

# BAB I

## PENDAHULUAN

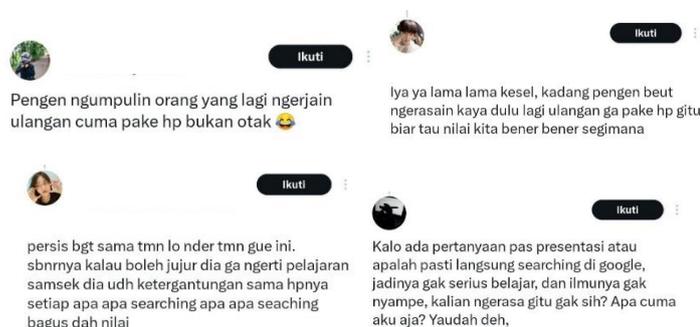
### 1.1 Latar Belakang

Kehidupan masyarakat saat ini tidak luput dari teknologi. Salah satu teknologi yang paling dekat dengan manusia modern saat ini yaitu gadget seperti *smartphone*. Gadget adalah perangkat elektronik berukuran kecil yang mempunyai berbagai fungsi (Yoga, 2018). Sedangkan, *smartphone* sendiri merupakan bentuk gadget yang sangat mudah ditemui dalam kehidupan sehari-hari (Yandi, 2021). Statista (2023 dalam Turner, 2023) menyatakan bahwa jumlah pengguna *smartphone* di dunia saat ini adalah 86,29% penduduk dunia. Sedangkan di Indonesia menurut Kementerian Komunikasi dan Informatika (dalam Adisty, 2022) menyatakan bahwa jumlah pengguna *smartphone* mencapai 89% dari total penduduk Indonesia. Adapun menurut *Data.ai* (dalam Riyanto, 2023) rata-rata waktu yang dihabiskan netizen Indonesia di depan ponsel pada tahun 2022 menjadi yang terlama dalam empat tahun terakhir. Pada tahun 2019, setiap orang Indonesia menghabiskan rata-rata 3,9 jam per hari di depan *smartphone*, kemudian meningkat selama empat tahun menjadi 5,7 jam per hari pada tahun 2022.

Di era modern ini *smartphone* bukan hanya berfungsi sebagai alat komunikasi dengan fitur telepon dan sms saja. Saat ini *smartphone* memiliki berbagai fungsi seperti internet, *browser* yang memudahkan mengakses informasi, fungsi hiburan seperti media sosial, game, video, dan fungsi lainnya. Berbagai fungsi yang dimiliki *smartphone* inilah yang menyebabkan banyak orang khususnya generasi Z banyak menghabiskan waktu dengan bermain *smartphone*. Terlihat dari penggunaan *smartphone* dengan akses internet yang tinggi pada generasi Z dibandingkan kelompok usia lainnya di Indonesia. Menurut survei dari *Alvara Research Center* (2022, dalam Mahmudan, 2022) gen Z merupakan *addicted user* yang menghabiskan lebih dari 7 jam sehari untuk online. Survei ini menemukan bahwa 34% responden gen Z adalah *addicted user*. Secara spesifik yaitu 20,9% menggunakan internet selama 7 hingga 10 jam per hari, 5,1% selama 11 hingga 13 jam, dan 8% selama lebih dari 13 jam. Sedangkan generasi lainnya yang menjadi *addicted user* yaitu milenial sebanyak 20,4%, dan generasi X 12,1%.

