

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi membuat akses informasi menjadi lebih cepat dan mudah dijangkau, terutama oleh remaja usia sekolah. Salah satu bentuk perkembangannya adalah meningkatnya penggunaan *gadget*, khususnya *smartphone*, yang dimanfaatkan sebagai alat komunikasi, hiburan, media sosial, pencarian informasi, serta pendukung pembelajaran. Dalam bidang pendidikan, *gadget* memiliki potensi mendukung proses belajar apabila digunakan secara bijak dan terkontrol (Ramadhani et al., 2025).

Permasalahan utama dalam pendidikan saat ini bukan pada keberadaan *gadget*, tetapi pada kecanduan *gadget*. Kecanduan *gadget* merupakan perilaku adiktif yang ditandai dengan penggunaan berlebihan, ketidakmampuan mengendalikan durasi dan tujuan penggunaan, rasa tidak nyaman saat tidak menggunakan *gadget*, serta kecenderungan mengabaikan aktivitas penting termasuk belajar. Kondisi ini berpotensi mengganggu proses belajar, menurunkan konsentrasi, serta melemahkan minat dan motivasi belajar siswa, terutama pada remaja sebagai pengguna teknologi digital paling aktif (Ramadhani et al., 2025).

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa remaja merupakan kelompok yang paling rentan terhadap permasalahan kecanduan *gadget*. Menurut *World Health Organization* (2024), remaja merupakan individu yang berada pada rentang usia

10-19 tahun. Populasi remaja dari keseluruhan penduduk di dunia yaitu sekitar 1,3 miliar atau sekitar 16% (WHO, 2024). Di Indonesia, penggunaan *gadget* menunjukkan tren yang terus meningkat, khususnya di kalangan remaja dan pelajar. Badan Pusat Statistik mencatat bahwa tahun 2023 proporsi individu usia 15-24 tahun yang memiliki telepon seluler mencapai sekitar 92,14% (BPS, 2024). Hal ini menunjukkan bahwa *gadget* telah menjadi bagian dari rutinitas dan gaya hidup generasi muda. Hasil survei nasional menunjukkan bahwa 74,64% remaja usia 15 – 24 tahun di Indonesia menggunakan *gadget* (Lathiifah et al., 2023).

Sejalan dengan tingginya penggunaan tersebut, peningkatan penggunaan *gadget* serta kecenderungan kecanduan di kalangan remaja tidak hanya terpusat di wilayah perkotaan, tetapi juga telah menyebar ke daerah lainnya. Pada tingkat regional, khususnya di Provinsi Sumatera Barat, permasalahan kecanduan *gadget* pada remaja juga menunjukkan angka yang cukup tinggi. Didukung oleh penelitian (Sarfika et al., 2024) yang menunjukkan bahwa sekitar 72,1% remaja usia sekolah mengalami gejala kecanduan *gadget*. Ditemukan bahwa 67,5% remaja laki-laki dan 75,1% remaja perempuan mengalami kecanduan *gadget*. Temuan ini menunjukkan bahwa perempuan lebih cenderung mengalami kecanduan *gadget* dibandingkan laki-laki.

Di Kota Padang, penggunaan *gadget* pada siswa sekolah menengah juga menunjukkan kecenderungan yang tinggi. Beberapa penelitian pada remaja di Kota Padang menunjukkan bahwa sekitar 54,5% remaja mengalami kecenderungan kecanduan *gadget* atau game online, yang ditandai dengan

penggunaan *smartphone* dalam waktu yang lama setiap hari serta berkurangnya interaksi sosial dan aktivitas belajar. Kondisi tersebut dapat berdampak pada minat dan motivasi belajar siswa di sekolah (Refnandes et al., 2022).

Tingginya penggunaan *gadget* pada remaja dapat menimbulkan berbagai dampak terhadap proses belajar siswa. Penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat menyebabkan berkurangnya waktu belajar, menurunnya konsentrasi, serta meningkatnya distraksi selama proses pembelajaran. Selain itu, kecanduan *gadget* juga dapat memengaruhi aspek psikologis siswa, seperti menurunnya motivasi belajar, berkurangnya ketertarikan terhadap kegiatan akademik, serta munculnya kebiasaan menunda penyelesaian tugas sekolah. Dalam jangka panjang, kondisi tersebut dapat berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, penurunan prestasi akademik, serta terganggunya perkembangan perilaku belajar yang positif (Kamaruddin et al., 2023).

