

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pandemi Covid-19 memberikan dampak yang cukup signifikan bagi masyarakat Indonesia, salah satunya adalah mahasiswa. Masyarakat Indonesia terutama mahasiswa, dituntut untuk bisa beradaptasi dengan keadaan saat ini, termasuk dalam adaptasi proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang sebelumnya dilakukan secara *offline* atau tatap muka harus diubah menjadi pembelajaran *online* dengan menggunakan media elektronik, seperti *smartphone*, *tablet* komputer, laptop, atau komputer. Mahasiswa mengalami peningkatan dalam penggunaan media elektronik karena setiap hari harus mengikuti pembelajaran dengan durasi yang cukup lama serta dalam posisi duduk yang relatif sama. Hal tersebut memberikan beberapa dampak yang dirasakan oleh mahasiswa, salah satunya adalah kejenuhan yang bahkan dapat mempengaruhi penyerapan materi yang diberikan dan akan berimbas pada nilai yang akan didapatkan. Penggunaan media elektronik yang terlalu sering baik durasi maupun frekuensinya dapat menimbulkan dampak buruk yang membahayakan kesehatan, seperti gangguan pada tulang dan rangka (*distress* bahu dan leher), penurunan kualitas belajar, menyebabkan stress dan depresi, serta menyebabkan kualitas tidur yang tidak baik (Rahmawati, 2020).

Media elektronik yang digunakan dengan frekuensi yang tinggi serta durasi yang cukup lama memaksa mahasiswa untuk berada pada satu posisi duduk yang relatif sama dan biasanya akan menimbulkan rasa pegal terutama pada bagian leher dan bahu. Penggunaan *smartphone*, *tablet* komputer, laptop, atau komputer dalam durasi yang panjang untuk kegiatan belajar dapat menyebabkan kerusakan otot leher dan bahu serta cedera otot kumulatif (Rahmawati, 2020). Hal tersebut disebabkan karena kurangnya aktivitas fisik serta berada pada posisi duduk yang salah, sehingga akan menimbulkan rasa tidak nyaman dalam menjalani proses pembelajaran. Pembelajaran secara *online* masih menjadi opsi yang dipilih selama masa pandemi, sehingga hal ini sulit untuk dihindari. Mahasiswa bisa mengurangi satu faktor resiko yang bisa menyebabkan rasa pegal pada leher dan bahu, yaitu posisi duduk. Posisi duduk terbaik pada saat menggunakan media elektronik seperti *smartphone*, *tablet* komputer, laptop, atau komputer adalah posisi duduk tegak dengan leher dan pandangan lurus ke depan serta menopang lengan bawah. Posisi seperti ini tidak boleh dipertahankan untuk frekuensi dan durasi yang lama karena akan tetap membuat rasa tidak nyaman pada tubuh (Rahmawati, 2020).

Tingginya durasi penggunaan media elektronik oleh mahasiswa terutama pada saat pandemi merupakan faktor yang dapat menimbulkan rasa pegal pada leher dan bahu. Hal itu tentunya akan membuat mahasiswa menjadi tidak nyaman dan merasa jenuh selama mengikuti proses pembelajaran.

Kondisi ini akan mempengaruhi proses pemahaman materi dan akan berdampak pada nilai mahasiswa, salah satunya adalah nilai Indeks Prestasi atau IP. Mahasiswa harus beradaptasi dalam proses pembelajaran, karena sebagai umat muslim, menuntut ilmu merupakan hal yang wajib untuk dilakukan. Hal ini juga disebutkan oleh Rasulullah yang bersabda :

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ yang artinya “*Menuntut ilmu itu fardhu*

bagi setiap muslim” (HR. Ibnu Majah).

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui hubungan antara durasi penggunaan media elektronik dengan fluktuasi nilai IP pada mahasiswa selama masa pandemi.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat disimpulkan berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan pada penelitian ini yaitu :

1. Seperti apa gambaran durasi penggunaan media elektronik pada mahasiswa selama masa pandemi ?
2. Apakah durasi penggunaan media elektronik berhubungan dengan fluktuasi nilai IP pada mahasiswa selama masa pandemi ?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan umum untuk menentukan hubungan antara durasi penggunaan media elektronik dengan fluktuasi nilai IP pada mahasiswa selama masa pandemi.

2. Tujuan Khusus

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan khusus sebagai berikut :

- a. Menentukan durasi penggunaan media elektronik pada mahasiswa selama masa pandemi.
- b. Menganalisis hubungan durasi penggunaan media elektronik dengan fluktuasi nilai IP pada mahasiswa selama masa pandemi.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat praktis

- a. Bagi peneliti, penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan dalam bidang ilmu saraf, terutama dalam bidang neuropsikologi. Peneliti juga bisa berlatih untuk menemukan solusi dari permasalahan yang ada.
- b. Bagi masyarakat, penelitian ini bermanfaat untuk memberi pengetahuan mengenai pengaruh durasi penggunaan media elektronik terhadap fluktuasi nilai IP sehingga masyarakat dapat mengetahui hubungan antara dua hal tersebut.

2. Manfaat teoritis

- a. Bagi Institusi Pendidikan, penelitian ini bermanfaat untuk menambah literatur tentang ilmu saraf terutama di bidang neuropsikologi dan bisa digunakan sebagai bahan rujukan bagi peneliti berikutnya dalam melakukan penelitian yang berkaitan.
- b. Bagi Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, penelitian ini bermanfaat untuk memberikan informasi terbaru mengenai hubungan

antara durasi penggunaan media elektronik dengan fluktuasi nilai IP pada mahasiswa terutama pada masa pandemi.

E. Keaslian Penelitian

Tabel di bawah ini menunjukkan beberapa penelitian beserta persamaan dan perbedaannya.

Tabel 1. Keaslian Penelitian

No	Judul Penelitian	Penulis, Tahun	Metode	Persamaan	Perbedaan
1.	Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap IPK Mahasiswa Pendidikan Fisika UIN Ar-Raniry Banda Aceh.	Susilawati, 2020	Deskriptif .	Variabel bebas : gadget/media elektronik.	Variabel terikat : IPK Sampel : mahasiswa Pendidikan Fisika UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
2.	Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Melalui Motivasi Belajar.	Augusta, 2018	Studi kasus.	Variabel bebas : smartphone.	Variabel terikat : prestasi belajar.
3.	Hubungan Durasi Dan Posisi Penggunaan Smartphone Dengan Nyeri Pada Mahasiswa Fisioterapi Universitas Muhammadiyah Surakarta.	Rahmawati, 2020	Cross sectional.	Variabel bebas : durasi penggunaan smartphone.	Variabel terikat : nyeri leher Sampel : mahasiswa Fisioterapi Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Penelitian senada dalam tabel tersebut menunjukkan bahwa adanya persamaan dan perbedaan pada penelitian ini. Persamaan yang terdapat di

penelitian ini terletak pada variabel bebas yang digunakan yaitu media elektronik seperti *gadget* maupun *smartphone*, sedangkan perbedaan yang terdapat di penelitian ini terletak pada variabel terikat yang digunakan yaitu nilai IP serta sampel yang digunakan adalah mahasiswa Program Studi Kedokteran Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta angkatan 2019.