

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Motivasi belajar adalah keseluruhan dari daya penggerak dari dalam diri mahasiswa yang dapat menimbulkan kegiatan belajar, yang dapat menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan dapat memberikan arahan pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh mahasiswa dapat tercapai (Augusta, 2018).Kemajuan teknologi sekarang ini sangat pesat dan semakin canggih.Banyak teknologi canggih yang telah diciptakan sehingga dapat membuat perubahan yang sebegitu besar dalam kehidupan manusia.Adapun contohnya seperti gawai (*gadget*) dapat memberi dampak yang begitu besar pada nilai-nilai kebudayaan sekarang ini, setiap orang di seluruh dunia pasti sudah memiliki *gadget*.Penggunaan *gadget* sekarang tidak hanya berasal dari kalangan pekerja tetapi hampir seluruh kalangan termasuk anak dan balita sudah memanfaatkan *gadget* dalam aktivitas sehari-hari.*Gadget* memiliki banyak manfaat, akan tetapi banyak dampak negatif yang dapat muncul dari pemanfaatan *gadget* baik dari kalangan dewasa, remaja, anak-anak, bahkan balita(Chusna, 2017).

Diera moderen sekarang ini, kita tidak dapat hidup tanpa *gadget*.Bahkan, istilah *gadget* sering kita ucapkan dan didengar.*Gadget* adalah istilah dalam bahasa inggris untuk perangkat elektronik berukuran kecil dengan berbagai fungsi. Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah elemen pembaruan, dengan kata lain setiap hari *gadget* mengeluarkan teknologi terbaru untuk menciptakan kehidupan manusia menjadi lebih praktis (Sukatno, 2020). Dizaman sekarang segala sesuatu dapat dilakukan dengan cara praktis, dikarenakan dari dampak teknologi itu sendiri. Teknologi berguna untuk memajukan semua aspek kehidupan manusia.Dunia informasi seakan tidak dapat dilepaskan dari teknologi.Perkembangan penggunaan teknologi dan komunikasi membuat dunia teknologi semakin kompleks.Salah satu fasilitas canggih saat ini adalah

gadget. Diawal kemunculan *gadget* hanya dimiliki oleh kalangan tertentu dan sekarang *gadget* bukan sekedar alat komunikasi, melainkan alat untuk menghibur melalui suara, tulisan, gambar, dan video. Sekarang manusia berlomba lomba untuk memiliki *gadget* yang bagi masyarakat sekarang *gadget* sudah menjadi gaya hidup *lifestyle* (Kogoya, 2015).

Meningkatnya pengguna *gadget* yang mudah terkoneksi dengan internet ini mengalami peningkatan dari waktu ke waktu. Sekarang kurang lebih 45 juta pengguna internet, dimana 9 juta penggunaan *gadget* untuk mengakses internet (Manumpil, 2015). Jumlah pengguna internet di dunia di tahun 2014 sampai 2018 meningkat secara signifikan. Data *We Are Social dan Hootsuite* di tahun 2018 mencatat penduduk di belahan dunia yang terkoneksi dengan internet tahun 2018 mencapai 4 miliar orang dibandingkan tahun 2014 baru mencapai 2,4 miliar orang (Databoks, 2018). Survey yang dirilis Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2018, tidak terjadi perbedaan jumlah yang signifikan antara pengguna internet di daerah perkotaan maupun pedesaan. Sebanyak 74% masyarakat perkotaan mengakses internet sedangkan masyarakat daerah pedesaan 61,6%. Data APJII tahun 2018 ada peningkatan jumlah pengguna internet di setiap tahunnya, ditahun 2017 pengguna internet di Indonesia 143,23 juta atau 54,68% dari populasi penduduk Indonesia, tahun 2018 mengalami peningkatan menjadi 171,17 juta jiwa atau 64,8% total populasi penduduk Indonesia. Data ini menunjukkan peningkatan yang cukup tinggi setiap tahunnya sebesar 10,12% (APJII, 2018).

