

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berdasarkan *World Health Organization* (WHO) remaja adalah penduduk dengan rentang usia 10-19 tahun. Masa remaja atau sering disebut dengan masa *adolesens* merupakan masa transisi dari kanak-kanak ke masa dewasa yang ditandai dengan perkembangan fisik, emosional, kognitif, psikososial, sosial dan moral (WHO,2018). Kementerian Kesehatan membagi masa remaja menjadi tiga fase, yaitu remaja awal (10-13 tahun), remaja menengah (14-16 tahun), dan remaja akhir (17-19 tahun). Secara fisik periode ini ditandai dengan perubahan dalam ciri fisik dan fungsi psikologis. Sedangkan dari segi psikologis, masa remaja adalah waktu di mana individu mengalami perubahan dalam perkembangan kognitif, emosional, sosial, dan moralnya (Kementerian Kesehatan RI, 2020).

Sejalan dengan pembagian fase tersebut perkembangan yang terjadi pada remaja tidak dapat dilepaskan dari proses pubertas yang dialaminya. Pubertas merupakan masa peralihan yang ditandai dengan percepatan pertumbuhan, munculnya karakteristik seksual sekunder, serta perkembangan psikologis yang signifikan, seperti peningkatan kesadaran diri, perubahan emosi dan pencarian identitas diri (Cahyaningsih & Sulisty, 2021).

Pencarian identitas diri merupakan salah satu aspek dalam perkembangan psikologis remaja. Berdasarkan teori perkembangan psikososial yang dikemukakan oleh Erick H. Erikson, remaja berada pada tahap “Identitas

vs. Kebingungan Peran”, dimana mereka berusaha menemukan jati diri serta menentukan bagaimana mereka ingin berinteraksi dengan dunia sekitar. Pencapaian identitas yang sehat akan terbentuk jika remaja mendapatkan dukungan sosial, lingkungan yang positif, serta kesempatan untuk mengeksplorasi diri. Sebaliknya, jika tidak mendapatkan dukungan yang tepat, remaja dapat mengalami krisis identitas yang berdampak pada rendahnya kepercayaan diri, kebingungan dalam menentukan tujuan, serta kesulitan dengan tuntutan akademik dan sosial (Nurmawati et al., 2025).

Seiring dengan perkembangan identitas diri ini, penggunaan teknologi, khususnya *smartphone* menjadi bagian yang sangat mempengaruhi kehidupan remaja. Dalam era digital saat ini, *smartphone* tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai hiburan dan media sosial yang menghubungkan remaja dengan dunia luar. Berdasarkan data pusat dan statistik global pada tahun 2023, negara dengan jumlah pengguna *smartphone* terbanyak adalah China dengan 974,6 juta pengguna dari total 1,43 miliar penduduk (68,4%), diikuti India dengan 659 juta pengguna dari 1,42 miliar penduduk (46,5%), dan Amerika Serikat dengan 276,14 juta pengguna dari 338 juta penduduk (81,6%). Sedangkan Indonesia menempati peringkat keempat dengan 187,7 juta pengguna dari total 275,5 juta penduduk (68,1%) (Prioridata, 2023).

Sementara itu, data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2024 menunjukkan bahwa kelompok usia remaja antara 13 hingga 18 tahun memiliki prevalensi penggunaan *smartphone* yang sangat

tinggi, mencapai 98%. Hal ini menandakan bahwa hampir seluruh remaja di rentang usia tersebut sudah menggunakan *smartphone* secara aktif dalam kehidupan sehari-hari.

Sejalan dengan kondisi tersebut di Provinsi Sumatera Barat, data dari Badan Pusat Statistik Provinsi Sumatera Barat menunjukkan bahwa pada tahun 2023 yaitu 67,42 % remaja mengakses *smarthphone* dan angka ini meningkat menjadi 67,78% pada tahun 2024 (BPS, 2024). Peningkatan ini mencerminkan pesatnya perkembangan teknologi yang semakin memberikan pengaruh besar terhadap berbagai aspek kehidupan masyarakat, khususnya kalangan remaja. Penggunaan *smartphone* yang terus meningkat di kalangan remaja tidak hanya membawa dampak positif dalam hal akses informasi dan komunikasi, tetapi juga menimbulkan resiko negatif, salah satunya adalah kecanduan atau adiksi (Saputra, 2023).