Minat dan motivasi belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran siswa. Minat belajar merupakan kecenderungan dalam diri siswa yang ditandai dengan rasa tertarik, senang, dan perhatian terhadap kegiatan belajar sehingga mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran (Fitri et al., 2022). Sementara itu, motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal yang menggerakkan, mengarahkan, serta mempertahankan perilaku belajar siswa untuk mencapai tujuan akademik tertentu. Siswa yang memiliki minat dan motivasi belajar yang tinggi

cenderung lebih fokus, tekun, dan mampu mengelola waktu belajar dengan baik. Sebaliknya, siswa yang memiliki minat dan motivasi belajar yang rendah cenderung mudah terdistraksi oleh berbagai aktivitas lain, termasuk penggunaan *gadget* yang berlebihan (Rinancy & Putri, 2023).

Rendahnya minat dan motivasi belajar dapat mendorong siswa untuk menggunakan *gadget* secara berlebihan sebagai bentuk pelarian dari tuntutan akademik. Dalam kondisi tersebut, *gadget* sering dimanfaatkan untuk aktivitas hiburan yang memberikan kepuasan instan, seperti bermain game online, mengakses media sosial dan menonton video. Kebiasaan tersebut dapat memperkuat perilaku adiktif terhadap *gadget*. Sebaliknya, siswa yang memiliki minat dan motivasi belajar yang tinggi cenderung mampu mengendalikan penggunaan *gadget* dan memanfaatkannya secara lebih positif untuk menunjang kegiatan belajar (Rinancy & Putri, 2023; Syah et al., 2025).

Penelitian yang dilakukan oleh Hariet Rinancy dan Rima Berlian Putri (2023) dengan judul "*Smartphone Addiction Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa*" menunjukkan bahwa kecanduan smartphone dapat berdampak negatif terhadap motivasi belajar siswa. Hasil penelitian pada 81 siswa SMP Negeri 5 Bukittinggi menunjukkan bahwa sebanyak 42 siswa (51,9%) memiliki motivasi belajar kurang baik. Kecanduan smartphone ditandai dengan kesulitan mengendalikan diri untuk tidak terus-menerus menggunakan smartphone, sehingga mengganggu aktivitas belajar, konsentrasi, fungsi sosial, dan hubungan dengan lingkungan sekitar. Kondisi tersebut dapat menyebabkan menurunnya motivasi belajar serta menghambat pencapaian prestasi akademik siswa (Rinancy & Putri, 2023).

Penelitian (Nasution et al., 2023) dengan judul “*Pengaruh Gadget terhadap Minat dan Motivasi Belajar Peserta Didik*” menyatakan bahwa dari 45 responden ditemukan sebanyak 16 siswa (36%) berada pada kategori sangat tinggi pada variabel *gadget*, yang menunjukkan bahwa sebagian siswa memiliki intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi. Penggunaan *gadget* berlebihan dapat berdampak pada proses belajar serta kecanduan media sosial dapat memengaruhi minat dan motivasi belajar. Penelitian (Fitri et al., 2022) juga melaporkan adanya pengaruh signifikan penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa, sehingga penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol berpotensi memengaruhi ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Sementara itu, penelitian (Syah et al., 2025) dengan judul “*Hubungan Penggunaan Gadget terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Surabaya*” menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki keterkaitan terhadap motivasi belajar, di mana penggunaan *gadget* dapat memengaruhi dorongan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Fenomena tersebut menunjukkan bahwa permasalahan penggunaan *gadget* pada siswa tidak hanya berdampak pada aspek akademik, tetapi juga berkaitan dengan kesehatan perilaku dan psikososial remaja. Permasalahan ini tidak hanya menjadi tanggung jawab sekolah dan orang tua, tetapi juga tenaga kesehatan, khususnya perawat komunitas dan perawat sekolah. Dalam konteks ini, peran perawat komunitas dan perawat sekolah menjadi sangat penting, khususnya dalam upaya promotif dan preventif melalui edukasi kesehatan, pembinaan

perilaku penggunaan *gadget* yang sehat, peningkatan literasi digital, serta penguatan motivasi dan minat belajar siswa (Rinancy & Putri, 2023; Yunita et al., 2025). Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi perawat komunitas dan perawat sekolah dalam menyusun program promotif dan preventif terkait penggunaan *gadget* yang sehat pada remaja, khususnya di lingkungan sekolah.

