

BAB I

PENDAHULUAN

Bab I ini merupakan bagian pendahuluan yang menjelaskan landasan awal dari penelitian mengenai pengaruh penggunaan smartphone, kontrol orangtua, dan kemandirian belajar terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa SMP, dengan lingkungan sosial sebagai variabel moderasi. Pada bab ini disajikan uraian mengenai latar belakang permasalahan, identifikasi dan perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan tesis. Bagian pendahuluan ini memberikan gambaran umum mengenai fenomena penggunaan smartphone dalam konteks pendidikan serta pentingnya faktor kontrol orangtua, kemandirian siswa, lingkungan keluarga dan sosial dalam membentuk kreativitas siswa di era modern.

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara siswa belajar dan berinteraksi. Smartphone tidak lagi hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi telah menjadi sarana eksplorasi, pencarian informasi, dan pemecahan masalah yang berpotensi meningkatkan kreativitas. Temuan penelitian menunjukkan bahwa stimulus digital yang tepat dapat memperkaya ide dan mendorong kemampuan berpikir kreatif (Nurjanah, Yetti, & Sumantri, 2024). Menurut survei terbaru yang dilakukan oleh APJII (2024), tingkat penetrasi internet di Indonesia telah mencapai 79,5% dari total populasi, dan segmen pengguna usia 13–18 tahun termasuk kelompok pengguna paling aktif, terutama melalui perangkat smartphone. Remaja Indonesia saat ini mengakses

internet rata-rata lebih dari 5 jam per hari, dengan dominasi penggunaan untuk aktivitas hiburan, media sosial, dan komunikasi digital. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan internet dan smartphone telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari remaja, yang sekaligus menjadi tantangan dalam konteks pendidikan, terutama dalam mengarahkan pemanfaatannya secara produktif dan beretika.

Kondisi nyata di SMP Santosa Intercultural School memperkuat fenomena tersebut. Berdasarkan survei internal terhadap siswa kelas 7, seluruh siswa (100%) memiliki smartphone pribadi, dan sebagian besar menggunakannya lebih dari 3 jam per hari. Namun, hanya sekitar 15% siswa yang menyatakan pernah menggunakan smartphone mereka untuk mendukung pengembangan diri atau kegiatan akademik. Sebagian besar siswa menggunakan smartphone untuk bermain gim, membuka media sosial, atau menonton video hiburan. Tantangan menjadi semakin kompleks ketika siswa mulai terpengaruh oleh konten digital yang mengarah pada kompetisi sosial yang tidak sehat, seperti saling pamer ("show off") atau mengunggah komentar negatif satu sama lain ("throw bad words"), yang berpotensi mengganggu perkembangan keseimbangan psikologis siswa.

Sementara itu, berbagai literatur menunjukkan bahwa jika digunakan secara tepat, smartphone dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif. Smartphone memungkinkan akses terhadap berbagai media pembelajaran, mendukung pembelajaran mandiri, dan mendorong keterlibatan aktif siswa sesuai gaya belajar masing-masing (Rahman & Zainuddin, 2021; Wijayanti et al., 2023). Dalam konteks ini, kontrol orangtua memegang peranan penting dalam membatasi dan mengarahkan penggunaan smartphone agar tidak berlebihan (Lee & Chae, 2017; Suharti et al., 2022),

sementara kemandirian siswa berperan dalam menjaga tanggung jawab mereka dalam menggunakan teknologi untuk hal-hal yang positif.

Faktor internal seperti kemandirian belajar memiliki peran besar. Menurut Ardika, Dantes, dan Suarni (2022), siswa yang mampu merencanakan dan mengevaluasi pembelajarannya secara mandiri cenderung menunjukkan kreativitas lebih tinggi. Kemandirian belajar merupakan cerminan dari kemampuan self-regulated learning, yang menuntut siswa untuk mengelola proses belajar secara aktif dan reflektif.

Hasil penelitian Agustini et al. (2018) menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara manajemen waktu dan penggunaan smartphone sebagai sumber belajar terhadap pencapaian akademik siswa. Penelitian ini menegaskan bahwa jika smartphone digunakan secara terarah, maka alat ini dapat mendukung keberhasilan belajar. Namun, kenyataannya banyak siswa belum mampu mengelola penggunaannya dengan baik, terutama dalam memanfaatkan smartphone untuk tujuan produktif dan edukatif.

Namun, sejumlah riset juga menyoroti dampak negatif dari penggunaan smartphone yang tidak terkontrol. Penggunaan berlebihan dikaitkan dengan penurunan konsentrasi, peningkatan kecemasan, adiksi digital (Kuss & Griffiths, 2017). Dalam banyak kasus, ketidaksiapan orangtua dalam mengarahkan penggunaan smartphone, ditambah dengan lemahnya kontrol internal siswa, mengarah pada penyalahgunaan perangkat ini.

