

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pandemi COVID-19 telah menyebabkan kerusakan yang belum pernah terjadi sebelumnya pada sistem pendidikan di seluruh dunia. Dalam hal ini pemerintah mengeluarkan kebijakan untuk sementara waktu menghilangkan pembelajaran tatap muka, yang digantikan dengan 'belajar dari rumah' melalui pembelajaran online untuk mencegah penyebaran COVID-19 di lingkungan sekolah (Basilaia & Kvavadze, 2020). Kehadiran *smartphone* sebagai media pendukung proses belajar daring menjadi sangat dibutuhkan. Sebaliknya, permasalahan yang muncul lebih banyak berkaitan dengan kurangnya disiplin belajar di rumah, penggunaan *smartphone* secara intens untuk hal-hal yang kurang berkaitan dengan bidang akademis seperti seringnya bermain *games*, mengakses hiburan, dan kecanduan media sosial. Permasalahan yang dihadapi pada pembelajaran online tersebut menjadi penghambat pada motivasi belajar siswa untuk mencapai prestasi akademik yang merupakan tolak ukur dari keberhasilan belajar (Doring, 2014; Maknuni, 2020). Pada beberapa penelitian sebelumnya sudah membahas mengenai hubungan *smartphone addiction* dan prestasi akademik pada remaja, namun hubungan *smartphone addiction* dan *academic self efficacy* terhadap prestasi akademik selama masa pandemi belum dapat dijelaskan.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti pada 15 November 2021 dengan wawancara kepada salah satu wali kelas yang merupakan bagian humas di sekolah MAN 1 Tulungagung menyatakan bahwa terdapat penurunan

nilai rata-rata rapot pada saat pembelajaran daring pada semester tahun ajaran 2020/2021. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara melalui kuesioner di *Whatsapp* pada tanggal 16 November 2021 kepada 20 remaja MAN 1 Tulungagung mengenai tanda gejala *smartphone addiction*. Hasil yang diperoleh dari kuesioner yaitu sebanyak 30% mengalami sakit kepala ringan atau penglihatan kabur karna penggunaan *smartphone*, 50% mengalami gangguan konsentrasi ketika mengerjakan tugas, 70% terus menerus memeriksa *smartphone* agar tidak tertinggal percakapan di media sosial dan 70% mengisi kurang menguasai materi karna menggunakan *smartphone*. Dari data kuesioner tersebut dapat disimpulkan bahwa remaja rentan mengalami gejala gangguan kecanduan *smartphone* dan *academic self efficacy* yang rendah.

Berdasarkan data yang diperoleh dari Internet World Stats Indonesia menempati peringkat keempat perihal jumlah pengguna internet dunia setelah Cina, India, dan Amerika Serikat (Internet World Stats, 2021). Lembaga riset digital marketing Emarketer memperkirakan pada 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia lebih dari 100 juta orang sehingga Indonesia menjadi negara dengan pengguna aktif *smartphone* terbesar keempat di dunia setelah Cina, India, dan Amerika (Kominfo, 2018). Survei APJII tentang pengguna internet di Indonesia periode 2019-kuartal II 2020 menyebutkan, jumlah pengguna internet di Indonesia naik menjadi 73,7 persen dari populasi atau setara 196,7 juta pengguna. Ada kenaikan jumlah pengguna internet sebesar 8,9 persen atau setara 25,5 juta pengguna. Provinsi Jawa Timur menempati posisi ketiga tertinggi di Indonesia dengan jumlah 26,350,802 pengguna (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2020). Berdasarkan peraturan Mendagri No. 38 Tahun 2021 tentang

PPKM Level 4, Level 3 dan Level 2 Covid-19 di Wilayah Jawa dan Bali, Kabupaten Tulungagung pada bulan September 2021 mengalami penurunan status menjadi PPKM level 3 sehingga mulai dilakukan PTMT di Sejumlah SMA dan SMK di Tulungagung. Pembelajaran terbatas dilakukan dengan ketentuan hanya 30 persen dari kapasitas, setiap siswa hanya masuk sekolah dua kali per minggu dan hanya dua jam per hari, Selain itu setiap siswa diwajibkan untuk mendapatkan izin dari orang tua masing-masing, yang dituangkan dalam surat pernyataan.