Menurut Yeni (2023), kecanduan *smartphone* terjadi ketika individu kesulitan mengatur waktu penggunaan *smartphone* secara wajar, sehingga penggunaan menjadi berlebihan dan berdampak negatif terhadap kehidupan sehari-hari. Penggunaan *smartphone* yang berlebihan ini dapat mengganggu berbagai aspek, seperti menurunnya kemampuan berkonsentrasi, terganggunya pola tidur, serta menurunnya motivasi dan kinerja akademik. Selain itu, penggunaan *smartphone* yang tidak terkendali juga dapat memicu kelelahan mental, meningkatnya stress, bahkan ketergantungan psikologis terhadap *smartphone*, yang akhirnya memengaruhi kesehatan fisik dan sosial pengguna.

Remaja dapat dikatakan mengalami kecanduan *smartphone* apabila penggunaan dilakukan secara terus menerus, sulit dikendalikan, dan tetap berlangsung meskipun telah menimbulkan dampak negatif pada kehidupan mereka. Sejalan dengan hal tersebut, Agesti (2019) menyatakan bahwa salah satu faktor utama dari tingginya penggunaan *smarthphone* pada remaja adalah ketidakmampuan dalam mengontrol diri, yang menyebabkan terganggu berbagai aktivitas, meliputi kegiatan belajar di sekolah, interaksi sosial dengan teman sebaya dan keluarga, waktu istirahat , kegiatan ibadah, serta partisipasi dalam kegiatan fisik seperti olahraga. Selanjutnya, remaja cenderung menggunakan *smartphone* meskipun memiliki tanggung jawab akademik yang harus diselesaikan seperti belajar dan mengerjakan tugas karena remaja mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi selama belajar pada saat di rumah maupun di sekolah (Sari et al., 2023).

Menurut Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI, 2020), tingkat penggunaan *smartphone* dibagi menjadi tiga kategori yaitu intensitas tinggi jika penggunaan *smartphone* lebih dari 5 jam sehari yang dapat menyebabkan kecanduan, intensitas sedang jika penggunaan *smartphone* lebih dari 2-5 jam sehari, dan intensitas rendah jika penggunaan *smartphone* antara 1-2 jam sehari yang merupakan intensitas yang direkomendasikan. Selain itu, menurut Puspita (2020), durasi penggunaan *smartphone* yang ideal pada usia 6-18 tahun adalah maksimal 2 jam perhari. Namun pada kenyataannya, banyak remaja menggunakan *smartphone* melebihi batas tersebut.

Fenomena ini menunjukkan bahwa dilapangan terlihat banyak siswa remaja yang menghabiskan waktu menggunakan *smarthphone* diluar konteks pembelajaran, bahkan saat jam pelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan lemahnya kontrol diri yang berdampak negatif pada aspek psikososial mereka, termasuk menurunnya motivasi belajar. Penurunan motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh kecanduan terhadap *smartphone*, dimana keberadaan permainan dan aplikasi di dalamnya dapat mengalihkan perhatian remaja dari kegiatan akademik sehingga berdampak pada menurunnya konsentrasi dan semangat belajar, dan berpengaruh terhadap pencapaian akademik (Wati dan Sodik, 2018).

