

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Era industry 4.0 merupakan salah satu istilah yang merujuk pada perkembangan jaman, dimana terjadi perkembangan teknologi yang begitu pesat, serta terjadi perpaduan teknologi dalam berbagai sektor kehidupan. Seiring dengan keberlangsungan kehidupan manusia, teknologi juga berkembang berbanding lurus dengan perkembangan dan tingkat kebutuhan manusia selama hidupnya. Semakin modern teknologi, maka akan semakin modern pula kehidupan manusia. Menurut Liddel, Scott, Jones & McKenzie (dalam Ranjan et al., 2010) , teknologi berasal dari Bahasa Yunani “*techne*” yang berarti seni atau ketrampilan yang bisa kita gunakan untuk menyelesaikan masalah, serta mampu meningkatkan solusi yang sudah ada untuk menyelesaikan masalah, dan juga melakukan atau menjalankan fungsi tertentu; teknologi adalah pembuatan, modifikasi, penggunaan dan pengetahuan alat, mesin, teknik dan metode organisasi.

Teknologi merupakan salah satu hasil dari inovasi dan kreatifitas manusia yang bertujuan untuk memberikan kemudahan bagi setiap penggunanya dalam menjalankan aktifitasnya (Ranjan et al., 2010). Di era masyarakat digital seperti saat ini teknologi dibutuhkan, sehingga saat ini sangat tidak mungkin jika seseorang mengatakan “*say no to technology*” (Rais et al., 2018).

Berkembangnya ilmu pengetahuan menyebabkan teknologi dalam wujud komputer, TV, TV digital, ponsel pintar (*gadget*) dan juga internet ikut berkembang pesat.

Teknologi menjadi salah satu bagian yang tak terpisahkan dalam kehidupan sehari – hari. Pemanfaatan teknologi secara tepat guna diharapkan mampu memberikan kesempatan kepada siswa dalam beberapa aspek kehidupan, seperti belajar, komunikasi, hiburan dan lain sebagainya (Rais et al., 2018). Dengan adanya teknologi memungkinkan siswa untuk mencari dan menemukan informasi dengan mudah, serta membantu mereka untuk memahami pembelajaran yang mereka dapatkan di kelas (Heafner, 2004). Selain itu, kemajuan teknologi memberikan kemudahan bagi siswa untuk dapat melaksanakan pembelajaran dimana saja, kegiatan belajar mengajar sudah tidak lagi terhalang oleh jarak, ruang dan waktu (Putu, 2017). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Dwyer, Ringstaff, Haymore, dan Sandholtz (1990), pemanfaatan teknologi dengan perangkat jaringan yang kompleks dapat memberikan kemudahan bagi siswa untuk belajar lebih interaktif, serta memberikan mereka kemudahan dalam menyelesaikan studi proyek di kelas.

Namun pada kenyataannya, seiring dengan berkembangnya teknologi, serta adanya peningkatan pesat terhadap penggunaan teknologi dan perangkat teknologi justru menimbulkan permasalahan seperti ketergantungan dan penggunaan teknologi secara berlebih (Gokbulut, 2019). Ketergantungan teknologi sendiri telah menjadi topik penelitian di beberapa bidang seperti psikologi, sosiologi dan informatika (Fidan, 2016). Siswa pada tingkat sekolah menengah pertama disebut sebagai generasi *post – milenials*, dimana salah satu cirinya yaitu mereka tumbuh

dengan teknologi serta memiliki kemudahan untuk mengaksesnya (Diana & James, 2008). Kemudahan dalam memanfaatkan dan mengakses teknologi menyebabkan kaum muda menjadi salah satu kelompok yang memiliki resiko lebih besar merasakan dampak penggunaan teknologi yaitu mengalami ketergantungan (Novrialdy, Nirwana, & Ahmad, 2019).