Era pandemi proses belajar juga ikut mengalami perubahan dari sistem *offline* menjadi sistem elektronik learning (*e-learning*). Kehadiran *smartphone* sebagai media pendukung proses belajar menjadi sangat dibutuhkan untuk penerapan sistem tersebut. Disertai dengan internet, kecanggihan *smartphone* untuk mengakses berbagai macam informasi akan lebih cepat dan mudah. Bahkan perkembangan *smartphone* yang semakin menarik dan menyuguhkan fitur yang modern dapat menjadi daya tarik tersendiri sehingga anak-anak cenderung memilih menggunakan *smartphone* dibanding hal yang lain seperti belajar dan mengerjakan tugas sehingga memungkinkan terjadinya kecanduan *smartphone* dan penurunan prestasi akademik (Sobon, K, 2019).

Berkenaan itu, Schunk, Pintrich, dan Meece (2012) menyebutkan bahwa faktor penentu capaian akademik dari sisi psikologis pelajar dapat berupa motivasi belajar, keterlibatan akademik, dan regulasi diri. Walaupun lingkungan fisik sekolah dapat pula berpengaruh, faktor tersebut tidak cukup menjamin peningkatan prestasi akademik jika tanpa keterlibatan akademik siswa yang cukup (Dotterer and Lowe, 2011; Rachmad, 2019).

Model pembelajaran Bandura, dipengaruhi oleh faktor perilaku, personal, dan

lingkungan. Menurut Bandura, dasar kognitif dalam proses belajar dapat diringkas dalam empat tahap, yaitu: perhatian, mengingat, reproduksi gerak, dan motivasi. Dalam model ini, faktor personal memainkan peranan amat penting. Faktor personal yang ditekankan oleh Bandura adalah *self-efficacy* atau efikasi diri. Bandura mendefinisikan efikasi diri sebagai keyakinan pada kemampuan diri sendiri untuk menghadapi dan memecahkan masalah dengan efektif. Efikasi diri juga berarti meyakini diri sendiri mampu berhasil dan sukses (Bandura, 2001; Agesti et al., 2019). Bandura juga menjelaskan untuk memahami perilaku individu maka perlu memahami interaksi individu tersebut dengan lingkungannya meliputi lingkungan keluarga, teman-teman atau lingkungan masyarakat lain. Berdasarkan fenomena dan teori bandura yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk mengetahui hubungan *smartphone addiction* dan *academic self efficacy* dengan prestasi akademik pada remaja khususnya siswa MAN 1 Tulungagung.

1.2 Rumusan Masalah

Apakah ada hubungan *smartphone addiction* dan *academic self efficacy* dengan prestasi akademik pada remaja selama masa pandemi?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan umum

Menganalisis hubungan *smartphone addiction* dan *academic self efficacy* dengan prestasi akademik pada remaja selama masa pandemi

1.3.2 Tujuan khusus

1. Mengidentifikasi *smartphone addiction* pada remaja selama masa pandemi
2. Mengidentifikasi karakteristik *accademic self efficacy* pada remaja selama masa pandemi

3. Mengidentifikasi prestasi akademik pada remaja selama masa pandemi
4. Menganalisis hubungan *smartphone addiction* dan *academic self efficacy* dengan prestasi akademik pada remaja selama masa pandemi

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu mengembangkan ilmu keperawatan dalam bidang keperawatan jiwa dan keperawatan anak khususnya tentang kecanduan *smartphone*, *academic self efficacy* dan prestasi akademik berbasis teori *social learning* oleh Bandura.

1.4.2 Manfaat praktis

1. Siswa

Dapat memberikan gambaran tentang hubungan *smartphone addiction* dan *academic self efficacy* dengan prestasi akademik.

2. Perawat

Dapat digunakan dalam keperawatan jiwa dan anak terutama menambah pengetahuan tentang hubungan *smartphone addiction* dan *academic self efficacy* dengan prestasi akademik. Penelitian ini juga dapat digunakan oleh perawat dalam upaya promosi kesehatan kepada masyarakat khususnya orangtua mengenai hubungan penggunaan *smartphone* dan *academic self efficacy* dengan prestasi akademik.

3. Peneliti

Menambah pengetahuan dan wawasan peneliti mengenai hubungan *smartphone addiction* dan *academic self efficacy* dengan prestasi akademik.

4. Instansi

Dapat digunakan oleh instansi kesehatan seperti puskesmas dan rumah sakit serta sekolah untuk mengetahui tentang hubungan *smartphone addiction* dan *academic self efficacy* dengan prestasi akademik pada siswa