Di sisi lain, kontrol orang tua sering diasosiasikan dengan regulasi penggunaan smartphone. Namun penelitian memperlihatkan bahwa kontrol yang terlalu ketat tidak

selalu meningkatkan kreativitas, karena kreativitas lebih memerlukan ruang eksplorasi dan otonomi daripada pembatasan (Deci & Ryan, 1985). Penelitian Widiastiti dan Agustika (2020) menunjukkan bahwa pola asuh memengaruhi penggunaan gadget, tetapi tidak secara langsung menjelaskan kemampuan berpikir kreatif.

Dari perspektif teoretis, penggunaan smartphone yang diarahkan dengan baik, dikombinasikan dengan kontrol orangtua yang efektif dan kemandirian siswa yang kuat, diyakini dapat menjadi stimulus penting dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa (Tan et al., 2022; Agustina et al., 2024). Menurut pandangan konstruktivisme, teknologi informasi mendorong siswa untuk belajar aktif dan eksploratif (Nugroho & Hidayat, 2021). Dalam pendekatan psikologis, kontrol orangtua yang hangat dan responsif berdasarkan teori attachment mampu melindungi anak dari risiko teknologi (Bowlby, 1982; Amalia & Handayani, 2023).

Di sisi lain, penggunaan smartphone di kalangan remaja sering kali menimbulkan kekhawatiran, terutama terkait penurunan fokus dan interaksi sosial. Hidayatuladkia, Kanzunnudin, dan Ardianti (2021) mengungkapkan bahwa penggunaan gadget yang tidak terarah dapat berdampak negatif pada perilaku belajar dan kualitas regulasi diri. Dengan demikian, kualitas lingkungan sosial tempat siswa berinteraksi menjadi faktor penting yang menentukan apakah teknologi menghasilkan efek positif atau justru sebaliknya.

Dalam konteks pendidikan, kreativitas merupakan kompetensi esensial yang sangat ditekankan dalam kurikulum internasional seperti Cambridge. Lingkungan belajar yang dialogis, kolaboratif, dan suportif terbukti mampu menumbuhkan kreativitas siswa (Antara, 2021). Kreativitas tidak muncul secara spontan, tetapi

berkembang melalui interaksi sosial, dukungan guru, dan kesempatan untuk mengekspresikan ide.

Idealnya, smartphone digunakan untuk mendukung pengembangan kreativitas siswa, namun realitanya, dominasi penggunaan untuk hiburan dan sosial media, minimnya pendampingan dari orangtua, serta lemahnya pengelolaan kemandirian membuat potensi positif tersebut belum tercapai. Belum optimalnya dukungan dari lingkungan sosial, seperti peran teman sebaya dan komunitas, juga menjadi faktor penghambat (Sari & Hermawan, 2021).

Lingkungan sosial dalam hal ini menjadi variabel penting yang dapat memperkuat atau melemahkan pengaruh berbagai faktor lainnya. Teman sebaya, budaya sekolah, dan dinamika sosial komunitas berpotensi menjadi moderator dalam relasi antara penggunaan smartphone, kontrol orangtua, dan kemandirian siswa terhadap perkembangan keterampilan berpikir kreatif. Sebagaimana dijelaskan oleh Alexopoulou et al. (2020), media digital mampu membentuk cara berpikir dan berperilaku remaja, tergantung pada sejauh mana mereka mampu mengelola interaksi dan informasi digital secara positif.

Penelitian-penelitian lain yang serupa belum banyak membahas bagaimana ketiga faktor utama—yaitu penggunaan smartphone, kontrol orangtua, dan kemandirian siswa—jika disinergikan, dapat memberikan pengaruh terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa. Terlebih lagi, apabila ketiga faktor tersebut dimoderasi oleh lingkungan sosial yang mendukung, potensi pengaruh positifnya terhadap pengembangan keterampilan berpikir kreatif dapat menjadi lebih signifikan. Sebagian besar studi sebelumnya hanya membahas hubungan antara satu atau dua dari

variabel tersebut dengan hasil belajar, keterampilan berpikir kreatif, atau aspek perkembangan karakter secara terpisah, tanpa melihat interaksi ketiganya secara menyeluruh dalam konteks pendidikan menengah pertama.

Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan oleh Agustini et al. (2018) mengkaji hubungan antara manajemen waktu dan penggunaan smartphone terhadap prestasi belajar pada mahasiswa. Studi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan smartphone yang tepat guna dapat berkontribusi terhadap pencapaian akademik, namun belum menyangar siswa usia SMP yang memiliki karakteristik perkembangan dan tantangan digital yang berbeda. Dengan demikian, objek dan fokus penelitian tersebut masih belum relevan secara langsung terhadap dinamika pendidikan menengah.

Lebih jauh, berbagai studi menunjukkan bahwa dukungan lingkungan sosial, seperti hubungan dengan teman sebaya, iklim kelas yang positif, dan keterlibatan komunitas, memiliki peran penting dalam memperkuat hubungan antara faktor internal dengan pengembangan keterampilan kognitif dan sosial siswa. Misalnya, Gao et al. (2024) menemukan bahwa dukungan sosial yang kuat berkorelasi secara signifikan dengan peningkatan kreativitas pada remaja. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji secara terpadu hubungan antara penggunaan smartphone, kontrol orangtua, dan kemandirian siswa yang dimoderasi oleh lingkungan sosial, agar dapat memberikan gambaran yang lebih utuh terhadap pembentukan keterampilan berpikir kreatif siswa SMP di era digital saat ini.

