

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teori Remaja

2.1.1 Pengertian Remaja

Remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-19 tahun. Sedangkan, menurut Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 25 tahun 2014, remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-18 tahun. Masa remaja merupakan masa transisi, remaja mengalami perubahan secara fisik, psikis, seksual, kognitif, dan sosial yang dapat meningkatkan ketegangan emosi, suasana hati yang sewaktu-waktu dapat berubah sesuai keadaan remaja.

2.1.2 Ciri-Ciri Remaja

Ciri-ciri Remaja Dipandang dari sudut batas usia, remaja sebenarnya tergolong kalangan yang transaksional artinya keremajaan merupakan gejala sosial yang bersifat sementara karena berada diantara kanak-kanak dengan dewasa. Menurut Hurlock (1990) ciri-ciri masa remaja adalah:

- a. Masa remaja sebagai periode yang penting
Perkembangan fisik yang cepat disertai dengan cepatnya perkembangan mental, terutama pada awal remaja. Semua perkembangan itu menimbulkan perlunya penyesuaian mental dan perlunya pembentukan sikap, niat dan minat baru.
- b. Masa remaja sebagai masa peralihan
Dalam setiap periode peralihan status, individu tidak jelas dan keraguan akan peran yang harus dilakukan, pada masa remaja ini bukan lagi seorang anak dan bukan juga orang dewasa.
- c. Masa remaja sebagai masa perubahan
Tingkat perubahan dalam sikap dan perilaku selama masa remaja sejajar dengan tingkat perubahan fisik selama masa awal remaja, ketika

perubahan fisik terjadi dengan pesat perubahan sikap dan perilaku juga turut. Ada juga empat perubahan yang sama bersifat universal, pertama meningginya emosi yang intensitasnya bergantung pada tingkat perubahan fisik dan psikologis yang terjadi, karena perubahan emosi biasanya terjadi lebih cepat selama awal masa. Kedua perubahan tubuh, minat dan peran yang dihadapkan oleh lingkungan sosial untuk dipesankan menimbulkan masalah baru. Ketiga dengan perubahan minat dan pola perilaku maka nilai-nilai juga akan berubah.

d. Masa remaja sebagai usia bermasalah

Karena ketidakmampuan remaja untuk mengatasi masalahnya sendiri menurut cara mereka menjalani sendiri banyak remaja yang akhirnya menemukan bahwa penyelesaian tugas selalu baik.

e. Masa remaja sebagai usia mencari identitas

Pada awal-awal remaja, penyesuaian diri dengan kelompok masih tetap penting bagi anak laki-laki dan perempuan lambat laun mereka mulai mendambakan identitas diri dan tidak puas dan menjadi sama dengan teman-teman dalam segala hal.

f. Masa remaja sebagai usia yang menimbulkan ketakutan

Anggapan stereotip budaya bahwa remaja adalah anak-anak yang tidak rapi yang tidak dapat dipercaya dan cenderung merusak, menyebabkan orang dewasa yang harus membimbing dan mengawasi kehidupan remaja mudah takut bertanggung jawab dan bersikap tidak simpatik terhadap perilaku yang tidak normal.

g. Masa remaja sebagai masa yang tidak realistis

Menjelang berakhirnya masa remaja pada umumnya baik laki-laki maupun perempuan sering terganggu oleh idealisme berlebihan bahwa segera melepas kehidupan mereka yang lebih bila mencapai status orang dewasa.

h. Masa remaja sebagai ambang masa dewasa

Dengan semakin mendekatnya usia kematangan yang sah, para remaja menjadi gelisah untuk meninggalkan stereotipe belasan tahun dan untuk memberikan kesan bahwa mereka sudah hampir dewasa.

2.1.2 Tugas Perkembangan Remaja

Tugas perkembangan Remaja menurut Hurlock (dalam Ali, 2009) adalah :

- a. Mampu menerima keadaan fisiknya.
- b. Mampu menerima dan memahami peran seks usia dewasa.
- c. Mampu membina hubungan baik dengan anggota kelompok yang berlainan jenis.
- d. Mencapai kemandirian emosional.
- e. Mencapai kemandirian ekonomi.
- f. Mengembangkan konsep dan keterampilan intelektual yang sangat diperlukan untuk melakukan peran sebagai anggota masyarakat.
- g. Memahami dan menginternalisasikan nilai-nilai orang dewasa dan orang tua
- h. Mengembangkan perilaku tanggung jawab sosial yang diperlukan untuk memasuki dunia dewasa.
- i. Mempersiapkan diri untuk memasuki pernikahan.
- j. Memahami dan mempersiapkan berbagai tanggung jawab kehidupan keluarga.

2.2 Kerangka Teori Perilaku

2.2.1 Pengertian Perilaku

Perilaku ialah sebuah kegiatan ibarat orang berjalan, naik sepeda, dan mengendarai sebuah mobil ataupun motor yang dapat diamati dan dilihat dari luar. Untuk dapat melakukan sebuah aktifitas, manusia harus bisa melakukan beberapa hal untuk dapat dibidang sebuah perilaku, seperti saat seseorang sedang membaca koran yang dimana kaki yang satu harus diletakkan diatas kaki yang lain. Jelas ini merupakan sebuah

perilaku. Ia sedang membaca meskipun peninjauan dari luar sangatlah minim, akan tetapi sebenarnya perilaku itu ada dibalik tabir tubuh, didalam tubuh manusia . perilaku merupakan suatu kegiatan ataupun aktivitas organisme (makhluk hidup) yang saling berkaitan (Marmi; & Margiyanti;, 2013).

2.2.2 Domain perilaku

Menurut Triwibowo (2015) perilaku manusia sangat kompleks dan mempunyai ruang lingkup yang sangat luas. Perilaku terbagi dalam tiga domain yaitu :

a. Pengetahuan (knowledge)

Pengetahuan merupakan hasil tahu, dan ini terjadi setelah seseorang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indera manusia, yakni : indera pengelihatan, pendengaran, penciuman, rasa, dan raba. Pengetahuan yang dicakup di dalam domain kognitif mempunyai 6 tingkatan, yakni :

1) Tahu (know),

Tahu artinya sebagai mengingat sesuatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Termasuk dalam pengetahuan ini adalah mengingat kembali (recall) terhadap sesuatu yang spesifik dari seluruh bahan yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Oleh sebab itu “tahu” merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah.

2) Memahami (comprehension),

Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui, dan dapat menginterpretasi materi tersebut secara benar.

3) Aplikasi (application),

Aplikasi diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi sebenarnya.

4) Analisis (analysis),

Suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek kedalam komponen-komponen, tetapi masih didalam suatu struktur organisasi tersebut, dan masih ada kaitannya satu sama lain.

5) Sintesis (synthesis),

Sintesis menunjuk kepada suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian didalam suatu bentuk keseluruhan yang baru.

6) Evaluasi (evaluation),

Evaluasi ini berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau objek.

b. Sikap (Attitude)

Sikap merupakan reaksi atau respon seseorang yang masih tertutup terhadap suatu stimulus atau objek. Dalam kehidupan sehari-hari, sikap merupakan reaksi yang bersifat emosional terhadap stimulus sosial. Sikap merupakan kesiapan atau kesediaan untuk bertindak, dan bukan merupakan pelaksanaan motif tertentu. Sikap mempunyai tiga komponen pokok, yakni :

1) Kepercayaan (keyakinan), ide dan konsep terhadap suatu objek

2) Kehidupan emosional atau evaluasi emosional terhadap suatu objek

3) Kecenderungan untuk bertindak (trend to behave)

Sikap terdiri dari berbagai tingkatan, yaitu :

1) Menerima (receiving),

menerima diartikan bahwa orang (subjek) mau dan memperhatikan stimulus yang diberikan (objek). Misalnya sikap orang terhadap gizi, dapat dilihat dari kesediaan dan perhatian seseorang terhadap ceramah.

2) Merespon (responding),

memberikan jawaban apabila ditanya, mengerjakan, dan menyelesaikan tugas yang diberikan adalah suatu indikasi dari sikap. Suatu usaha untuk menjawab suatu pertanyaan atau mengerjakan tugas yang diberikan berarti orang dapat menerima ide tersebut.

3) Menghargai (valuing),

mengajak orang lain untuk mengerjakan atau mendiskusikan dengan orang lain terhadap suatu masalah adalah suatu indikasi sikap tingkatan yang ketiga. Misalnya : seorang ibu yang mengajak ibu yang lain untuk pergi menimbang anaknya ke Posyandu.

4) Bertanggung jawab (responsible),

bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dipilihnya dengan segala risiko merupakan sikap yang paling tinggi.

c. Praktek atau tindakan (practice)

Tindakan terdiri dari berbagai tingkatan, yaitu :

1) Persepsi (perception), mengenal dan memilih berbagai objek sehubungan dengan tindakan yang akan diambil merupakan tindakan tingkat pertama.

2) Respon terpimpin (guided respons), dapat melakukan sesuatu sesuai dengan urutan yang benar sesuai dengan contoh merupakan indicator tindakan tingkat kedua.

3) Mekanisme (mechanism), apabila seseorang telah dapat melakukan sesuatu dengan benar secara otomatis, atau sesuatu itu sudah merupakan kebiasaan maka ia sudah mencapai tindakan tingkat ketiga.

4) Adaptasi (adaptational), adaptasi adalah suatu praktek atau tindakan yang sudah berkembang dengan baik.

2.3 Kerangka Teori Gadget

2.3.1 Pengertian Gadget

Istilah gadget yang berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia gadget disebut “sebagai peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis”.Gadget dalam bahasa Indonesia yang berarti gawai adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. Gadget memiliki perbedaan dengan perangkat eletronik lainnya. Perbedaannya pada unsur kebaruan pada gadget. Seiring waktu gadget menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup semakin praktis.

Menurut Jeshikamandiangan bahwa penggunaan gadget (Handphone) dalam dunia pendidikan sangat berpengaruh terutama dalam mencari informasi, sehingga para siswa bisa melibatkan gadget dalam proses belajar.Gadget menjadi benda ajaib, pintar/smart, dan

berguna dalam banyak hal seperti mengirim email, melihat film, mencari alamat (peta), mengurus tiket, hotel memesan makanan, membeli barang, dan lain-lain. Gadget telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat modern termasuk anak-anak. Menurut Ali Akhmadi bahwa siswa bias memanfaatkan gadget untuk mencari informasi dan sumber berita melalui mesin pencari (google). Dengan menggunakan mesin pencari berita yang ada pada gadget diharapkan kebutuhan informasi dan sumber belajar pada siswa SD/MI dapat terpenuhi.

2.3.2 Jenis Gadget

Gadget memiliki macam-macam jenisnya dan memiliki fungsi yang berbeda. Berikut beberapa jenis gadget yang sering digunakan diantaranya adalah:

a. *Handphone (HP)/Smartphone* adalah seperangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa kemana-mana (portable, mobile) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (nirkabel wireless). *Handphone* merupakan salah satu jenis gadget yang paling banyak digunakan. Seiring dengan perkembangannya, *handphone* banyak ragamnya. Mulai *handphone* yang menggunakan *OS android, iOS, windows phone*, dan lain-lain.

b. *Iphone* adalah sebuah telephone memiliki koneksi internet multimedia yang dirancang dan dipasarkan oleh perusahaan Apple.

c. *Ipad* adalah sebuah produk komputer memiliki bentuk tampilan yang hampir serupa dengan *Ipad Touch dan Iphone* yang merupakan tablet buatan Apple. Untuk ukurannya lebih besar dibandingkan kedua produk tersebut dan memiliki fungsi-fungsi tambahan seperti yang ada pada sistem operasi.

d. Blackberry adalah sebuah perangkat genggam nirkabel yang memiliki kemampuan layanan surat elektronik (push email), Faksimili Internet, telepon seluler, SMS, menjelajah internet, dan berbagai kemampuan nirkabel lainnya.

e. Netbook merupakan perpaduan antara computer portable seperti internet dan netbook.

2.3.3 Dampak Gadget

Gadget memiliki beragam manfaat dan kelebihan serta dapat mengakibatkan dampak positif dan negatif bagi penggunanya. Dampak positif dari penggunaan gadget yaitu akan lebih efisien dalam penggunaan waktu dalam berkomunikasi. Sedangkan bagi siswa yaitu siswa menjadi lebih maju dalam mengikuti perkembangan zaman. Siswa menjadi lebih mudah menyesuaikan perkembangan zaman dibanding orang dewasa. Teknologi dalam berbagai bentuk dan jenisnya memiliki kekuatan tersendiri yang dapat mengubah perilaku individu., sikap, pendapat, ataupun keyakinan seseorang.

Gadget memiliki dampak positif dan negatif dalam penggunaan untuk anak menurut Marpaung (2018) :

1. Dampak Positif *Gadget*:

- a) Berkembangnya imajinasi (melihat gambar kemudian menggambarnya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi kenyataan).

- Melatih kecerdasan (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar).
- Meningkatkan rasa percaya diri (saat anak memegang suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan).
- Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa).

1. Dampak Negatif dari Gadget

- Penurunan konsentrasi saat belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan gadget, misalnya anak teringat dengan permainan gadget seolah-olah dia seperti tokoh dalam game tersebut).
- Malas menulis dan membaca (hal ini diakibatkan dari penggunaan gadget misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi youtube anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari).
- Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi (misalnya anak kurang bermain dengan teman di lingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya).

- Kecanduan (anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan gadget karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya).
- Dapat menimbulkan gangguan kesehatan (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada gadget, dan juga dapat merusak kesehatan mata anak).
- Perkembangan kognitif anak terhambat (kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya akan terhambat).
- Menghambat kemampuan berbahasa (anak akan terbiasa menggunakan gadget akan cenderung diam, sering menirukan bahasa yang didengar, menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya).
- Dapat mempengaruhi perilaku anak (seperti contoh anak bermain game yang memiliki unsur kekerasan yang akan mempengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman).

2.4 Kerangka Teori Kecanduan Gadget

2.4.1 Pengertian Kecanduan Gadget

Kwon, dkk (2013) menyebutkan bahwa istilah smartphone addiction atau kecanduan gadget adalah sebagai perilaku keterikatan atau ketergantungan terhadap gadget yang memungkinkan menjadi masalah sosial seperti halnya menarik diri, dan kesulitan dalam performa aktivitas sehari-hari atau sebagai gangguan kontrol impuls terhadap diri seseorang. Karuniawan dan Cahyanti (2013) dalam jurnalnya menyebutkan bahwa

definisi *smartphone addiction* adalah perilaku penggunaan ponsel secara berlebihan yang dapat dianggap sebagai gangguan kontrol impulsif yang tidak memabukkan dan mirip dengan judi patologis.

Chiu (2014) menyebutkan juga bahwa *smartphone addiction* adalah salah satu kecanduan yang memiliki resiko lebih ringan dari pada kecanduan alkohol ataupun kecanduan obat-obatan. Perilaku dapat dikatakan sebagai perilaku kecanduan apabila seseorang tidak dapat mengontrol keinginannya dan menyebabkan dampak negatif pada diri individu yang bersangkutan. Menurut Lin, dkk (2014), kecanduan *smartphone* dapat dianggap sebagai salah satu bentuk kecanduan teknologi. Griffith dalam Lin, dkk (2014) mendefinisikan secara operasional bahwa kecanduan teknologi sebagai kecanduan perilaku yang melibatkan interaksi manusia-mesin dan non kimia di alam, pola perilaku serupa, kecanduan pada internet telah dikategorikan sebagai tipe yang substans terkait dan gangguan adiktif dalam DSM-V Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition (DSM-5).

Menurut pendapat beberapa ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kecanduan *smartphone* merupakan sebuah perilaku yang menyebabkan keterikatan atau ketergantungan dan merupakan bentuk ketergantungan pada teknologi yang memiliki dampak negatif pada individu.

2.4.2 Faktor yang mempengaruhi kecanduan *Gadget*

Terdapat faktor yang mempengaruhi kecanduan *Gadget* menurut Kwon, dkk (2013). Diantaranya adalah gangguan dalam kehidupan sehari-hari, penggunaan *smartphone* tetap dilakukan walaupun terdapat gangguan dalam kehidupan sehari-hari seperti masalah fisik, sosial, atau psikologis yang sering timbul dan kemungkinan besar disebabkan atau diperburuk dengan penggunaan *gadget*. Augusta (2016) mengemukakan ada empat faktor penyebab kecanduan *gadget*, yaitu:

a) Faktor Internal

Faktor ini terdiri atas faktor-faktor yang menggambarkan karakteristik individu, yaitu :

1) Tingkat sensation seeking yang tinggi. Sensation seeking atau biasa disebut pencarian sensasi adalah sifat yang didefinisikan sebagai kebutuhan-kebutuhan yang beragam, baru, dan sensasi-sensasi kompleks serta keinginan untuk mengambil resiko, baik secara fisik maupun secara sosial.

2) Self-esteem yang rendah. Self esteem itu sendiri adalah evaluasi diri individu terhadap kualitas atau keberhargaan diri sebagai manusia.

3) Kepribadian ekstrasversi yang tinggi.

4) Kontrol diri yang rendah, kontrol diri adalah kemampuan individu untuk menyusun, membimbing, mengatur, dan mengarahkan langkah-langkah dan tindakannya untuk mencapai sesuatu yang diinginkan.

b) Faktor Situasional

Faktor ini terdiri atas faktor-faktor penyebab yang mengarah pada penggunaan ponsel sebagai sarana membuat individu merasa nyaman secara psikologis ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman. Dalam hal ini individu akan cepat bertindak ketika berada pada situasi yang tidak nyaman dan merasa terganggu aktivitas bila ada situasi yang tidak diinginkan dan mengalihkan perhatian pada ponsel.

c) Faktor Sosial

Terdiri atas faktor penyebab kecanduan gadget sebagai sarana berinteraksi dan menjaga kontak dengan orang lain. Dalam hal ini individu selalu menggunakan ponsel untuk berinteraksi dan cenderung malas untuk berkomunikasi secara langsung dengan individu yang lain.

d) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor ini terkait dengan tingginya paparan media tentang ponsel dan berbagai fasilitasnya. Hal ini membahas bagaimana besarnya pengaruh media dalam mempengaruhi individu untuk memenuhi kebutuhan akan ponsel.

Penelitian yang dilakukan oleh Derks, dkk (Sarwar dan Soomro, 2013) menunjukkan bahwa organisasi mengharapkan karyawan merespon email secepatnya meskipun ketika waktu bekerja selesai. Banyak pengguna smartphone melakukan pengecekan secara terus-menerus mengenai pekerjaan dalam waktu panjang yang menghasilkan rutinitas yang kompulsif atau terus menerus dari pengecekan pekerjaan atau email yang akhirnya meningkatkan stres pekerja. Terdapat bukti bahwa pemakaian smartphone dapat mengakibatkan mengaburkan hal antara pekerjaan dan kehidupan dalam keluarga. Misalnya ketika waktu yang seharusnya dihabiskan untuk keluarga, individu cenderung fokus mengecek pekerjaannya dalam gadget.

2.5 Kerangka Konsep

Kerangka konsep penelitian tentang Gambaran Perilaku Remaja Terhadap Kecanduan Gadget sebagai berikut :

Gambaran Perilaku Remaja Dengan Kecanduan Gadget Berdasarkan:

- Karakteristik remaja
- Pengetahuan
- Sikap
- Tindakan

2.6 Definisi Operasional

No.	Variabel	Definisi	Alat ukur	Hasil ukur	Skala ukur
1.	Pengetahuan	Pengetahuan adalah mengingat sesuatu materi tentang pengetahuan gadget yang telah dipelajari di SMA Negeri 13 Medan.	Kuisisioner	<p>a. Baik = 76-100% atau 8-10 soal</p> <p>b. Cukup = 56-75% atau 6-7 soal</p> <p>c. Kurang = $\leq 55\%$ atau < 5 soal.</p>	Ordinal
2.	Sikap	Sikap adalah reaksi atau respon seseorang yang bersifat emosional terhadap gadget di SMA Negeri 13 Medan.	Kuisisioner	<p>a. Baik = 76-100% atau 8-10 soal</p> <p>b. Cukup = 56-75% atau 6-7 soal</p> <p>c. Kurang = $\leq 55\%$ atau < 5 soal.</p>	Interval

3.	Tindakan	Tindakan adalah suatu perbuatan atau perilaku kebiasaan terhadap gadget yang digunakan di SMA Negeri 13 Medan.	Kuisisioner	<p>d. Baik = 76-100% atau 8-10 soal</p> <p>e. Cukup = 56-75% atau 6-7 soal</p> <p>f. Kurang = ≤55% atau < 5 soal.</p>	Ordinal
4.	Kecanduan Gadget	Kecanduan Gadget adalah sebagai perilaku keterikatan atau ketergantungan terhadap gadget yang memungkinkan menjadi masalah sosial seperti halnya menarik diri, dan kesulitan dalam performa aktivitas sehari-hari atau sebagai gangguan kontrol impuls terhadap diri seseorang.	Kuisisioner	<p>a. Ya = 10 - 20</p> <p>b. Tidak = 0 - 10</p>	Ordinal