Meskipun berbagai penelitian telah mengkaji hubungan penggunaan *gadget* dengan minat atau motivasi belajar secara terpisah, namun sebagian besar masih berfokus pada intensitas penggunaan, bukan pada kecanduan *gadget* sebagai perilaku adiktif. Selain itu, penelitian yang mengkaji minat dan motivasi belajar sebagai dua variabel dependen secara simultan dalam satu kerangka analisis masih terbatas, khususnya pada jenjang sekolah menengah atas. Hingga saat ini, belum ditemukan penelitian yang secara spesifik mengkaji hubungan kecanduan *gadget* dengan minat dan motivasi belajar pada siswa sekolah menengah atas.

Oleh karena itu, penelitian ini berfokus mengkaji kecanduan *gadget* sebagai perilaku adiktif, tidak hanya sebatas intensitas penggunaan, serta menguji dampaknya terhadap minat dan motivasi belajar secara simultan dalam satu kerangka analisis pada konteks sekolah yang spesifik. Penelitian mengenai hubungan kecanduan *gadget* dengan minat dan motivasi belajar pada siswa SMA Negeri 14 Padang penting untuk dilakukan guna memperoleh gambaran yang lebih jelas dan komprehensif, serta menjadi dasar bagi sekolah, orang tua, dan tenaga kesehatan, khususnya perawat, dalam mengelola penggunaan *gadget* secara bijak guna meningkatkan kualitas pembelajaran siswa.

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik tahun 2025/2026 jumlah SMA Negeri dan Swasta di Sumatera Barat sebanyak 359 sekolah, terkhususnya di Kota Padang terdapat 19 sekolah negeri dan 42 sekolah swasta (BPS, 2025). Berdasarkan Data Pokok Pendidikan (2025), tercatat SMAN 14 Padang memiliki siswa/siswi terbanyak dengan jumlah 1.104 siswa dan memiliki akreditasi A. Studi pendahuluan yang dilakukan di beberapa SMA dan SMK di Kota Padang menunjukkan bahwa prevalensi kecanduan *gadget* pada siswa cukup tinggi. Menurut Veolina et al., (2024), SMA Pertiwi 1 Padang memiliki prevalensi kecanduan *gadget* sebesar 56,02%. Hasil penelitian lain oleh Zaharatul (2023) menunjukkan bahwa SMK Negeri 1 Padang memiliki prevalensi sebesar 56,1%. Sementara itu, di SMA Negeri 14 Padang memiliki tingkat kecanduan *gadget* mencapai 70% terutama pada kategori durasi penggunaan yang lama.

Survei awal yang peneliti lakukan pada siswa kelas XII SMA Negeri 14 Padang melalui wawancara dengan guru Bimbingan dan Konseling (BK) serta pembagian kuesioner kepada 11 orang siswa untuk memperoleh gambaran penggunaan *gadget* dan kondisi minat serta motivasi belajar siswa. Guru BK menyampaikan bahwa penggunaan *gadget* yang cukup tinggi pada sebagian siswa sering memengaruhi konsentrasi belajar selama proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil survei awal terhadap 11 responden, diperoleh bahwa 4 orang siswa menggunakan *gadget* secara lebih terkontrol dengan durasi rata-rata 2–4 jam per hari dan masih memanfaatkan *gadget* untuk menunjang pembelajaran serta mampu mengatur waktu belajar dengan baik. Namun, 7 orang