Dalam kaitannya dengan pencapaian akademik, motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Secara umum, menurut Kompri (2016), motivasi merupakan perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya perasaan dan dorongan untuk mencapai tujuan. Dalam konteks pembelajaran, motivasi berkembang seiring dengan perubahan fisiologis dan kematangan psikologis. Secara fisiologis, perkembangan otak, kondisi fisik, dan perubahan hormonal mempengaruhi daya konsentrasi dan energi. Sementara itu siswa yang lebih matang secara psikologis mampu mengatur strategi belajar, menetapkan tujuan akademik, serta memilah pengaruh lingkungan, termasuk dampak perkembangan teknologi. Apabila motivasi belajar siswa terganggu oleh pengguna *smartphone* yang tidak terkontrol, maka hal tersebut berpotensi

menurunkan kualitas proses pembelajaran dan berdampak langsung pada pencapaian akademik yang tercermin melalui penurunan nilai rapor.

Pada kenyataannya, perkembangan penggunaan *smartphone* di kalangan siswa membawa tantangan tersendiri terhadap motivasi belajar. Fenomena yang sering kali muncul adalah kebiasaan siswa dalam mengatur durasi belajar, menunda penyelesaian tugas akademik, dan kurangnya kedisiplinan dalam menjalankan tanggung jawab akademik. Banyak siswa yang menghabiskan waktu berlebihan menggunakan *smartphone*, sehingga mengabaikan waktu belajar. Akibatnya, saat menghadapi ujian, siswa yang tidak mempersiapkan diri jauh dari sebelumnya, tetapi baru belajar semalam karena terlalu banyak waktu tersita untuk bermain *smartphone*. Kondisi ini menyebabkan mereka terburu-buru dalam belajar, kurang optimal dalam memahami materi, dan akhirnya berdampak pada hasil belajar yang lebih rendah. Selain itu, guru juga menginformasikan bahwa kebiasaan kurang baik ini menyebabkan tugas akademik siswa menjadi menumpuk, terbengkalai, dan akhirnya berkontribusi pada penurunan prestasi belajar siswa (Fitriatien, 2024).

Terdapat beberapa indikator yang mendukung motivasi ini, yaitu keinginan untuk berhasil, kebutuhan dan dorongan untuk belajar, harapan serta cita-cita dimasa depan penghargaan atas pencapaian dalam belajar, dan lingkungan belajar yang mendukung. Tingginya motivasi belajar adalah dengan memanfaatkan waktu secara efektif untuk belajar dan menghindari penggunaan *smarthphone* yang berlebihan (Rinancy et al.,2023).

Hasil penelitian Tinambunan (2020) yang berjudul “hubungan penggunaan *gadget* dengan motivasi belajar siswa di SMP Negeri 1 Siabu, Kecamatan Siabu, Kabupaten Mandailing Natal” menunjukkan bahwa terdapat hubungan signifikan antara penggunaan *gadget* dengan motivasi belajar siswa di SMP Negeri 1 Siabu, Kecamatan Siabu, Kabupaten Mandailing Natal. Selanjutnya, hasil penelitian (Parapat et al., 2024) yang berjudul “pengaruh *internet addiction* terhadap motivasi belajar siswa di SMP Negeri 2 Pematangsiantar tahun ajaran 2023-2024” menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan *internet addiction* terhadap motivasi belajar siswa di SMP Negeri 2 Pematangsiantar tahun ajaran 2023-2024. Selain itu, hasil penelitian Sari et al., (2023) yang berjudul “hubungan penggunaan *smartphone* dengan konsentrasi belajar di SMPN 2 Enam Lingsung Kabupaten Padang Pariaman” menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara penggunaan *smartphone* dengan konsentrasi belajar di SMPN 2 Enam Lingsung Kabupaten Padang Pariaman.

Perbedaan utama antara penelitian ini dan penelitian-penelitian sebelumnya terletak pada fokus kajian dan variabel yang diteliti. Penelitian sebelumnya lebih banyak mengkaji dampak penggunaan *gadget* atau internet terhadap motivasi belajar atau konsentrasi belajar siswa, sementara penelitian ini secara khusus berfokus pada hubungan motivasi belajar terhadap kecenderungan penggunaan *smartphone*. Selain itu, penelitian ini dilakukan di lokasi yang berbeda, yaitu SMP Negeri di Kota Padang, dengan subjek penelitian adalah siswa kelas VIII.