Tidak bisa dipungkiri bahwa *smartphone* terlibat di berbagai aktivitas di era ini. Dalam dunia pendidikan formal seperti di sekolah, saat ini mayoritas siswa menggunakan *smartphone* untuk membantu mereka belajar. Dengan menggunakan *smartphone* siswa dapat mengakses segala materi pembelajaran secara online kapanpun dan dimanapun, juga menyimpannya dengan mudah. *Smartphone* awalnya memang sebagai alat untuk membantu siswa dalam belajar, namun sayangnya penggunaan *smartphone* juga dapat berdampak negatif terhadap siswa itu sendiri. Penelitian Kadir dan Asma (2022) menunjukkan bahwa *smartphone* dianggap sebagai gangguan belajar karena menyebabkan ketergantungan (*dependency*). Hal ini dibuktikan dengan banyaknya siswa yang selalu berharap menggunakan *smartphone* bahkan ketika ujian semester. Penggunaan *smartphone* juga menyebabkan siswa selalu ingin berpikir praktis dan mencari jawaban atau solusi yang belum tentu dapat dipercaya secara online. Studi tersebut juga mengungkapkan bahwa beberapa siswa percaya *smartphone* berdampak negatif pada perilaku mereka, karena mereka menjadi malas berpikir serta menurunnya keterampilan dasar seperti keterampilan menulis dan berhitung.

Data di lapangan juga menunjukkan bahwa anak muda saat ini tidak bisa lepas dari *smartphone* dalam aktivitas pendidikan. Berdasarkan cuitan-cuitan *twitter* dibawah ini menunjukkan bahwa siswa kesulitan untuk berpikir mandiri, kesulitan dalam mengandalkan ingatannya dalam mengerjakan soal-soal ujian. Mereka terlalu mengandalkan *smartphone* khususnya internet dalam menjawab pertanyaan ujian. Selain itu, misalnya dalam kegiatan presentasi para siswa selalu mengandalkan mesin pencari di *smartphone* untuk mencari jawaban.



**Gambar 1.1 Cuitan para siswa yang terlalu mengandalkan *smartphone* dalam aktivitas belajarnya**

*Sumber: Twitter*

*Smartphone* sebagai salah satu bentuk dari pesatnya perkembangan teknologi tentu saja membawa perubahan pada kehidupan sosial masyarakat saat ini (Yoga, 2018). Berbagai aktivitas seperti, komunikasi, ekonomi, mencari informasi dan aktivitas lainnya mudah dilakukan dengan bantuan teknologi. Hal inilah yang menyebabkan perubahan kebiasaan manusia menjadi lebih suka beraktivitas secara digital. Kemajuan teknologi ini juga membawa perubahan pada kebiasaan manusia dalam mengingat informasi. Manusia saat ini lebih suka menyimpan data misalnya nomer telepon, informasi hari ulang tahun, dan informasi penting lainnya di *smartphone* daripada mengingatnya. Kemudian, manusia saat ini percaya bahwa tidak harus menyimpan informasi dingatan mereka, karena mereka dapat dengan mudah mencarinya secara daring di internet. Hal ini terlihat dari hasil penelitian Kaspersky Lab (2015) menunjukkan bahwa sebanyak 91,2% dari orang yang disurvei setuju bahwa mereka menggunakan internet sebagai perpanjangan online dari otak mereka. Sebanyak 44% juga mengakui bahwa *smartphone* berfungsi sebagai memori mereka dan semua yang perlu mereka ketahui atau ingat ada di dalamnya. Penelitian Swaminathan (2020) juga menunjukkan bahwa dengan kemudahan yang diberikan gadget dalam memberikan informasi menyebabkan memudarnya keinginan untuk mengingat informasi diantara siswa. Artinya bahwa keberadaan *smartphone* sebagai teknologi digital tidak hanya mengubah cara hidup dan bekerja, namun juga mengubah cara berpikir, belajar, berperilaku, dan mengingat (Kaspersky Lab, 2015). Hal tersebut dapat disebut sebagai *digital amnesia* yaitu kecenderungan seseorang untuk menyimpan informasi di perangkat digital seperti *smartphone* daripada mengingatnya (Swaminathan, 2020).

