

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Era globalisasi mengaruskan semua Negara dan lapisan masyarakat di dunia untuk bisa menerima kenyataan masuknya pengaruh luar terhadap berbagai aspek kehidupan. Dampak dari era globalisasi ini, dapat mempengaruhi gaya hidup para remaja sebagai generasi masa kini yang lebih tertarik dengan budaya Negara lain yang kenyataannya tidak sesuai dengan budaya dan kebiasaan bangsa kita. Pengaruh globalisasi terhadap anak muda saat ini begitu kuat pada zaman sekarang ini, anak muda kehilangan kepribadian diri sebagai bangsa Indonesia akibat pengaruh yang begitu terasa dari luar. Globalisasi pada saat ini bagaikan *boomerang* yang apabila tidak bisa menggunakannya dengan benar bisa melukai dirinya sendiri (Zaenabiyah, 2020).

*Gadget* tidak lagi hanya sebagai alat untuk berkomunikasi saja, tetapi *gadget* saat ini merupakan benda untuk menciptakan dan menghibur dengan suara, tulisan, gambar, dan *video*. Saat ini banyak manusia berlomba-lomba untuk mempunyai *gadget* karena pada saat ini *gadget* tidak hanya digunakan untuk alat berkomunikasi saja, namun juga untuk saat ini *gadget* adalah untuk *lifestyle*, *tren*, dan *prestise* (Kogoya, 2015).

Media Sosial adalah sebuah kelompok aplikasi berbasis internet, yang dibangun di atas dasar ideologi dan teknologi yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran “*user-generated content*”, juga memungkinkan penggunaannya untuk berpartisipasi dalam berbagi komunikasi dan dikemas dalam bentuk yang beragam baik blog, jejaring sosial, forum, wiki dan lain – lain, (Syamsuedin, Bidjuni, & Wowiling, 2015).

*Gadget* atau handphone tidak hanya digunakan untuk sekedar alat berkomunikasi saja, pada zaman sekarang sudah menjadi *tren* ataupun gaya hidup. *Gadget* dengan berbagai aplikasi mampu menyajikan berbagai media sosial, sehingga seringkali di salah gunakan oleh siswa (Manumpil, Ismanto, & Onibala, 2015). Penggunaan *gadget* pada tahun 2013 dengan presentasi populasi dunia 27% mencapai 1,9 miliar, dan diprediksi jumlah pengguna gadget akan semakin terus bertambah sampai 5,6 miliar pada tahun 2019 (Pandey et al., 2019).

Menjalankan agama dibutuhkan dukungan dari spiritualitas yang mampu memotivasi remaja untuk membuat penyesuaian diri dengan baik, karena spiritualitas ialah upaya seseorang untuk mencapai kehidupan yang lebih bermakna, menyatakan bahwa spiritualitas merupakan upaya individu untuk memiliki kehidupan yang bermakna (Japar & Purwati, 2014).

Manusia yang memiliki kecerdasan spiritual menurut Zohar dan Marshall adalah manusia yang memiliki kemampuan bersifat fleksibel, tingkat kesadaran yang tinggi, kemampuan untuk menghadapi dan memanfaatkan penderitaan, kemampuan untuk menghadapi dan melampaui rasa sakit, kualitas hidup yang

diilhami oleh visi dan nilai-nilai, dan keengganan untuk menyebabkan kerugian yang tidak perlu (Zulkifli, 2015).

*Spiritual Quotient* (SQ) adalah landasan yang diperlukan untuk memfungsikan *Intellegent Quotient* (IQ) dan *Emotional Quotient* (EQ) secara efektif. Bahkan SQ merupakan kecerdasan tertinggi, karena SQ merupakan landasan dan sumber dari kecerdasan yang lain (Khavari 2000). Kecerdasan Spiritual yang sering disingkat dengan SQ adalah kecerdasan untuk memecahkan persoalan makna dan nilai, yaitu kecerdasan untuk menempatkan perilaku dan hidup dalam konteks makna yang lebih luas dan kaya, kecerdasan untuk menilai bahwa tindakan atau jalan hidup seseorang lebih bermakna dibanding dengan yang lain (Japar & Purwati, 2014).