Hasil observasi yang dilakukan peneliti selama melaksanakan program Asistensi Mengajar (AM) di SMP Negeri 1 Tegaldlimo, diperoleh data bahwasanya terdapat siswa yang mengalami gejala ketergantungan teknologi dengan persentase 43,1%. Sebanyak 28,3% siswa memiliki intensitas dalam mengoperasikan gadget yang terbilang tinggi yaitu lebih dari 6 jam setiap hari. Tanda lainnya yaitu selama proses pembelajaran berlangsung banyak siswa yang lebih memilih focus mengoperasikan gadgetnya untuk berselancar di dunia maya daripada memperhatikan materi yang sedang di sampaikan oleh guru. Hal serupa juga terjadi ketika jam – jam kosong dan di sela jam istirahat. Sebagian besar siswa memilih menghabiskan waktunya bermain sosial media daripada berinteraksi dengan teman sekelasnya.

Ketergantungan diartikan sebagai perilaku pengulangan terus menerus dari suatu perilaku atau aktivitas yang tidak bergantung pada konsekuensi yang merugikan atau negatif dari hal yang sama (Angres & Kathy, 2008). Menurut Young (1998) ketergantungan teknologi adalah kebiasaan yang memaksa untuk terlibat dalam penggunaan teknologi daripada menggunakannya untuk mengatasi masalah kehidupan. Seseorang yang mengalami ketergantungan menyebabkan mereka kehilangan kendali atas pikirannya untuk mampu menghindari serta mengalami kesulitan untuk berhenti dan menyingkirkan keinginan menggunakan

benda itu. Dari beberapa uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa ketergantungan teknologi merupakan suatu gangguan yang terjadi pada seseorang, dimana seseorang tersebut akan mengalami kesulitan untuk mengendalikan diri dalam hal ini yaitu menggunakan teknologi, sehingga dari perilaku tersebut akan menyebabkan kerugian bagi dirinya. Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Hastina (2018) diperoleh data bahwa, semakin meningkatnya penggunaan teknologi dan juga internet, akan menyebabkan penggunanya selalu bergantung dalam menjalankan kegiatan serta kepeluan sehari – hari.

Perilaku ketergantungan teknologi tentunya memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kondisi siswa, baik kondisi fisik maupun psikis. Hal ini didukung oleh penelitian Niko, dkk (2015) yang menyatakan bahwa ketergantungan teknologi menyebabkan kelelahan, gangguan tidur, depresi dan juga gejala kecemasan. Cheung dan Wong (2011) dalam penelitiannya juga menyebutkan bahwasanya ketergantungan teknologi menyebabkan seseorang menjadi depresi. Syahrani (2015) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa ketergantungan teknologi akan menyebabkan seorang siswa memiliki sosialisasi yang kurang terhadap lingkungan dan cenderung melupakan kehidupan yang sebenarnya dan juga memengaruhi pola pikirnya. Penelitian lain yang dilakukan oleh Bayar dan Budak (2021) menyebutkan bahwa, ada korelasi positif antara skor rata-rata ketergantungan teknologi dan skor total rata-rata kecemasan sosial. Jika ada peningkatan skor pada ketergantungan teknologi, maka hal serupa juga berlaku pada skor kecemasan sosial. Ini berarti bahwa, ketergantungan teknologi menyebabkan seseorang mengalami kecemasan sosial. Selain memiliki dampak terhadap kehidupan sosialnya, ketergantungan teknologi akan memiliki dampak

yang signifikan terhadap prestasi siswa, hal ini terjadi ketika siswa mengalami ketergantungan, mereka akan mengalami penurunan kinerja akademik, seperti susah berkonsentrasi. Sehingga hal ini akan menimbulkan berbagai permasalahan pada bidang belajarnya seperti menurunnya prestasi akademik siswa, seperti penelitian yang dilakukan oleh Gokbulut (2019) yang berjudul *The Relationship Between Sense of Belonging and Technology Addiction of High School Student* menyebutkan bahwa, tingkat ketergantungan teknologi siswa dengan prestasi akademik tinggi adalah rendah. Siswa dengan prestasi akademik yang tinggi memiliki tingkat ketergantungan teknologi yang rendah dalam hal mengirim pesan digital, game online, dan menggunakan situs web. Dengan kata lain, tingkat ketergantungan teknologi bagi mereka yang memiliki nilai rata-rata nilai 75-100 lebih rendah daripada siswa dengan nilai rata-rata 50-74 dikelas. Hal ini terjadi karena sebagian besar waktu siswa sekolah menengah dikhususkan untuk belajar serta untuk keberhasilan akademis, sehingga mereka hanya memiliki sedikit waktu untuk menggunakan teknologi yang tidak perlu.