Kaspersky Lab (2015) menyatakan bahwa fenomena *digital amnesia* dapat juga diartikan sebagai pengalaman melupakan informasi yang diyakini akan disimpan dan diingat oleh perangkat digital, sehingga informasi mudah terlupakan di dalam memori. Menyimpan informasi di dalam perangkat digital seperti *smartphone* daripada mengingatnya memang memudahkan manusia, namun secara tidak sadar perilaku ini juga memiliki dampak negatif. Misalnya menurut Swaminathan (2020) *digital amnesia* dapat berpengaruh terhadap kecakapan akademik, dimana *digital amnesia* menyebabkan keinginan memudar di antara siswa untuk mengingat informasi. Perilaku ini tentu saja merugikan siswa ketika

ujian, dimana ujian sendiri membutuhkan jawaban dari ingatan. *Digital amnesia* juga menyebabkan ketidaksabaran yang semakin besar dan kebutuhan akan kepuasan instan dalam masyarakat. Keinginan untuk mempelajari informasi baru atau kebutuhan sadar untuk berusaha mengingat informasi juga dapat menurun. *Digital amnesia* menimbulkan reaksi negatif yang ekstrim seperti kepanikan dan kesedihan ketika *smartphone* hilang.

Penelitian mengenai teknologi digital dan *digital amnesia* telah dilakukan sebelumnya. Seperti penelitian Kaspersky Lab (2015) menemukan bahwa ada korelasi langsung antara ketersediaan data yang dapat diakses dengan mudah melalui tombol yang ada pada teknologi digital dan kegagalan untuk menyimpan data tersebut ke dalam ingatan. Sedangkan penelitian Yan dkk. (2020) menemukan bahwa penggunaan teknologi digital yang berlebihan secara signifikan memprediksi *digital amnesia*, namun memprediksi secara negatif. Artinya bahwa ketika teknologi digital digunakan secara berlebihan, itu akan menghasilkan *digital amnesia* yang rendah. Dari perbedaan hasil penelitian-penelitian sebelumnya tersebut, maka perlu diperjelas lagi bagaimana sebenarnya pengaruh penggunaan teknologi digital khususnya *smartphone* terhadap *digital amnesia*. Inilah celah pengetahuan yang harus di kaji untuk memberikan hasil yang jelas. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada variabel yang tidak digunakan pada penelitian sebelumnya yaitu penggunaan *smartphone*. Selain itu, partisipan dalam penelitian ini berbeda dengan penelitian Kaspersky Lab (2015) yang partisipannya merupakan konsumen digital berusia 16-55 tahun ke atas, sementara itu penelitian Yan dkk. (2020) partisipannya adalah dewasa muda malaysia. Sedangkan pada penelitian ini, partisipannya merupakan siswa sekolah menengah atas. Namun, terdapat kesamaan dalam pengumpulan data yaitu penggunaan kuesioner.

Adapun penelitian ini memutuskan siswa SMA sebagai partisipan penelitian karena masalah kemampuan mengingat akibat dari *digital amnesia* berkaitan dengan tujuan pembelajaran di SMA. Tujuan pembelajaran dalam lingkup sekolah menengah atas biasanya menggunakan model taksonomi bloom atau yang sekarang menjadi revisi taksonomi bloom untuk membantu mengidentifikasi dan menilai keterampilan berpikir siswa dari jenjang terendah hingga tinggi. Mengingat

(*remembering*) merupakan pemahaman tingkat dasar dari domain kognitif pada revisi taksonomi bloom (Nafiati, 2021). Dimana mengingat merupakan tindakan pertama yang dilakukan oleh murid dalam belajar (Mohamed dkk., 2021). Artinya bahwa *digital amnesia* yang merupakan kecenderungan untuk mengandalkan *smartphone* sebagai penyimpanan ingatan daripada mengandalkan memorinya sendiri dapat mengurangi kemampuan siswa untuk mengingat informasi. Maka penelitian ini penting dilakukan karena *digital amnesia* bisa menghambat pengembangan pemahaman tingkat dasar yaitu mengingat, bisa juga menghambat pengembangan pemahaman tingkat lanjut dan analisis serta evaluasi. Akibatnya siswa kesulitan berpikir kritis karena kurangnya pengetahuan yang disebabkan rendahnya kemampuan mengingat informasi.