Berdasarkan data Dinas Pendidikan Kota Padang tahun ajaran 2024/2025, jumlah SMP di kota Padang sebanyak 101 sekolah. Terdapat SMP Negeri sebanyak 43 sekolah dan Swasta sebanyak 58 sekolah. Penelitian ini difokuskan pada SMP Negeri karena siswa SMP swasta umumnya berasal dari keluarga dengan latar belakang ekonomi menengah ke atas. Keluarga dengan kondisi ekonomi yang lebih baik cenderung memilih sekolah swasta karena dianggap memiliki kualitas pendidikan lebih tinggi, fasilitas belajar yang lengkap, serta citra sosial yang lebih tinggi (Maulina et al., 2023).

Dengan dukungan ekonomi yang lebih stabil, siswa di sekolah swasta cenderung lebih mudah mengakses sarana penunjang pembelajaran seperti les privat, *smartphone* yang mendukung pembelajaran daring, serta berbagai aplikasi edukatif. Akses terhadap fasilitas ini mendorong penggunaan *smartphone* untuk aktivitas yang bersifat akademik, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar. Sebaliknya, siswa di SMP Negeri umumnya berasal dari latar belakang ekonomi yang lebih beragam, bahkan sebagian di antaranya memiliki keterbatasan dalam memperoleh fasilitas belajar tambahan. Meski begitu, banyak siswa SMP Negeri tetap memiliki akses ke *smartphone*, baik melalui pembelian kuota internet secara harian atau mingguan sesuai kemampuan, maupun dengan memanfaatkan jaringan WiFi publik di lingkungan sekitar, seperti di warung atau rumah tetangga. Namun, keterbatasan pendampingan dari orang tua dan minimnya sarana pendukung pembelajaran membuat penggunaan *smartphone* di kalangan siswa sekolah negeri lebih sering diarahkan pada aktivitas non akademik, seperti bermain

game atau berselancar di media sosial. Hal ini berpotensi menurunkan motivasi belajar (Dewi & Indriyani, 2021).

Fenomena ini sejalan dengan temuan Daeli et al., (2024) yang menyatakan bahwa prestasi belajar dipengaruhi oleh latar belakang sosial ekonomi orang tua. Orang tua dengan kondisi ekonomi yang baik cenderung mampu memberikan dukungan dan kesempatan yang lebih besar kepada anak untuk meraih prestasi yang lebih tinggi.

Berdasarkan data dari Dinas Pendidikan Kota Padang, lokasi penelitian dipilih didasarkan pada jumlah siswa terbanyak di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Tiga sekolah dengan jumlah siswa terbanyak adalah SMP Negeri 18 Padang dengan 1030 siswa, SMP Negeri 7 Padang dengan 804 siswa, dan SMP Negeri 25 Padang dengan 791 siswa (Dinas Pendidikan Kota Padang). Selain itu, pemilihan ketiga sekolah ini juga didukung oleh hasil survey awal yang menunjukkan adanya kecenderungan tinggi terhadap perilaku penggunaan *smartphone* secara berlebihan dikalangan siswa SMP, yang berdampak langsung pada penurunan motivasi belajar.

Dan berdasarkan survey yang dilakukan tanggal 17 Februari 2025 pada 3 SMP Negeri di Kota Padang, yaitu SMP Negeri 25 Padang , SMP Negeri 7 Padang, dan SMP Negeri 18 Padang, dipilihlah SMP Negeri 25 Padang sebagai lokasi penelitian. Pemilihan ini didasarkan pada temuan bahwa SMP Negeri 25 Padang memiliki tingkat kecenderungan penggunaan *smartphone* lebih tinggi serta ditemukan lebih banyak siswa dengan motivasi belajar yang rendah dibandingkan dengan dua sekolah lainnya. Di SMP Negeri 25 Padang dari hasil

