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia (We Are Social, 2024).

Meskipun *smartphone* memiliki berbagai manfaat dalam mendukung aktivitas belajar siswa, penggunaan yang tidak terkendali dapat memberikan

dampak negatif terhadap proses pembelajaran. Banyak siswa menggunakan *smartphone* tidak hanya untuk mencari informasi pembelajaran, tetapi juga untuk aktivitas hiburan seperti bermain game, menonton video, maupun mengakses media sosial. Aktivitas tersebut dapat mengurangi waktu belajar siswa serta menyebabkan perhatian siswa mudah teralihkan selama proses pembelajaran berlangsung (Putri & Sari, 2021).

Dalam dunia pendidikan, konsentrasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan siswa dalam memahami materi pelajaran. Konsentrasi belajar dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk memusatkan perhatian terhadap suatu aktivitas belajar dalam jangka waktu tertentu. Siswa yang memiliki konsentrasi belajar yang baik akan lebih mudah memahami materi pelajaran serta mampu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dengan baik. Sebaliknya, siswa yang memiliki tingkat konsentrasi belajar rendah cenderung mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran karena perhatian mereka mudah teralihkan oleh berbagai gangguan di sekitarnya (Slameto, 2021).

Salah satu faktor yang dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa pada era digital saat ini adalah penggunaan *smartphone* yang berlebihan. Berbagai notifikasi dari media sosial, pesan instan, maupun aplikasi hiburan dapat mengalihkan perhatian siswa dari kegiatan belajar. Ketika perhatian siswa terus-menerus terganggu oleh penggunaan *smartphone*, maka kemampuan siswa untuk mempertahankan fokus belajar akan semakin menurun sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif (Rosen et al., 2020).

Permasalahan mengenai penggunaan *smartphone* yang berlebihan juga sering ditemukan pada siswa sekolah menengah pertama (SMP). Pada usia remaja awal, kemampuan pengendalian diri serta pengelolaan perhatian masih dalam tahap perkembangan sehingga siswa lebih mudah terdistraksi oleh

berbagai rangsangan dari lingkungan sekitarnya, termasuk penggunaan *smartphone*. Kondisi ini dapat menyebabkan siswa mengalami penurunan konsentrasi belajar selama mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah (Santrock, 2020).

Fenomena penggunaan *smartphone* juga dapat ditemukan pada siswa di SMP Negeri 4 Ciamis yang merupakan salah satu sekolah menengah pertama negeri di Kabupaten Ciamis, Provinsi Jawa Barat. Sekolah ini berdiri sejak tahun 1984 dan telah memiliki akreditasi A serta menyelenggarakan berbagai kegiatan akademik dan ekstrakurikuler untuk mendukung perkembangan siswa (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi).

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti, sebagian besar siswa telah memiliki *smartphone* pribadi yang digunakan untuk berbagai aktivitas seperti berkomunikasi, mengakses media sosial, menonton video, maupun bermain game. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa *smartphone* telah menjadi bagian integral dalam kehidupan sehari-hari siswa. Namun, penggunaan *smartphone* yang terlalu sering dikhawatirkan dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung di kelas.

Berdasarkan data dari Data Pokok Pendidikan (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2025/2026), jumlah siswa di SMP Negeri 4 Ciamis mencapai sekitar 667 siswa, yang terdiri dari 361 siswa laki-laki dan 306 siswa perempuan. Jumlah tersebut menunjukkan bahwa sekolah ini memiliki populasi yang besar dan representatif untuk dilakukan penelitian.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan pada bulan Maret 2026 melalui observasi awal serta pengumpulan data sederhana dari pihak sekolah dan siswa kelas VII sebanyak 28 siswa, diperoleh gambaran bahwa sebagian besar siswa telah memiliki *smartphone* pribadi dengan intensitas penggunaan yang cukup tinggi. Penggunaan *smartphone* tidak hanya dimanfaatkan untuk

kegiatan belajar, tetapi juga digunakan secara dominan untuk aktivitas hiburan seperti bermain game, menonton video, dan mengakses media sosial. Kondisi ini berpotensi menimbulkan gangguan terhadap fokus dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Selain itu, berdasarkan data awal yang diperoleh dari pihak sekolah, terdapat indikasi adanya penurunan hasil belajar pada sebagian siswa. Hal ini terlihat dari rekapitulasi nilai beberapa mata pelajaran yang menunjukkan kecenderungan penurunan dibandingkan semester sebelumnya. Penurunan hasil belajar tersebut diduga berkaitan dengan menurunnya konsentrasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung, meskipun hubungan tersebut masih perlu dibuktikan melalui penelitian yang lebih mendalam dan sistematis.

Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan adanya hubungan antara intensitas penggunaan *smartphone* dengan konsentrasi belajar siswa. Namun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji hubungan tersebut pada siswa sekolah menengah pertama di wilayah Kabupaten Ciamis masih sangat terbatas (Sari, 2023; Pratama, 2024). Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang lebih kontekstual untuk memperoleh gambaran yang lebih akurat sesuai dengan kondisi lapangan.

Berdasarkan hasil telaah terhadap penelitian-penelitian sebelumnya, sebagian besar penelitian hanya mengkaji hubungan penggunaan *smartphone* dengan konsentrasi belajar secara umum. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan dibandingkan penelitian sebelumnya, yang terletak pada pengukuran intensitas penggunaan *smartphone* yang dilakukan secara lebih spesifik meliputi durasi, frekuensi, dan waktu penggunaan. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan variabel kontrol seperti usia, jenis kelamin, tingkat kelas, serta prestasi belajar untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif. Penelitian ini dilakukan pada siswa SMP Negeri 4 Ciamis yang

memiliki karakteristik berbeda dengan penelitian sebelumnya, sehingga diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih kontekstual sesuai dengan kondisi di lapangan

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul:

“Hubungan Intensitas Penggunaan *Smartphone* dengan Konsentrasi Belajar pada Siswa SMP Negeri 4 Ciamis.”

B. Rumusan Masalah

Apakah terdapat hubungan antara intensitas penggunaan *smartphone* dengan konsentrasi belajar pada siswa SMP Negeri 4 Ciamis?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dibedakan menjadi tujuan umum dan tujuan khusus:

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas penggunaan *smartphone* dengan konsentrasi belajar pada siswa SMP Negeri 4 Ciamis.

2. Tujuan khusus

- a. Mengidentifikasi tingkat intensitas penggunaan *smartphone* pada siswa di SMP Negeri 4 Ciamis.
- b. Mengidentifikasi tingkat konsentrasi belajar pada siswa di SMP Negeri 4 Ciamis.

- c. Menganalisis hubungan antara intensitas penggunaan *smartphone* dengan konsentrasi belajar pada siswa di SMP Negeri 4 Ciamis.

D. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengetahuan, dan referensi ilmiah mengenai wawasan, pengetahuan, dan referensi ilmiah mengenai hubungan intensitas penggunaan *smartphone* dengan konsentrasi belajar siswa. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi bahan kajian bagi pengembangan ilmu keperawatan, khususnya dalam bidang keperawatan komunitas dan promosi kesehatan remaja terkait penggunaan teknologi digital pada usia sekolah.

2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara langsung bagi berbagai pihak yang berkaitan dengan penelitian ini, antara lain:

a. Bagi Instansi

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam kajian pendidikan yang berkaitan dengan penggunaan teknologi digital pada kalangan remaja. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi ilmiah bagi Instansi serta menjadi bahan rujukan bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji hubungan antara intensitas penggunaan *smartphone* dengan konsentrasi belajar siswa.

b. Bagi Sekolah (SMP Negeri 4 Ciamis)

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran kepada pihak sekolah mengenai tingkat penggunaan *smartphone* pada siswa serta hubungannya dengan konsentrasi belajar. Informasi tersebut dapat dimanfaatkan sebagai bahan pertimbangan dalam merumuskan kebijakan atau strategi pembelajaran yang lebih efektif, termasuk dalam mengatur penggunaan *smartphone* di lingkungan sekolah.

c. Bagi Responden (Siswa)

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada siswa mengenai pentingnya mengelola penggunaan *smartphone* secara bijak. Dengan mengetahui dampak penggunaan *smartphone* terhadap konsentrasi belajar, siswa diharapkan mampu mengatur waktu penggunaan *smartphone* sehingga tidak mengganggu kegiatan belajar.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menambah wawasan dan pengalaman dalam melakukan penelitian ilmiah, khususnya yang berkaitan dengan perilaku penggunaan teknologi digital pada remaja dan pengaruhnya terhadap proses belajar. Selain itu, penelitian ini juga menjadi sarana bagi peneliti untuk mengembangkan kemampuan dalam mengaplikasikan metode penelitian secara sistematis dan ilmiah.

e. Bagi Masyarakat Luas

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada masyarakat, khususnya orang tua, mengenai pentingnya pengawasan terhadap penggunaan *smartphone* pada anak usia sekolah. Dengan adanya pemahaman tersebut, orang tua diharapkan dapat lebih bijak dalam memberikan akses penggunaan *smartphone* kepada anak sehingga tidak mengganggu proses belajar mereka.