Berdasarkan telaah tersebut, tampak bahwa penelitian sebelumnya cenderung memisahkan antara pengaruh smartphone, kemandirian, dan kreativitas, serta jarang melibatkan moderasi lingkungan sosial dalam model yang sama. Selain itu, penelitian

terkait kreativitas lebih banyak dilakukan pada anak usia dini dan sekolah dasar, sementara kajian pada konteks SMP berbasis Cambridge masih sangat terbatas. Belum ada penelitian yang secara simultan menguji hubungan penggunaan smartphone, kemandirian, kontrol orang tua, dan kreativitas dengan mempertimbangkan peran lingkungan sosial sebagai variabel moderator.

Kesenjangan ini penting untuk diteliti karena kreativitas pada siswa SMP berada pada fase perkembangan yang sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial dan budaya belajar. Lingkungan sosial berpotensi memperkuat dampak positif penggunaan smartphone dan kemandirian, serta membantu menjelaskan variasi kreativitas di sekolah internasional yang menekankan pendekatan inquiry dan problem-based learning. Oleh karena itu, penelitian ini memfokuskan diri pada bagaimana faktor digital, faktor internal, dan faktor sosial berinteraksi membentuk kreativitas siswa dalam konteks sekolah berbasis Cambridge.

Penelitian ini memiliki urgensi tinggi untuk dilakukan, sebagai upaya menjawab kebutuhan akan strategi pemanfaatan teknologi digital yang seimbang. Penelitian ini tidak hanya penting secara teoretis, tetapi juga aplikatif dalam konteks pendidikan, terutama untuk menyiapkan siswa menjadi individu yang kreatif dan bertanggung jawab secara digital. Oleh karena itu, peneliti menuangkan gagasan dalam susunan penelitian yang berjudul **Analisis Hubungan Antara Penggunaan Smartphone, Kontrol Orangtua, Dan Kemandirian Siswa Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa SMP Santosa Intercultural School Dengan Moderator Lingkungan Sosial.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang tersebut, penulis dengan ini merumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh penggunaan smartphone terhadap kreativitas siswa?
2. Bagaimana pengaruh kemandirian belajar terhadap kreativitas siswa?
3. Bagaimana pengaruh kontrol orang tua terhadap kreativitas siswa?
4. Bagaimana peran lingkungan sosial dalam memoderasi hubungan antara penggunaan smartphone, kontrol orang tua, dan kemandirian belajar terhadap kreativitas siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis pengaruh penggunaan smartphone terhadap kreativitas siswa.
2. Untuk menganalisis pengaruh kemandirian belajar terhadap kreativitas siswa.
3. Untuk menganalisis pengaruh kontrol orang tua terhadap kreativitas siswa.
4. Untuk menganalisis peran lingkungan sosial dalam memoderasi hubungan antara penggunaan smartphone, kontrol orang tua, dan kemandirian belajar terhadap kreativitas siswa.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang teknologi pendidikan dan psikologi pendidikan, dengan rincian sebagai berikut:

- Menambah wawasan tentang hubungan penggunaan smartphone, kontrol orangtua, dan kemandirian siswa terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa SMP.
- Memperkaya khazanah teori yang berkaitan dengan pembelajaran aktif, self-regulated learning, dan teori ekologi Bronfenbrenner yang menjelaskan peran lingkungan sosial sebagai moderator dalam perkembangan siswa.
- Menjadi rujukan akademik bagi studi-studi lanjut yang mengkaji integrasi teknologi dalam pendidikan serta faktor-faktor pendukung keberhasilan pembelajaran di era digital.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- Meningkatkan pemahaman siswa tentang bagaimana penggunaan smartphone yang terkontrol dan dukungan lingkungan sosial dapat membantu mengembangkan keterampilan berpikir kreatif.
- Mendorong kemandirian dalam belajar melalui pemanfaatan teknologi secara optimal dan bertanggung jawab.

b. Bagi Guru

- Memberikan wawasan bagi guru dalam mengelola penggunaan smartphone di kelas sebagai alat pembelajaran yang efektif.
- Membantu guru dalam merancang strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa melalui pendekatan berbasis teknologi dan dukungan sosial.

c. Bagi Kepala Sekolah

- Menjadi dasar bagi kepala sekolah dalam mengambil kebijakan yang mendukung penggunaan smartphone secara bijaksana dalam lingkungan sekolah, termasuk dalam mengembangkan program pengawasan dan pelibatan orangtua.
- Mendorong pengembangan program pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan teknologi dan memperhatikan aspek psikologis siswa secara holistik.

d. Bagi Peneliti Lain

- Menjadi acuan penelitian lanjutan yang ingin mengkaji dampak teknologi, peran kontrol orangtua, dan kemandirian dalam konteks pembelajaran.
- Menyediakan data empiris dan kerangka konseptual yang dapat dikembangkan dalam penelitian-penelitian lain yang berfokus pada interaksi antara teknologi, psikologi pendidikan, dan lingkungan sosial.