siswa menunjukkan kecenderungan kecanduan *gadget* yang ditandai dengan penggunaan dalam durasi yang cukup lama setiap hari. Sebanyak 2 orang siswa menggunakan *gadget* selama $\pm 8-9$ jam per hari karena lebih sering mengakses media sosial dan merasa sulit membatasi waktu penggunaan. Sebanyak 2 orang siswa menggunakan *gadget* selama $\pm 7-8$ jam per hari untuk bermain game sehingga mengurangi waktu belajar dan sering menunda pengerjaan tugas. Selanjutnya, 1 orang siswa menggunakan *gadget* selama $\pm 6-7$ jam per hari untuk menonton video hiburan yang menyebabkan penurunan fokus saat pembelajaran. Sebanyak 1 orang siswa menggunakan *gadget* selama ± 8 jam per hari karena merasa bosan dan menjadikan *gadget* sebagai sarana mengisi waktu luang. Sedangkan 1 orang siswa menggunakan *gadget* selama $\pm 9-10$ jam per hari yang dipengaruhi oleh kurangnya pengawasan terhadap penggunaan *gadget* di rumah. Sebagian besar siswa juga mengaku jarang memanfaatkan *gadget* untuk pembelajaran dan mengalami kesulitan berkonsentrasi saat belajar. Kondisi tersebut ditunjukkan melalui rendahnya keterlibatan dalam pembelajaran, kebiasaan menunda tugas, serta menurunnya minat dan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan data-data dan studi pendahuluan yang diperoleh, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Kecanduan *Gadget* dengan Minat dan Motivasi Belajar pada Siswa SMA Negeri 14 Padang.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat hubungan antara kecanduan *gadget* dengan minat dan motivasi belajar pada siswa SMA Negeri

14 Padang tahun 2026?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Diketahui hubungan antara kecanduan *gadget* dengan minat dan motivasi belajar pada siswa SMA Negeri 14 Padang tahun 2026.

2. Tujuan Khusus

- a. Diketahui distribusi frekuensi kecanduan *gadget* pada siswa SMA Negeri 14 Padang tahun 2026.
- b. Diketahui distribusi frekuensi minat belajar dan motivasi belajar pada siswa SMA Negeri 14 Padang tahun 2026.
- c. Diketahui hubungan antara kecanduan *gadget* dengan minat dan motivasi belajar pada siswa SMA Negeri 14 Padang tahun 2026.

D. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dan pengalaman peneliti dalam memahami hubungan antara kecanduan *gadget* dengan minat dan motivasi belajar pada remaja, khususnya siswa sekolah menengah atas, serta menjadi sarana penerapan ilmu keperawatan komunitas.

b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan sumber data ilmiah bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan penelitian

terkait kecanduan *gadget* serta faktor-faktor yang memengaruhi minat dan motivasi belajar siswa.

2. Praktis

a. Bagi Institusi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi institusi pendidikan dalam menyusun kebijakan dan program yang mendukung penggunaan *gadget* secara bijak serta meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

b. Bagi SMA Negeri 14 Padang

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi sekolah dalam melakukan pembinaan dan pengawasan penggunaan *gadget* yang lebih terarah guna meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran siswa mengenai dampak kecanduan *gadget* terhadap minat dan motivasi belajar, sehingga siswa dapat lebih bijak dalam mengelola waktu dan penggunaan *gadget* untuk mendukung keberhasilan akademik.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini membahas tentang hubungan antara kecanduan *gadget* dengan minat dan motivasi belajar pada siswa SMA Negeri 14 Padang tahun 2026. Variabel independen pada penelitian ini adalah kecanduan *gadget*,

sedangkan variabel dependen meliputi minat belajar dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 14 Padang. Pengumpulan data dilakukan pada bulan Maret-Agustus tahun 2026, sedangkan penelitian dilakukan pada tanggal 16 Juli-17 Juli 2026. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner yang dibagikan kepada responden. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi kelas XII di SMA Negeri 14 Padang yang berjumlah 352 siswa dan jumlah sampel 78 siswa dengan teknik pengambilan sampel *proportionate stratified random sampling*. Jenis penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif dengan metode pendekatan analitik korelasional menggunakan desain *cross sectional*. Penelitian ini dibatasi pada variabel yang diteliti dan tidak membahas faktor lain yang dapat memengaruhi minat dan motivasi belajar siswa. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis dalam bentuk analisa univariat dan bivariat. Data diuji menggunakan *Chi-square* dengan nilai ($p\text{-value} < 0,05$).