Dalam memenuhi kebutuhan interaksi dengan orang lain, mahasiswa dimudahkan dengan adanya media sosial. Mereka bisa menghabiskan waktu sangat lama dalam bermain media sosial. Tahun 2018 pengguna media sosial mencapai 3,2 miliar akun di dunia bertumbuh 58,1% dari tahun 2014 sebanyak 1,86 miliar akun (Databoks, 2018). Penelitian yang dilakukan Hapilita & Gentas (2018) tentang durasi penggunaan media sosial didapatkan 49 dari 88 responden (54,5%) dengan durasi tinggi. Untuk akun yang dimiliki, terdapat 31 responden (35,2%) memiliki 4 akun media sosial. Terlalu lama dalam bermain media sosial memiliki dampak negatif bagi remaja, bisa

menciptakan jarak antara remaja dan keluarga, perasaan gelisah saat dirinya dipisahkan dari perangkat media sosial. Sedangkan pada kesehatan bisa berdampak pada penglihatan secara signifikan karena konsumsi media sosial yang berlebihan (Triastuti *et.al*, 2017).

Survei *international data corporation* (IDC) menunjukkan 4 dari 5 orang memeriksa *smartphone* sebelum melakukan aktivitas dan hampir 80% *smartphone* di periksa pada waktu 15 menit pertama setelah bangun tidur, serta 70 responden yang berusia (18-24 tahun) banyak menghabiskan waktunya untuk menggunakan *smartphone* walau hanya sekedar bermain game atau mengecek jejaring media sosial. Dalam penelitian Daeng *et.al* (2017) dalam kegiatan perkuliahan kita sering menemukan beberapa mahasiswa ketika berada di dalam kelas masih menggunakan *smartphone*-nya padahal disaat yang bersamaan sedang ada dosen yang mengajar di depan kelas entah itu untuk keperluan kuliah, atau hanya untuk bermain, bahkan mungkin mahasiswa tersebut memiliki ketergantungan dengan smartphonanya sehingga sulit di lepaskan meski hanya 2-3 jam perkuliahan (Daeng *et al*, 2017). Dalam penelitian Oktario (2017) menjelaskan seharusnya seseorang dapat memaksimalkan waktunya untuk belajar dan berusaha dalam proses pembelajaran, namun kebanyakan lebih memilih *smartphone* untuk melakukan hal yang tidak berkaitan dengan pembelajaran dan dalam penggunaan yang kurang tepat dengan intensitas tinggi akan berdampak pada menurunnya motivasi berprestasi yang berakibat pada menurunnya prestasi akademis. Dalam mencapai sebuah prestasi mahasiswa membutuhkan motivasi yang dapat menggerakannya (Oktario, 2017).

Motivasi memiliki beberapa peranan penting dalam bagi mahasiswa yang menjalani pembelajaran. Motivasi belajar adalah dorongan atau keinginan minat seseorang untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam kegiatan belajar. Motivasi belajar yang rendah akan mempengaruhi akademik mahasiswa. Penelitian Yusri *et.al* (2015) menyatakan terdapat hubungan antara motivasi belajar dengan prokratinasi, apabila motivasi belajar seseorang rendah maka sikap prokratinasinya akan cenderung meningkat sehingga

mahasiswa sering menunda-nunda tugas yang diberikan. Penelitian yang dilakukan Hung *et.al* (2017) ada sekitar 15% mahasiswa mengalami *drop out*, hal ini dikarenakan rendahnya motivasi belajar mahasiswa. Apabila motivasi belajar tinggi akan mempengaruhi prestasi akademik begitu pula sebaliknya, jika motivasi belajar rendah akan menyebabkan prestasi akademik menurun (Rahmi, 2013). Motivasi belajar sangat memiliki peranan yang penting bagi mahasiswa dalam penelitian joni (2015) jika seseorang memiliki motivasi belajar yang tinggi maka hasil belajarpun akan optimal sehingga dapat menghasilkan prestasi. Hal ini didukung penelitian Muliani *et.al* (2015) manfaat motivasi belajar untuk mahasiswa dapat meningkatkan gairah belajar, menyelesaikan tugas dengan tepat waktu, dan belajar dengan tekun sehingga dapat meningkatkan prestasi.