Menurut data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), penggunaan internet di Indonesia paling banyak mengakses konten *video*, *chatting*, media sosial dan aktivitas jual beli online, untuk mengakses internet masyarakat Indonesia paling banyak menggunakan *smartphone* sebesar 93,9% dan komputer desktop paling jarang digunakan yaitu 9,6 %. Pemakaian *smartphone* paling banyak disebabkan perilaku *mobile* masyarakat Indonesia, sedangkan komputer desktop sukar dibawa-bawa dan hanya diam disatu tempat saja (APJII, 2019).

Berdasarkan hasil polling Indonesia yang berkolaborasi dengan APJII, di indonesia total pengguna internet meningkat 10,12%. Menurut sekjen APJII , Henri Kasyafi, peninjauan ini melibatkan 5.900 sampel dengan *margin of error* 1,28%. Menurut Henri, dari jumlah populasi sebanyak 264 juta jiwa penduduk di

Indonesia, terdapat sebanyak 171,17 jiwa atau kurang lebih 64,9 % yang telah tersambung ke dalam internet. Angka ini mengalami peningkatan dari tahun 2017. Menurut Henri angka terbesar di Indonesia untuk penetrasi internet bermula dari pulau Jawa. Di pulau Jawa menyentuh angka penetrasi dari jumlah keseluruhan yaitu 55%. Sementara di pulau Sumatera berada di posisi kedua dengan penetrasi sebesar 21%. Pulau Jawa, provinsi Jawa Barat menjadi wilayah dengan angka pengguna internet terbesar hingga mencapai 16% dari keseluruhan pengguna internet di Indonesia (Pratomo, 2019).

Gadget sangat mempengaruhi para remaja-remaja yang mengakibatkan banyak berbagai dampaknya seperti hilangnya kebiasaan lama, misalnya saat kita berkumpul saling berkomunikasi secara langsung, seperti pemborosan biaya, antisosial, seaneaknya menggunakan gadget tanpa memperhatikan waktu, kini gadget telah merubah kebiasaan serta gaya hidup terdahulu. Seiring dengan perkembangan zaman sistem komunikasi yang terjadi saat ini tentunya sangat mempengaruhi kebiasaan berkomunikasi yang saat ini terjadi kepada seluruh kalangan masyarakat selama ini. Sebelum adanya media massa, alat komunikasi yang sering digunakan di Indonesia yaitu peralatan yang sederhana seperti halnya, dengan menggunakan alat media tradisional atau melalui komunikasi secara langsung (Kamil, 2016).

Total jumlah remaja di Kota Bandung pada tahun 2017 yaitu sebanyak 396.057 orang (Pemerintah Kota Bandung, 2017), sedangkan jumlah remaja di Kabupaten Bandung memiliki jumlah keseluruhan 671.674 orang. Dari data tersebut, jumlah

keseluruhan remaja terbanyak berada di kabupaten Bandung dengan jumlah remaja terbanyak berada di kecamatan Baleendah dengan jumlah 46.853 orang, kemudian kecamatan Rancaekek dengan jumlah 34.387 orang, dan kecamatan Ciparay dengan jumlah 33.609 orang (Pemerintah Kabupaten Bandung, 2017).

Berdasarkan studi pendahuluan di SMPN 1 Baleendah peneliti melakukan wawancara kepada 3 orang siswa dan 3 orang siswi, dari ke 6 orang siswa ataupun siswi hanya ada satu orang yang menjawab, bahwa gadget selalu digunakan untuk mengakses pelajaran yang kurang di mengerti oleh dirinya, selebihnya jawaban dari 5 siswa ataupun siswi lainnya kebanyakan dari mereka menjawab bahwa gadget digunakan untuk mengakses media sosial seperti, Instagram, *Line*, *Whatsapp*, *Twitter*, dan bermain game online serta mendengarkan musik.