Sebagaimana disebutkan sebelumnya, bahwasanya ketergantungan terhadap teknologi akan memiliki dampak yang serius terhadap perkembangan siswa. Dalam hal ini guru Bimbingan dan Konseling (BK) merupakan satu – satunya pihak yang memiliki wewenang untuk memberikan layanan sesuai dengan kebutuhan siswa. Namun sebelum memberikan sebuah layanan, terlebih dahulu dibutuhkan sebuah instrumen pengukuran yang tepat dan juga memenuhi standar untuk digunakan dalam mengumpulkan data, sehingga dengan adanya instrumen tersebut data yang diperoleh benar – benar valid.

Namun, instrumen pengukuran untuk mengukur ketergantungan peserta didik terhadap ketergantungan teknologi belum dimiliki oleh sekolah. Oleh karena itu, dengan adanya pengembangan instrumen ini, diharapkan dapat membantu guru Bimbingan dan Konseling (BK) untuk mengetahui tingkat ketergantungan teknologi pada siswa, dan juga untuk mendapatkan data siswa yang mengalami ketergantungan teknologi. Sehingga nantinya, dari data yang diperoleh dapat digunakan oleh guru Bimbingan dan Konseling (BK) untuk menyusun dan juga memberikan layanan yang tepat kepada siswa.

Penelitian ini mengarah kepada pengembangan instrumen yang mengikuti prosedur *Research and Development* atau R&D dengan judul “Pengembangan Skala Ketergantungan Teknologi Pada Siswa SMP”. Diharapkan dengan adanya penelitian dan pengembangan ini dapat menghasilkan sebuah instrumen yang baik, yang sudah teruji kelayakannya untuk digunakan.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Mengacu pada permasalahan yang sudah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang berkaitan dengan pengembangan skala ketergantungan teknologi pada siswa seperti :

1. Ditemukan sejumlah siswa yang menunjukkan gejala ketergantungan teknologi sebanyak 43,1%.
2. Perilaku ketergantungan teknologi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap aspek fisik, psikologis dan prestasi siswa.
3. Belum ada instrumen pengukuran skala ketergantungan teknologi yang bisa digunakan oleh guru BK di sekolah.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka pembatasan masalah pada penelitian pengembangan ini yaitu “Pengembangan Skala Ketergantungan Teknologi Pada Siswa SMP”.

### 1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah tersebut, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah rancang bangun skala ketergantungan teknologi pada siswa SMP?
2. Bagaimanakah validitas isi (*content*) skala ketergantungan teknologi pada siswa SMP ?
3. Bagaimanakah validitas empirik butir skala ketergantungan teknologi pada siswa SMP?
4. Bagaimanakah reliabilitas skala ketergantungan teknologi pada siswa SMP?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah instrumen ketergantungan teknologi pada siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) melalui prosedur *Research dan Development*. Sedangkan tujuan khusus penelitian ini adalah untuk :

1. Menyusun instrumen skala ketergantungan teknologi pada siswa SMP.

2. Menganalisis dan mendeskripsikan validitas isi (*content*) skala ketergantungan teknologi pada siswa SMP.
3. Menganalisis dan mendeskripsikan validitas empiric butir skala ketergantungan teknologi pada siswa.
4. Menganalisis dan mendeskripsikan reliabilitas skala ketergantungan teknologi pada siswa SMP.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dapat dibedakan menjadi :

1. Manfaat Teoretis

Meningkatkan wawasan dalam bidang keilmuan, dan pengetahuan dalam pengembangan instrumen ketergantungan teknologi pada siswa SMP.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru bimbingan konseling

Hasil penelitian ini bermanfaat untuk membantu guru BK dalam membarikan layanan yang tepat untuk mengatasi siswa yang mengalami ketergantungan teknologi, serta sebagai sumbangan ilmu pengetahuan dalam upaya pelayanan konseling untuk mengatasi ketergantungan teknologi pada siswa.

- b. Bagi peneliti

Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan tambahan, dan juga wawasan untuk



mengembangkan instrumen pengukuran ketergantungan teknologi pada siswa.

