

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Gangguan emosi adalah kesulitan penyesuaian diri dan tingkah laku yang tidak sesuai dengan norma-norma yang berlaku dalam lingkungan kelompok usia maupun masyarakat, sehingga merugikan dirinya maupun orang lain. Anak menjadi susah mengontrol emosinya karena tidak bisa dipisahkan oleh *gadget* hingga mengabaikan sekelilingnya seperti saat orang tua meminta tolong Anak sering mengatakan nanti, Anak menjadi kurang berempati, atau kurang peka terhadap sekelilingnya. Faktor-faktor yang berhubungan dengan gangguan emosi pada anak adalah faktor biologis, perkembangan kognitif, keluarga, lingkungan (lingkungan sekolah, lingkungan teman sebaya, perkembangan teknologi dengan kecanduan *gadget* (Suryani, 2023).

Ketika anak telah kecanduan *gadget* akan membuat anak merasa gelisah jika dipisahkan dengan *gadget* tersebut. Sebagian besar waktu mereka habis untuk bermain *gadget*. Akibatnya tidak hanya kurangnya kedekatan antara orang tua anak-anak juga cenderung menjadi *Introvert*. Selain itu juga dapat mempengaruhi perkembangan otak anak. PFC (*Pe Frontal Cortex*) adalah bagian di dalam otak yang mengontrol emosi, kontrol diri, tanggung jawab dan nilai moral lainnya. Anak yang kecanduan teknologi, otaknya akan memproduksi hormon dopamine secara berlebihan yang mengakibatkan fungsi PFC (*Pe Frontal Cortex*) terganggu (Kemenkes, 2023).

Masyarakat Indonesia kecanduan *scrolling* HP, menempati posisi pertama di dunia. Ini diketahui dari laporan firma riset "State of Mobile 2023". Laporan tersebut mengungkap Indonesia menjadi pengguna tertinggi yang menghabiskan lebih dari 5 jam setiap hari untuk menjajah perangkat *mobile* (HP dan tablet). Masyarakat RI menghabiskan waktu rata-rata 5,7 jam setiap harinya di jaringan seluler sepanjang 2022. Angka ini meningkat tajam dari durasi main HP rata-rata 5,4 jam per hari di 2021. (Dewi, 2023).

Dari riset yang dilakukan oleh fakultas kedokteran universitas Indonesia (FKUI), anak-anak Indonesia yang kecanduan gadget jumlahnya sekitar 20%. Ini belum termasuk yang masih pada tahap problematic level (sudah tampak bermasalah meski belum sampai level kecanduan). Saat ini populasi anak dan remaja Indonesia berkisar 90 juta jiwa (Nisa, 2020). Laporan Riskesdas Indonesia Tahun 2018 menyebutkan bahwa angka gangguan mental emosional di Indonesia sebesar 9,6%. Angka tersebut mengalami peningkatan dibandingkan hasil tahun 2013 yaitu sebesar 6,0%. Provinsi Jawa Tengah sendiri mengalami peningkatan dari 4,7% menjadi 7,7%. % (BPPK, 2018).

Berdasarkan data survei Kominfo tahun 2019, sekitar 66,31% masyarakat Indonesia pada usia 9-19 tahun menggunakan gadget, dengan rata-rata presentase sebesar 65,34%. Provinsi Sumatra Utara menempati peringkat pertama di Indonesia penggunaan gadget (6,3%), Provinsi Sumatera Barat menempati peringkat ketiga dalam penggunaan internet, dengan persentase sekitar 2,6%, setelah Provinsi Lampung (3%). Menurut Digital Yearbook Report 2019, jumlah pengguna media sosial di Indonesia terus meningkat, tumbuh sekitar 15% per tahun, dan hampir 150 juta dari 268,3 juta penduduk Indonesia aktif menggunakan media sosial. Setiap individu rata-rata memiliki 11,2 akun media sosial. Waktu harian yang dihabiskan untuk menggunakan media sosial melalui smartphone di Indonesia mencapai 3 jam 26 menit, melebihi rata-rata global sekitar 2 jam 16 menit (Suryani 2023).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Intan Risma Juliani (2022) dengan judul "Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Gangguan Emosi dan Perilaku Remaja Kelas 8" Berdasarkan hasil hitungan SPSS, didapatkan hasil tingkat kecanduan gadget siswa kelas 8 menunjukkan bahwa sebagian besar responden mengalami tingkat kecanduan gadget dalam kategori rendah. Gangguan emosi dan perilaku menunjukkan bahwa sebagian besar responden dalam kategori normal. Berdasarkan analisis statistik menggunakan uji *chi-square*, didapatkan hasil Terdapat hubungan yang signifikan antara tingkat kecanduan *gadget* dengan gangguan emosi remaja kelas 8. Dengan *p-value* 0,03 dimana lebih kecil