Fenomena yang didapatkan peneliti saat ini, banyak mahasiswa program studi keperawatan Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta yang menggunakan *gadget* salah satunya *smartphone* dan *laptop* sebagai penunjang dalam pembelajaran, mengecek media sosial, bermain game, dan bahkan sudah menjadi gaya hidup, ditambah lagi dimasa pandemi *Covid-19* yang mengharuskan belajar dengan sistem *daring* yang setiap hari harus menggunakan *gadget* dalam pembelajar sehingga menyebabkan *gadget* menjadi kebutuhan utama dan dalam penggunaan *gadget* yang terlalu lama dapat menimbulkan dampak positif dan negatif. Dimasa pandemi *Covid 19* lama penggunaan *gadget* meningkat rata-rata 5jam per hari (Lubis *et.al*, 2020)

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada tanggal 20 Februari 2021 terhadap 10 mahasiswa program studi keperawatan Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta tahun ajaran 2020/2021. Melalui wawancara didapatkan data bahwa 30% dari 10 responden mengatakan bahwa mereka menggunakan gawai lebih dari 4 jam, 40% dari 10 responden mengatakan bermain gawai lebih dari 6 jam dalam sehari, 30% dari 10 responden menghabiskan waktu bermain gawai 12 jam dalam sehari. Lebih lanjut lagi, kebanyakan mereka menggunakan gawai untuk bermain media sosial seperti *whatsApp*, *youtube*, *facebook*, dan *instagram*. Selain itu 70%

mahasiswa mengatakan bahwa motivasi untuk memulai belajar berkurang jika sudah menggunakan gawai terlebih lagi jika sudah bermain media sosial, sedangkan 30% mahasiswa menyatakan bahwa motivasi belajar tidak terganggu karena mereka memanfaatkan gawai untuk kepentingan kuliah dan mengerjakan tugas kuliah. Dikarenakan situasi pandemi *Covid-19* saat ini sehingga pembelajaran yang dilakukan menggunakan sistem daring/online yang tentunya membutuhkan perangkat teknologi seperti gawai untuk mendukung pembelajaran tersebut.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul hubungan lama penggunaan gawai dalam bermain media sosial dengan motivasi belajar mahasiswa keperawatan Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka permasalahan yang akan diangkat adalah : “Apakah ada hubungan lama penggunaan gawai dalam bermain media sosial dengan motivasi belajar mahasiswa keperawatan Universitas Jendral Achmad Yani Yogyakarta.”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Diketahui hubungan lama penggunaan *gadget* dalam bermain media sosial dengan motivasi belajar mahasiswa keperawatan Universitas Jendral Achmad Yani Yogyakarta

2. Tujuan Khusus

- a. Diidentifikasi lama penggunaan media sosial pada mahasiswa keperawatan Universitas Jendral Achmad Yani Yogyakarta.
- b. Diidentifikasi motivasi belajar pada mahasiswa keperawatan Universitas Jendral Achmad Yani Yogyakarta.

D. Manfaat penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan, informasi, dan referensi mengenai lama penggunaan media sosial dan motivasi belajar mahasiswa dalam ilmu keperawatan komunitas.

2. Manfaat Praktisi

a. Bagi Orang Tua

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi dasar dan gambaran bagi orang tua terkait lama penggunaan media sosial anak sehingga dapat dilakukan pemantauan dan pembatasan penggunaan gawai yang berlebihan yang dapat berimbas pada kurangnya minat belajar dan pengerjaan tugas pembelajaran

b. Bagi Mahasiswa

Sebagai bahan introspeksi dan evaluasi diri dalam kaitannya dengan tingkat motivasi belajar yang dimiliki mahasiswa saat ini dan lama penggunaan gawai dalam bermain media sosial sehingga dapat menjadi acuan dan dorongan dalam meningkatkan motivasi belajar.

c. Bagi Ketua Prodi Keperawatan

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi dan pertimbangan dalam menentukan kebijakan pembelajaran untuk meningkatkan motivasi mahasiswa dengan mengembangkan media edukasi yang lebih menarik bagi mahasiswa seperti media sosial.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai data dasar dan referensi untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan motivasi mahasiswa dan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi motivasi.