wawancara terhadap 10 siswa menunjukkan bahwa 8 siswa menggunakan *smartphone* lebih dari 5 jam per hari (rata-rata 6 hingga 9 jam per hari) tergolong kategori tinggi. Dari 8 siswa tersebut, 6 siswa mengungkapkan bahwa kesulitan mengontrol waktu penggunaan *smartphone* yang berdampak pada rendahnya motivasi belajar, seperti semangat belajar siswa menurun, sering menunda tugas, sulit konsentrasi, cepat menyerah saat menghadapi kesulitan, dan merasa tidak percaya diri meraih nilai baik. Dan 2 siswa lainnya tergolong memiliki motivasi belajar sedang, keduanya mengungkapkan bahwa meskipun durasi penggunaan *smartphone* cukup tinggi, mereka berupaya mempertahankan fokus dan semangat belajar. Sementara itu, 2 siswa lainnya termasuk kategori penggunaan rendah hingga sedang (1,5 hingga 3 jam per hari) dan keduanya menunjukkan motivasi belajar tinggi, dimana mereka tetap semangat belajar, fokus saat belajar dan menyelesaikan tugas tepat waktu.

Di SMP Negeri 18 Padang, dari 10 siswa, 5 siswa termasuk dalam kategori penggunaan *smartphone* tinggi, dengan durasi penggunaan lebih dari 5 jam perhari, bahkan hingga larut malam (sekitar 6-8 jam perhari). Dari 5 siswa tersebut, 4 siswa menunjukkan motivasi belajar rendah dan 1 siswa menunjukkan motivasi belajar sedang, mereka mengungkapkan mengalami kesulitan berkonsentrasi di kelas, penurunan semangat belajar, dan keterlambatan menyelesaikan tugas. Sementara itu, 5 siswa lainnya dalam kategori penggunaan rendah hingga sedang (2 hingga 4 jam perhari) dengan menunjukkan motivasi belajar sedang sebanyak 3 siswa dan 2 siswa dengan motivasi belajar tinggi, mereka mengungkapkan mampu mengontrol

penggunaan *smartphone* dengan baik, sehingga tidak mengganggu dalam proses belajar.

Sedangkan di SMP Negeri 7 Padang, dari 10 siswa, sebanyak 3 siswa dalam kategori penggunaan *smartphone* sedang hingga tinggi (3 hingga 6 jam per hari), terutama waktu belajar. Mereka mengungkapkan sering menunda tugas dan kurang semangat dalam belajar sehingga motivasi untuk belajar sangatlah rendah. Adapun 7 siswa lainnya dalam kategori penggunaan *smartphone* rendah hingga sedang (1 hingga 4 jam per hari). Dari 7 siswa tersebut, 4 siswa menunjukkan motivasi belajar sedang sementara 3 siswa lainnya menunjukkan motivasi belajar tinggi. Mereka mengungkapkan tetap mampu menjaga keseimbangan antara waktu belajar dan penggunaan *smartphone* serta berusaha mempertahankan fokus dan semangat belajar.

Berdasarkan temuan tersebut, untuk memperkuat hasil survey di SMP Negeri 25 Padang, dilakukan wawancara dengan wali kelas dan guru Bimbingan Konseling (BK). Dari hasil wawancara dengan wali kelas, diketahui bahwa banyak siswa mengalami penurunan nilai akademik, seperti nilai ulangan dan rapor, serta keterlambatan dalam mengumpulkan tugas. Wali kelas mengungkapkan bahwa hal ini berkaitan dengan kebiasaan siswa menggunakan *smartphone* secara berlebihan. Berdasarkan pengamatan langsung di kelas, sejumlah siswa terlihat tidak fokus saat pembelajaran berlangsung, sering mengantuk, kurang memperhatikan penjelasan guru, bahkan kedapatan menggunakan *smartphone* secara diam-diam selama jam pelajaran. Selain itu, guru mata pelajaran juga melaporkan adanya penurunan

partisipasi siswa dalam diskusi kelas. Guru BK menambahkan bahwa sekolah melakukan razia dua kali setiap bulan, dan dari hasil razia yang dilakukan selama beberapa bulan terakhir, sekitar separuh dari total 791 siswa yakni hampir 400 siswa ditemukan membawa *smartphone* secara diam-diam ke sekolah, meskipun telah ditetapkan larangan. Sebagian besar dari siswa tersebut berasal dari kelas VIII, yang berjumlah kurang lebih 180 siswa. Guru BK juga menjelaskan bahwa penggunaan *smartphone* yang tidak terkontrol dapat mengganggu konsentrasi belajar, menurunkan motivasi, serta memengaruhi capaian akademik siswa.