dari nilai alfa. Terdapat hubungan yang signifikan antara tingkat kecanduan *gadget* dengan gangguan emosi remaja kelas 8 di SMP Negeri 29 Bandung.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Zahratul Ayinni (2023), dengan judul “Hubungan Kecanduan Gadget dengan Gangguan Emosi Pada Remaja di SMK Negeri 1 Padang Tahun 2023” Hasil penelitian lebih dari separoh (59,1%) remaja mengalami gangguan emosi. Lebih dari separoh (56,1%) remaja memiliki kecanduan *gadget* tinggi. Ada hubungan kecanduan *gadget* dengan gangguan emosi pada remaja di SMK Negeri 1 Padang tahun 2023 ($p\text{-value}=0,000$). Dengan kesimpulan penelitian ini adanya hubungan kecanduan *gadget* dengan gangguan emosi pada remaja. Diharapkan bagi remaja dapat mengontrol diri dalam penggunaan *gadget* setiap harinya maksimal selama 4 jam sehari dan jangan membuka konten yang menyimpang kepada hal-hal yang negatif yang beresiko dan selalu mengikuti saran dari orang tua tentang penggunaan *gadget* tersebut dan bagi pihak sekolah dapat memberikan informasi kepada remaja agar tidak bermain gadget di sekolah dan pihak sekolah melakukan razia gadget di sekolah.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Ramadhan Asif dengan judul “Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget dengan Gangguan Emosi Dan Perilaku Remaja Usia 11-12 Tahun” dengan hasil terdapat hubungan tingkat kecanduan gadget dengan gangguan emosi dan perilaku remaja usia 11-12 tahun dengan hasil uji *chi-square* ($p=0,002$).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di UPT SDN No.064023 Medan Tuntungan pada hari Sabtu tanggal 20 bulan Desember tahun 2023, hasil wawancara yang diperoleh dari pihak sekolah, diketahui bahwa dari sekolah membebaskan siswa membawa gadget untuk menunjang pelajaran, tetapi setelah peneliti amati banyak siswa yang menyalahgunakan gadget seperti pada jam istirahat banyak murid memilih bermain *gadget* dibandingkan bermain aktivitas lainnya bersama teman. Dari pengamatan pihak sekolah hampir setiap hari ada siswa yang bertengkar dan diketahui faktor salah satunya adalah main game online terutama pada siswa laki-laki, dan hasil wawancara terhadap 30 siswa diketahui bahwa mereka sudah memiliki *gadget* masing-masing khususnya *smarthphone*, dan mereka mengakui bermain *gadget* tanpa ada batasan waktu, karena

keasyikan bermain game online dan memainkan sosial media seperti, instagram, facebook, whatsapp, dan media lainnya. mereka juga mengakui bisa marah jika mereka merasa terganggu ketika sedang bermain *gadget*.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dilihat bahwa penelitian ini penting untuk diteliti agar kita dapat mengetahui apakah anak mengalami kecanduan *Gadget* dan gangguan emosional pada anak. maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang Hubungan Tingkat Kecanduan Penggunaan *Gadget* Dengan Gangguan Emosional Anak Sekolah Dasar (SD) Usia 11-12 Tahun Di UPT SDN No. 064023 Medan Tuntungan. Penelitian ini penting untuk diteliti agar kita dapat mengetahui apakah anak mengalami tingkat kecanduan *Gadget* yang ringan, sedang, dan berat. agar kita dapat mencegah terjadinya gangguan emosional secara berkelanjutan pada anak. Saat ini, peneliti melihat banyak fenomena anak-anak yang sudah mempunyai *Gadget*-nya masing-masing tanpa ada batasan waktu dalam menggunakan Gadget.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah diatas, peneliti merumuskan masalah yaitu “Adakah Hubungan Tingkat Kecanduan *Gadget* Dengan Gangguan Emosional Pada Anak Sekolah Dasar (SD) Usia 11-12 Tahun Di UPT SDN No. 064023 Medan Tuntungan”.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui Hubungan Tingkat Kecanduan *Gadget* Dengan Gangguan Emosional: Kesulitan dan Kekutan Pada Anak Sekolah Dasar (SD) Usia 11-12 Tahun Di UPT SDN No. 064023 Medan Tuntungan”.

2. Tujuan khusus

Adapun tujuan dari penelitian ini, sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui Karakteristik Responden pada Anak Sekolah Dasar (SD) Usia 11-12 Tahun Di UPT SDN No. 064023 Medan Tuntungan”.

- b. Untuk mengetahui Tingkat Kecanduan Penggunaan *Gadget* Pada Anak Sekolah Dasar (SD) Usia 11-12 Tahun Di UPT SDN No. 064023 Medan Tuntungan”.
- c. Untuk mengetahui Gangguan Emosional Pada Anak Sekolah Dasar (SD) Usia 11-12 Tahun Di UPT SDN No. 064023 Medan Tuntungan”.
- d. Untuk mengetahui Hubungan Tingkat Kecanduan *Gadget* Dengan Gangguan Emosional: Kesulitan dan Kekutan Pada Anak Sekolah Dasar (SD) Usia 11-12 Tahun Di UPT SDN No. 064023 Medan Tuntungan”.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan secara teoritis bagi teori keperawatan anak mengenai Hubungan Tingkat Kecanduan *Gadget* Dengan Gangguan Emosional Pada Anak Sekolah Dasar (SD) Usia 11-12 Tahun Di UPT SDN No. 064023 Medan Tuntungan”.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan pengetahuan penelitian dalam memahami Hubungan Tingkat Kecanduan Penggunaan *Gadget* Dengan Gangguan Emosional Pada Anak Sekolah Dasar (SD) Usia 11-12 Tahun Di UPT SDN No. 064023 Medan Tuntungan.

b. Bagi Responden

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi pada anak usia sekolah Dasar untuk mengurangi penggunaan *gadget* agar tidak bertambahnya tingkat kecanduan memakai *gadget* Sehingga, menjadikan responden bisa mengontrol emosionalnya dengan baik.

c. Bagi Tempat Penelitian

Memberikan informasi tentang pemanfaatan *gadget* dengan baik, dampak lamanya penggunaan *gadget* terkait Hubungan Tingkat Kecanduan Penggunaan *Gadget* Dengan Gangguan Emosional Pada Anak Sekolah.