Penelitian ini perlu untuk dilakukan karena masih sangat sedikitnya penelitian mengenai *digital amnesia* di Indonesia. Penelitian ini sebagai langkah awal dalam mencegah dampak negatif yang lebih luas dari penggunaan *smartphone* dan *digital amnesia* di Indonesia. Dengan mengetahui tingkat penggunaan *smartphone*, tingkat *digital amnesia*, dan hubungan antara dua variabel tersebut, menjadikan penelitian ini sebagai sumber pengetahuan akan pentingnya penggunaan teknologi digital secara bijaksana. Adapun SMA yang menjadi lokus penelitian ini adalah SMA Negeri 1 Subang, dimana sebagai salah satu sekolah yang melibatkan teknologi digital dalam kegiatan belajar. Berdasarkan latar belakang tersebut penelitian ini akan mengkaji mengenai “**Pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap *digital amnesia* pada siswa SMA Negeri 1 Subang**”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

### **1.2.1 Rumusan Masalah Umum**

1. Bagaimana pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap *digital amnesia* pada siswa di SMA Negeri 1 Subang ?

### **1.2.2 Rumusan Masalah Khusus**

1. Bagaimana tingkat penggunaan *smartphone* pada siswa di SMA Negeri 1 Subang ?
2. Bagaimana tingkat *digital amnesia* pada siswa di SMA Negeri 1 Subang ?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap *digital amnesia* pada siswa SMA Negeri 1 Subang. Kemudian, mendeskripsikan tingkat penggunaan *smartphone* pada siswa di SMA Negeri 1 Subang, serta mendeskripsikan tingkat *digital amnesia* pada siswa di SMA Negeri 1 Subang.

### 1.4 Manfaat Penelitian

#### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi acuan bagi bidang ilmu-ilmu sosial khususnya sosiologi dalam mengkaji penggunaan *smartphone* dan *digital amnesia* pada kalangan siswa, serta memberikan landasan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian serupa lainnya dengan tujuan untuk memecahkan permasalahan sosial yang berhubungan dengan penggunaan teknologi.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

1. Manfaat penelitian ini bagi penulis adalah dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama masa perkuliahan.
2. Manfaat penelitian ini bagi masyarakat, khususnya para siswa yakni memberikan informasi dan wawasan baru mengenai tingkat penggunaan *smartphone* dan *digital amnesia*, serta hubungannya.
3. Manfaat penelitian ini bagi sekolah adalah dapat menjadi bahan pertimbangan dalam merumuskan kebijakan untuk mengatasi permasalahan penggunaan *smartphone* dan *digital amnesia* di kalangan siswa.

### 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi ini terdiri dari 5 bab, dan penjelasan masing-masing bab adalah sebagai berikut.

## BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang permasalahan yang akan diteliti yaitu mengenai penggunaan *smartphone* dan *digital amnesia*. Selanjutnya, diuraikan rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta dituliskan struktur organisasi penulisan penelitian.

## **BAB II: KAJIAN PUSTAKA**

Bab ini menyajikan beberapa teori terkait variabel yang diteliti, antara lain teori perubahan sosial, konsep penggunaan *smartphone*, dan konsep *digital amnesia*. Dijelaskan juga, penelitian-penelitian sebelumnya untuk melihat perbedaan dengan penelitian ini. Kemudian, disajikan juga kerangka teori penelitian.

## **BAB III: METODE PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan tentang desain penelitian, dan jenis metode yang digunakan. Kemudian dijelaskan juga partisipan, populasi dan sampel yang di pilih, definisi operasional dari variabel penelitian, instrumen penelitian yang digunakan, teknik pengumpulan data, prosedur penelitian, teknik analisis data dan tahapan lainnya.

## **BAB IV: TEMUAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini akan memaparkan temuan di lapangan, yang dijabarkan dalam deskripsi data, dan pembahasan untuk menjawab rumusan masalah yang diteliti dalam penelitian ini.

## **BAB V: SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI**

Bab ini menjelaskan kesimpulan, implikasi dari hasil penelitian, serta rekomendasi yang diberikan kepada pihak-pihak tertentu berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan.