

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

WHO (*World Health Organization*) mendefinisikan bahwa masa remaja merupakan fase kehidupan antara masa kanak-kanak dan dewasa, dari rentang usia antara 10 hingga 19 tahun. Masa remaja merupakan tahap yang unik dalam perkembangan manusia serta merupakan masa yang penting untuk meletakkan dasar bagi kesehatan yang baik (WHO, 2023), sedangkan remaja menurut UU Perlindungan Anak adalah seseorang yang berusia antara 10-18 tahun, dan merupakan kelompok penduduk Indonesia dengan jumlah yang cukup besar, hampir 20% dari jumlah penduduk (Kemkes.go.id, 2018). Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) mengatakan, rentang usia remaja ialah 10 hingga 24 tahun dan belum menikah, maka dapat diartikan remaja ialah masa pergantian dari anak-anak menuju dewasa (Brief Notes Lembaga Demografi FEB UI dalam Rany, 2022). Masa remaja ini manusia tidak dapat disebut dewasa tetapi tidak dapat pula disebut anak-anak. Masa remaja ini adalah masa peralihan seseorang dari seorang anak-anak menuju orang dewasa (Tri & Ratri, 2019).

Remaja merupakan masa peralihan dari masa anak-anak menuju masa dewasa, kurang lebih berusia 10-20 tahun yang ditandai dengan perubahan pada perkembangan baik secara fisik biologis, perubahan perkembangan kognitif, dan perubahan perkembangan psikologis (Raufida et al., 2021). Remaja melewati beberapa tahap masa pertumbuhan dan perkembangan. Pada tahap pertumbuhan dan perkembangan ini terjadi banyak perubahan baik dalam segi fisik, psikologis, budaya, dan psikososial. Perubahan-perubahan yang dialami remaja pada masa tumbuh kembang dipengaruhi oleh faktor genetik dan lingkungan. Bukan hanya perkembangan fisik, tetapi perkembangan mental juga penting. Semua perkembangan tersebut memerlukan perubahan pembentukan sikap, nilai dan minat terhadap hal-hal baru, terutama pada awal masa remaja (Untari et al., 2021).

Remaja mengalami pertumbuhan dalam segi fisik, kognitif dan psikososial yang sangat pesat. Hal ini tentunya mempengaruhi bagaimana cara mereka berpikir, merasakan, mengambil keputusan dan berinteraksi dengan lingkungan di sekitar mereka (WHO, 2023). Perubahan psikososial pada remaja terbagi menjadi tiga

bagian tahapan yaitu remaja awal, pertengahan, dan akhir. Masa pertama disebut dengan remaja awal, terjadi pada usia 12-14 tahun. Pada masa remaja awal ini anak-anak dihadapkan pada perubahan fisik yang cepat, adanya percepatan pertumbuhan, dan perubahan komposisi tubuh yang menyertai. Masa remaja awal ditandai dengan perubahan psikologis seperti krisis identitas, jiwa yang tidak stabil, peningkatan kemampuan ekspresi diri secara verbal, pentingnya teman dekat atau sahabat, menurunnya rasa hormat terhadap orang tua, terkadang berperilaku kasar. Pertengahan masa remaja, anak mulai mengembangkan minat terhadap kecerdasan dan karier. Masa remaja akhir dimulai pada usia 18 tahun dan ditandai dengan pencapaian kematangan fisik penuh. Akhir masa remaja, anak menjadi memperhatikan masa depan, termasuk peran yang diinginkan di masa depan (Batubara, 2016).

Remaja melewati beberapa tahap tugas perkembangan dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Oleh karena itu, dengan mengetahui tantangan perkembangan remaja, kita dapat mencegah kesalahan-kesalahan yang dilakukan remaja dalam kehidupan sehari-hari yang dapat menyulitkan masyarakat (Putri et al., 2017). Tugas perkembangan remaja salah satunya yaitu pendidikan dan pelajaran formal yang diterima remaja. Pendidikan merupakan usaha dalam proses pembelajaran yang baik dari akademik ataupun non-akademik yang bertujuan agar para siswa mampu mengembangkan ilmu pengetahuan, sikap dan perilaku untuk menjadi lebih baik (Darlianis, 2016). Para pelajar yang umumnya adalah remaja dapat memperluas wawasan tentang materi akademik dengan memanfaatkan fungsi gadget sehingga tidak hanya bergantung pada buku dan materi dari guru di sekolah.

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini sangatlah mudah bagi semua kalangan untuk mengakses informasi yang mereka butuhkan dengan cepat dan mudah. Bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut serta dalam kemajuan di media teknologi dan informasi. Hal ini menyebabkan peran dalam dunia teknologi komunikasi menjadi sangatlah penting. Pada era globalisasi seperti saat ini media teknologi dan informasi bisa kita akses hanya dengan melalui *gadget*. *Gadget* sendiri dapat berupa macam seperti komputer, laptop, dan *smarthphone* (Noormiyanto, 2018).

Gadget merupakan salah satu alat komunikasi yang mempunyai banyak fungsi dengan menggunakan fitur yang berbeda. *Gadget* dianggap lebih lengkap dari

pada alat komunikasi elektronik lainnya karena fungsi dan sifatnya yang berbeda. Saat ini banyak *gadget* yang sudah tersebar luas di seluruh wilayah dunia (Ulfa Suryani & Yazia, 2023). *Gadget* saat ini marak diperbincangkan dikonsumsi oleh masyarakat saat ini karna kecanggihan teknologi *gadget* diciptakan dalam bentuk perangkat kecil yang fleksibel dan nyaman dibawa kemana saja. Bukan hanya orang dewasa, saat ini anak-anak mampu menggunakan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari, dan mereka nyaman dalam menggunakan *gadget* (Untari et al., 2021).

Di era serba digital ini hampir semua kalangan masyarakat terutama halnya remaja sudah menggunakan *gadget* dalam berbagai kegiatan yang mereka lakukan setiap harinya. Teknologi saat ini digunakan dalam dunia pendidikan karena sangat membantu proses pembelajaran dan pengembangan ilmu pengetahuan. Selain itu, teknologi juga mampu digunakan sebagai alat komunikasi antara pendidik dan peserta didik (Sukatin et al., 2021). Tidak dapat dipungkiri bahwa *gadget* memiliki banyak dampak positif tetapi, juga memiliki dampak negatif bagi kalangan pelajar seperti siswa. Dampak positif *gadget* bagi siswa antara lain yaitu mempermudah komunikasi dan berinteraksi, mempermudah siswa dalam mencari atau mengkonsultasikan pelajaran maupun tugas-tugas di sekolah, mengetahui informasi tentang kegiatan dan apa yang terjadi di sekolah dan lain sebagainya. Akan tetapi, penggunaan *gadget* yang berlebihan, tidak dapat mengontrol atau mengendalikan diri merupakan ciri dari kecanduan *gadget*.

Anak-anak dan remaja yang menggunakan *gadget* lebih dari 3 jam sehari lebih rentan terhadap kecanduan *gadget*. Kecanduan *gadget* maupun internet sendiri tidak hanya terjadi di Indonesia saja, tetapi terjadi di seluruh dunia. WHO baru-baru ini mengumumkan *International Classification of Disease (ICD)* edisi ke-11, yang menyatakan bahwa kecanduan *gadget* sebagai gangguan kesehatan jiwa yang diklasifikasikan sebagai gangguan permainan atau *gaming disorder* (Kominfo, 2018). Di Indonesia penggunaan *gadget* didominasi oleh para remaja. Data Badan Pusat Statistik (BPS), 67,88 % penduduk Indonesia yang berusia 5 tahun ke atas sudah memiliki *gadget* atau *smartphone* pada tahun 2022. Presentasi itu meningkat dibanding dengan tahun sebelumnya 2021 yaitu 65,87 %, ini tentunya menjadi rekor tertinggi dalam satu dekade terakhir (Statistik et al., 2022). Saputra dalam Rini & Huriah, (2020), mengatakan bahwa di Indonesia kecanduan *gadget* dan internet pada remaja sebesar 42,4 %. Remaja yang menggunakan *gadget*, 70 % digunakan untuk

mengakses internet seperti *game online*, media sosial, belanja *online* dan lain sebagainya.

Kecanduan gadget dapat berdampak pada perkembangan anak remaja yaitu gangguan emosi dan perilaku yang dapat menurunkan produktivitas serta kualitas hidup (Kogoya et al., 2022). Gangguan emosi dan perilaku merupakan masalah yang serius dalam tumbuh kembang anak. Gangguan emosi dan perilaku mengacu pada suatu kondisi dimana emosional dan perilaku seorang individu sangat berbeda dari norma-norma yang diterima, sesuai dengan usia, etnis, ataupun budaya (Nuraeni, 2010). Anak-anak dengan gangguan emosi dan perilaku dapat memiliki risiko mengalami gangguan mental lain seperti gangguan kepribadian antisosial, gangguan suasana hati, atau gangguan kecemasan. Dampak yang dapat ditimbulkan dari gangguan emosi dan perilaku adalah kurangnya kemampuan berinteraksi dengan orang lain, terkadang sulit untuk mengontrol dirinya saat emosi sedang tidak stabil, keterlambatan pada masa perkembangan sehingga tidak sesuai dengan usianya, munculnya penyakit fisik, penurunan produktivitas, permasalahan pada akademik (Gumintang, 2023).

Kemungkinan penyebab gangguan emosi dan perilaku terjadi disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu faktor biologis, faktor sekolah, factor masyarakat, serta factor keluarga dan lingkungan. Contoh faktor yang dapat menyebabkan gangguan emosi dan perilaku antara lain menjalani kehidupan di kota besar, dimana kemajuan teknologi begitu pesat sehingga terdapat tuntutan dan kendala yang mempengaruhi tumbuh kembang anak dan remaja (Intan & Imanuel, 2022).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SMP N 5 Klaten pada tanggal 12 Desember 2023 dengan melakukan wawancara kepada guru Bimbingan Konseling (BK) didapatkan hasil bahwa jumlah siswa di kelas VII berjumlah 256 dan jumlah siswa di kelas VIII berjumlah 255. Guru BK mengatakan bahwa tidak ada larangan membawa *gadget* di sekolah karena ada beberapa guru yang memanfaatkan *gadget* untuk menunjang proses pembelajaran. Guru BK mengatakan bahwa ada beberapa kasus dimana *gadget* akan disita apabila ketahuan menggunakan *gadget* pada saat ujian dan akan di minta untuk diambil oleh orang tua siswa. Berdasarkan wawancara dengan 10 siswa kelas VII H didapatkan hasil bahwa 9 siswa (90%) mengatakan sering menunda pekerjaan atau tugas karena bermain gadget, 7 siswa (70%) menggunakan *gadget* lebih dari 2 jam perharinya, 6 siswa

(60%) mengatakan merasa kesal saat diminta untuk tidak bermain *gadget* oleh orang tua, 6 siswa (60%) mengatakan konsentrasi terganggu karena penggunaan *gadget*, 6 siswa (60%) mengatakan sering merasa tidak bahagia, sedih dan menangis, 6 siswa (60%) mengatakan menjadi sering marah dan tidak dapat mengendalikan emosi. Dari uraian diatas maka peneliti melihat bahwa tingkat kecanduan *gadget* dapat berdampak kepada gangguan emosi dan perilaku pada remaja. Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti merasa tertarik untuk meneliti dengan judul “Hubungan Tingkat Kecanduan *Gadget* Dengan Gangguan Emosi Dan Perilaku Pada Remaja di SMP Negeri 5 Klaten”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya melalui wawancara dengan 10 siswa kelas VII H didapatkan hasil bahwa 9 siswa (90%) mengatakan sering menunda pekerjaan atau tugas karena bermain *gadget*, 7 siswa (70%) menggunakan *gadget* lebih dari 2 jam perharinya, 6 siswa (60%) mengatakan merasa kesal saat diminta untuk tidak bermain *gadget* oleh orang tua, 6 siswa (60%) mengatakan konsentrasi mereka terganggu karena penggunaan *gadget*, 6 siswa (60%) mengatakan sering merasa tidak bahagia, sedih dan menangis, 6 siswa (60%) mengatakan menjadi sering marah dan tidak dapat mengendalikan emosi. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Apakah ada hubungan tingkat kecanduan *gadget* dengan gangguan emosi dan perilaku remaja di SMP Negeri 5 Klaten?”

C. Tujuan

1. Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan tingkat kecanduan *gadget* dengan gangguan emosi dan perilaku pada remaja di SMP Negeri 5 Klaten.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi karakteristik responden meliputi usia, jenis kelamin, kepemilikan *gadget*.
- b. Mengidentifikasi tingkat kecanduan *gadget* pada remaja di SMP Negeri 5 Klaten

- c. Mengidentifikasi gangguan emosi dan perilaku pada remaja di SMP Negeri 5 Klaten
- d. Menganalisis hubungan antara tingkat kecanduan *gadget* dengan gangguan emosi dan perilaku pada remaja di SMP Negeri 5 Klaten

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan dalam bidang keperawatan mengenai hubungan tingkat kecanduan *gadget* dengan gangguan emosi dan perilaku pada remaja di SMP Negeri 5 Klaten.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Responden

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan agar lebih bijaksana dalam penggunaan *gadget*, sehingga tidak menimbulkan emosi atau perilaku yang menyimpang dari norma-norma.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi yang bisa dijadikan sebagai bahan acuan pertimbangan untuk membuat kebijakan dalam meningkatkan derajat kesehatan bagi para siswa.

c. Bagi Pelayanan Kesehatan

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai informasi tambahan dalam memberikan tindakan informatif dan preventif yang lebih untuk mengurangi tingkat kecanduan *gadget* serta mencegah terjadinya gangguan emosi dan perilaku pada remaja.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman dan pengetahuan terkait hubungan tingkat kecanduan *gadget* dengan gangguan emosi dan perilaku pada remaja, serta dapat dijadikan sebagai data acuan atau sumber data bagi peneliti selanjutnya.

e. Bagi Institusi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi, bahan pustaka dan informasi baru bagi berkembangannya ilmu keperawatan jiwa tentang hubungan tingkat kecanduan *gadget* dengan gangguan emosi dan perilaku pada remaja.

f. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan dasar untuk melakukan penelitian selanjutnya mengenai gangguan emosi dan perilaku pada remaja.

E. Keaslian Penelitian

1. Lintang Sari, Ai Yeni Susanti, Hajimi (2019) “Hubungan Paparan Gadget Dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Remaja Kelas VII Dan VIII SMP Negeri 04 Pontianak Timur”

Metode penelitian ini menggunakan metode *survey* dengan analisis uji korelasi pearson dan besar sampel penelitian ini 236 siswa. Teknik sampling yang digunakan adalah *simple random sampling*. Disimpulkan bahwa paparan gadget >4 jam dengan interpretasi nilai abnormal yaitu sebanyak 71,1% yang menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara paparan gadget dengan perkembangan emosional dibuktikan dengan nilai p value 0,000 kurang dari α 0,05.

Perbedaan didalam penelitian ini adalah pada variabel yang digunakan. Variabel pada penelitian tersebut adalah paparan gadget dengan perkembangan emosional. Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan variabel tingkat kecanduan *gadget* dengan gangguan emosi dan perilaku. Kuesioner yang digunakan pada penelitian ini adalah *Smartphone Addiction Scale-Short Version* (SAS-SV) dan *Strengths and Difficulties Questionnaire* (SDQ). Sedangkan pada penelitian tersebut menggunakan kuesioner paparan *gadget*. Teknik pengambilan sampel pada penelitian tersebut *simple random sampling* sedangkan pada penelitian ini menggunakan *purposive sampling* dan akan dilakukan di SMP Negeri 5 Klaten.

2. Dinda B. Primadiana, Hanik E. Nihayati & Erna D. Wahyuni (2019) “Hubungan *Smartphone Addiction* Dengan Kecemasan Sosial Pada Remaja”

Metode penelitian ini menggunakan desain analisis deskriptif dengan pendekatan *cross sectional*. Jumlah sampel penelitian ini sebanyak 289 responden dari 1681

siswa menggunakan *simple random sampling*. Data diperoleh dengan instrument kuesioner *Smartphone Addiction Scale (SAS)* dan kuesioner *Social Anxiety Scale for Adolescent (SAS-A)*. Kesimpulan penelitian ini terdapat hubungan smartphone addiction dengan kecemasan social pada remaja di SMA X Sidoarjo. Perbedaan didalam penelitian ini adalah pada variabel terikat. Variabel terikat pada penelitian tersebut adalah kecemasan social, sedangkan variabel terikat pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan gangguan emosi dan perilaku. Kuesioner yang digunakan pada penelitian ini adalah *Smartphone Addiction Scale-Short Version (SAS-SV)* dan *Strenghts and Difficulties Questionnaire (SDQ)*. Teknik pengambilan sampel pada penelitian tersebut *simple random sampling* sedangkan pada penelitian ini menggunakan *purposive sampling* dan akan dilakukan di SMP Negeri 5 Klaten

3. Ina M, Aniq I, Nadila A. Putri, Salsa B. Rahma (2021) “Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Rendahnya Pola Pikir Pada Anak Usia Sekolah (6-12 Tahun) Di SDN Gempol Sari Kabupaten Tangerang”

Jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan metode studi kasus. Instrumen yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan untuk analisis data, penelitian ini menggunakan teknik deskriptif-analitik. Subjek penelitian yaitu siswa kelas 1-6 dengan masing-masing satu perwakilan kelas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada Pengaruh Gadget Terhadap Rendahnya Pola Pikir Anak Pada Usia 6-12 Tahun, dan pola pikir cepat berkembang.

Perbedaan didalam penelitian ini adalah pada variabel. Pada penelitian tersebut menggunakan variabel rendahnya pola pikir. Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan variabel gangguan emosi dan perilaku. Jenis penelitian tersebut kualitatif sedangkan penelitian ini kuantitatif, dan lokasi yang dilakukan penelitian ini di SMP Negeri 5 Klaten.