Banyak dari mereka tidak mengetahui manfaat dari penggunaan *gadget*. Peneliti juga melakukan wawancara dengan salah satu guru kesiswaan yang ada di SMPN 1 Baleendah mengenai *gadget*, sebenarnya pihak sekolah melarang siswa-siswi untuk membawa *gadget* ke sekolah namun, ada desakan dari orangtua siswa-siswi agar membolehkan putra putrinya untuk membawa *gadget* ke sekolah agar memudahkan untuk berkomunikasi, tapi pihak sekolah tidak bertanggung jawab jika ada kehilangan. Ada sanksi bagi mereka yang menggunakan *gadget* pada saat kegiatan belajar mengajar (KBM), ada juga siswa ataupun siswi pada saat berkumandang Adzan dzuhur masih menggunakan *gadget* masing-masing, tapi tidak semua siswa ataupun siswi seperti. Peneliti tertarik meneliti gambaran dampak penggunaan *gadget* dan kecerdasan spiritual remaja SMPN 1 Baleendah

kabupaten Bandung, karena di SMP tersebut siswa-siswinya kebanyakan membawa *gadget*, dan ingin mengetahui tentang Gambaran dampak penggunaan *gadget* dan kecerdasan spiritual remaja SMPN 1 Baleendah Kabupaten Bandung. Sehingga peneliti tertarik meneliti gambaran dampak penggunaan *gadget* dan kecerdasan spiritual remaja SMPN 1 Baleendah kabupaten Bandung.

## **B. Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah yang diteliti adalah bagaimana Gambaran Dampak Penggunaan *Gadget* dan Kecerdasan Spiritual Remaja SMPN 1 Baleendah Kabupaten Bandung?

## **C. Tujuan penelitian**

### 1. Tujuan umum

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Gambaran Dampak Penggunaan *Gadget* dan Kecerdasan Spiritual Remaja SMPN 1 Baleendah Kabupaten Bandung.

### 2. Tujuan khusus

- a. Untuk mengetahui gambaran kecerdasan spiritual pada remaja di SMPN 1 Baleendah.
- b. Untuk mengetahui gambaran dari dampak penggunaan *gadget* bagi remaja di SMPN 1 Baleendah.

## **D. Manfaat penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini di harapkan dapat digunakan untuk tambahan wawasan pengetahuan dan pengembangan ilmu keperawatan asuhan keperawatan spiritual muslim pada reamaja.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a) Bagi Peneliti**

Sebagai pengetahuan untuk mengetahui informasi apakah terdapat gambaran dampak Penggunaan *gadget* dan kecerdasan spiritual remaja SMPN 1 Baleendah Kabupaten Bandung.

#### **b) Bagi Sekolah**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi, dan pemahaman kepada sekolah serta menjadikan sumber data bagi sekolah untuk mengetahui gambaran dampak penggunaan gadget dan kecerdasan spiritual remaja SMPN 1 Baleendah Kabupaten Bandung dan menjadikan sekolah tersebut lebih baik dari hasil yang didapat oleh peneliti.

#### **c) Bagi Profesi Keperawatan**

Menambah wawasan serta informasi yang berguna untuk menambah ilmu pengetahuan tentang gambaran dampak penggunaan gadget dan kecerdasan spiritual.

## **E. Sistematika penulisan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

#### **1. Latar Belakang**

Pada latar belakang menjelaskan mengenai dampak penggunaan *gadget* dan kecerdasan spiritual remaja dan menjelaskan mengenai hal yang diteliti oleh penulis.

#### **2. Rumusan masalah**

Pada bagian ini menunjukkan inti masalah yang hendak diteliti.

#### **3. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian berkenaan dengan tujuan yang hendak akan dicapai dengan melakukan penelitian berkaitan erat dengan perumusan masalah.

#### **4. Manfaat**

Manfaat penelitian merupakan dampak perbaikan yang dapat diperoleh setelah tercapainya tujuan.

### **BAB II LANDASAN TEORITIS**

Bab ini berisi landasan teoritis, hasil penelitian yang relevan dan kerangka pemikiran.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini berisi jenis penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data dan instrument penelitian, validasi instrumen, teknik analisa data serta etika penelitian.

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**



Bab ini berisi gambaran umum dari penelitian, analisis hasil penelitian, pembahasan, dan keterbatasan dalam penelitian.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi hasil dari kesimpulan dan saran-saran untuk siswa maupun siswi, institusi pendidikan, dan peneliti lain.