Berdasarkan fenomena diatas, maka peneliti telah melakukan penelitian tentang “Hubungan Motivasi Belajar Terhadap Penggunaan *Smartphone* Pada Remaja Kelas VIII Di SMP Negeri 25 Padang Tahun 2025”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: “Ada Hubungan Motivasi Belajar Terhadap Penggunaan *Smartphone* Dengan Pada Remaja Kelas VIII di SMP Negeri 25 Padang Tahun 2025”.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Diketuinya hubungan motivasi belajar terhadap penggunaan *smartphone* pada remaja kelas VIII di SMP Negeri 25 Padang tahun 2025.

2. Tujuan Khusus

- a. Diketuinya distribusi frekuensi motivasi belajar pada remaja kelas VIII di SMP Negeri 25 Padang tahun 2025.

- b. Diketuinya distribusi frekuensi penggunaan *smarthphone* di SMP Negeri 25 Padang tahun 2025.
- c. Diketuinya hubungan motivasi belajar terhadap penggunaan *smartphone* pada remaja kelas VIII di SMP Negeri 25 Padang tahun 2025.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

a. Bagi Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu dan meningkatkan pengetahuan peneliti tentang hubungan motivasi belajar terhadap penggunaan *smartphone* pada remaja kelas VIII di SMP Negeri 25 Padang.

b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan bisa dijadikan referensi dan data dasar bagi peneliti selanjutnya dalam mengkaji hubungan antara motivasi belajar dan penggunaan *smartphone* pada remaja serta sebagai pembanding pada penelitian sejenis dengan variabel yang berbeda seperti peran orang tua yang berhubungan dengan motivasi belajar pada remaja.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Tempat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi bagi pihak sekolah SMP Negeri 25 Padang mengenai bagaimana motivasi belajar berhubungan dengan penggunaan *smartphone* pada siswa. Temuan ini dapat menjadi bahan evaluasi dan acuan bagi sekolah dalam merancang

strategi pembinaan siswa, khususnya dalam mengarahkan penggunaan *smartphone* secara bijak, menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, serta meningkatkan kolaborasi dengan guru dan orang tua dalam mengawasi penggunaan *smartphone* di rumah.

b. Bagi Universitas Alifiah Padang

Sebagai bahan bacaan dan referensi ilmiah yang memperkaya pengetahuan serta wawasan terkait hubungan antara motivasi belajar terhadap penggunaan *smartphone* pada remaja.

E. Ruang Lingkup

Penelitian ini membahas tentang “Hubungan Motivasi Belajar Terhadap Penggunaan *Smartphone* Pada Remaja Kelas VIII di SMP Negeri 25 Padang Tahun 2025”. Variabel independen yaitu motivasi belajar dan variabel dependen adalah penggunaan *smartphone*. Metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan *cross-sectional*. Penelitian ini telah dilakukan pada 26–28 Mei 2025 di SMP Negeri 25 Padang. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa/i kelas VIII SMP Negeri 25 Padang yaitu sebanyak 261 orang. Sampel diambil dengan menggunakan teknik *random sampling* yang berjumlah 72 orang. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner *Motivated Strategies For Learning Questionnaire (MSLQ)* dan lembar observasi. Data diolah secara komputerisasi dengan analisis univariat menggunakan distribusi frekuensi dan analisis bivariat menggunakan uji statistik *Pearson Chi-Square* dengan *p-value* 0,001.