

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan media elektronik terjadi begitu pesat, seperti bermunculannya berbagai macam bentuk dan kegunaan *gadget*. Pengguna *gadget* tidak hanya berasal dari kalangan anak muda dan dewasa saja tetapi anak-anak usia dini pun sudah mul

ai terpapar dengan penggunaan *gadget*. Hal ini mengundang perhatian dari berbagai pihak, dikarenakan anak-anak yang sudah mulai terpapar oleh *gadget* seringkali memiliki dampak negatif dari segi tumbuh kembangnya. Kecanduan *gadget* maupun internet merupakan penggunaan secara berlebihan yang mengganggu kehidupan sehari-hari penggunaannya, biasanya mengakibatkan keasyikan dan cenderung apatis terhadap sekitar dan sering kali marah apabila ada seseorang yang menggangukannya. Kecanduan *gadget* dan *internet* tidak hanya terjadi di Indonesia tetapi di seluruh dunia (Diarti and Sutriningsih, 2017).

Menurut Siste melakukan survei pada anak-anak dari 34 provinsi di Indonesia. Survei tersebut dilakukan kepada ribuan generasi muda di Indonesia pada Mei sampai Juli 2020. "Hasilnya adalah 19,3 persen remaja dan 14,4 persen dewasa muda kecanduan internet,"

Berdasarkan Hasil Penelitian yang dilakukan Ambarwaty (2018) terdapat tiga faktor yang menjadi penyebab kecanduan *smartphone* pada remaja, yaitu rendahnya kontrol diri, kesepian, dan *sensation seeking behavior*. Secara statistik kontribusi ketiga variabel ini terhadap kecanduan *smartphone* sebesar 23.7%. Sampel penelitian berjumlah 327 siswa MAN 02 Bekasi, berusia 15-18 tahun siswa MAN 02 Bekasi memiliki kecanduan *smartphone* yang tinggi dengan persentase sebesar 52.3%. Artinya sebesar 52.3% siswa menggunakan *smartphone* mereka secara berlebihan sehingga mengganggu kegiatan sehari-harinya, hasil penelitian

menunjukkan bahwa kontrol diri yang rendah mengakibatkan seseorang tidak mampu mengendalikan perilakunya ketika memakai *smartphone*. Semakin rendah kontrol diri seseorang, semakin tinggi tingkat kecanduan *smartphone*.

Salah satu kelompok pengguna aktif *smartphone* adalah mahasiswa. Dilihat dari segi perkembangan, mahasiswa dapat digolongkan dalam masa remaja akhir masa remaja akhir hingga dewasa awal yang berada pada rentang usia 18 sampai 25 tahun (Santrock, 2012). Berdasarkan Statistik Telekomunikasi Indonesia pada tahun 2019, sebanyak 44,17% dari pengguna *smartphone* berusia di bawah 25 tahun. Masa remaja merupakan periode peralihan dari kanak-kanak menuju dewasa. Keadaan ini memberi waktu pada remaja untuk mencoba gaya hidup yang berbeda dan menentukan pola perilaku, nilai dan sifat yang paling sesuai dengan dirinya (Hurlock, 2003). Terkhusus pada mahasiswa, pemanfaatan kecanggihan teknologi komunikasi merupakan salah satu gaya hidup yang tak lepas dari mahasiswa dan segala tuntutan nya. Mahasiswa juga merupakan kelompok yang paling ditargetkan oleh teknologi komunikasi (Chen, 2017). Proses belajar melalui penggunaan fasilitas *smartphone* merupakan bagian yang tidak dapat ditinggalkan dalam kehidupan belajar mahasiswa (Karuniawan & Cahyanti, 2013; Morissan, 2020). *Smartphone* memudahkan mahasiswa untuk mengunduh dokumen maupun berinteraksi dengan sesama mahasiswa atau pengajar secara daring (Morrisan, 2020)

Perkembangan zaman terus menerus mengikuti arus globalisasi, yang berakibat semakin marak penggunaan *smartphone*. Dahulu penggunaan *smartphone* hanya untuk panggilan, dan mengirim pesan, kini memiliki banyak fungsi, dan memilikifungsi menyerupai computer (Backer,2010). Kondisi maraknya penggunaan *smartphone*, menyebabkan Indonesia menempati peringkat ke 3 jumlah pengguna *smartphone*

terbanyak di Asia Pasifik sekitar 65.2 juta pengguna (eMarketer,2016). Di Indonesia dalam mengakses internet, paling banyak menggunakan smartphone yaitu pulau Jawa dan Bali sekitar 92% (PUSKAKOM,2015). Berdasarkan hasil Penelitian Kementerian Komunikasi dan Informatik yang didukung oleh UNICEF Indonesia sekitar 80% anak-anak dan remaja yang berusia 10 sampai 19 tahun menggunakan internet dan sebagian besar mengakses internet menggunakan smartphone (52%) (UNICEF Indonesia,2014). Remaja merupakan salah satu kelompok yang mudah terpengaruh baik pengaruh positif maupun negatif(Hanifah,2013).

Salah satu contoh *gadget* yang booming adalah smartphone . *Gadget* (Smartphone) merupakan objek teknologi seperti perangkat atau alat yang memiliki fungsi tertentu dan sering dianggap hal baru. *Gadget* merupakan alat mekanis yang menarik, karena selalu baru sehingga menimbulkan kesenangan baru kepada penggunanya. Menurut wikipedia kata gadget pertama kali muncul pada abad ke 19. Awalnya gadget digunakan sebagai nama tempat untuk menyimpan item teknis tertentu dimana orang tidak dapat mengingat nama item tersebut (Anonim, 2012).

Hovart menjelaskan (1989), kecanduan tidak hanya terhadap zat saja, akan tetapi juga pada aktivitas tertentu yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan dampak negatif. Cooper (2000), berpendapat bahwa kecanduan merupakan perilaku ketergantungan pada suatu hal yang disenangi. Seseorang biasanya secara otomatis akan melakukan apa yang disukai pada kesempatan yang ada. Kecanduan merupakan kondisi terikat pada kebiasaan yang sangat kuat. Orang yang mengalami kecanduan tidak mampu terlepas dari keadaan tersebut, orang itu kurang mampu mengontrol dirinya sendiri untuk melakukan kegiatan tertentu yang disukai. Seseorang yang sudah kecanduan akan merasa terhukum apabila tidak memenuhi hasrat kebiasaannya.

Berdasarkan hasil penelitian di dapatkan 51,1% remaja menggunakan *smartphone* 3-5 jam dalam sehari, dan 22,2% remaja lebih dari 6 jam durasi waktu menggunakan *smartphone* (Noviana,2016). Durasi penggunaan *smartphone* ini berkaitan dengan seberapa lama seseorang dalam menggunakan *smartphone*, dan durasi penggunaan *smartphone* merupakan salah satu aspek dalam mengukur intensitas penggunaan *smartphone* (Charunnisa,2010). Durasi ini berpengaruh terhadap pengendalian diri yang dimiliki individu. Selain itu, jenis kelamin memiliki peranan dalam mempengaruhi tingkat kecanduan *smartphone* (Bouzza,Al-Ba rashdi, dan Zubaidi,2015). Gottfredson&Hirschi dalam Gibson (2010) mengemukakan bahwa terdapat perbedaan antara control diri laki-laki dengan perempuan

Menurut Hurlock masa remaja yaitu masa peralihan dari anak-anak menjadi dewasa. Pada masa ini muncul ketegangan emosi yang diakibatkan dari perubahan fisik dan unsur kimia (Kharisma Bismi Alrasheed & Aprianti, 2011). Menurut Sa'id (2015) fase remaja awal merupakan tahap perkembangan pertama dimana remaja berada pada usia 12 hingga 15 tahun. Yang mana fase remaja awal berada pada jenjang pendidikan sekolah menengah pertama (SMP). Salah satu tantangan besar yang harus dihadapi remaja saat ini adalah membuka berbagai macam informasi tanpa adanya pembatasan akses. Hasil survei Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (APJII) Tahun 2017 penetrasi penggunaan internet 64,8%, yang artinya 171,17 juta jiwa dari total penduduk 264,16 juta jiwa menggunakan internet. Dari data tersebut penetrasi pengguna internet mengalami peningkatan 10,12% dari hasil survei pada tahun 2017 dengan penetrasi 54,68%. Smartphone menjadi perangkat yang paling sering digunakan dengan presentasi 93,9% (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2017).

Berdasarkan hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2017 Sebanyak 143,26 juta masyarakat Indonesia

atau 54,68% telah menggunakan internet. Rentang usia yang paling banyak menggunakan internet di Indonesia berasal dari kalangan remaja. Dalam survei ini juga diketahui jika sekira 43,89 persen pengguna internet di Indonesia rata-rata mengakses internet paling tidak 1 hingga 3 jam per hari. Sekira 29,63 persen mengatakan mengakses internet selama 4 hingga 7 jam per hari, dan sekira 26,48 persen pengguna mengakses internet lebih dari 7 jam per hari (Nurwela, 2018).

Berdasarkan laporan Wearesocial terdapat beberapa fakta mencengangkan. Diantaranya adalah tentang jumlah pengguna internet dunia yang telah mencapai 4,021 miliar orang. Ini artinya sudah lebih dari separuh manusia di bumi telah menggunakan internet. (Ramadhan, 2017) internet di seluruh dunia. Hasilnya, mereka menyebut Indonesia sebagai Negara dengan pertumbuhan jumlah pengguna internet terbesar di dunia. Pada tahun 2016, jumlah pengguna internet sekitar 88,1 juta jiwa dan pada awal tahun 2017 mengalami peningkatan jumlah pengguna internet di tanah air sebesar 51 persen sekitar 132,7 juta. Namun dari sisi perangkat yang digunakan untuk mengakses internet, tidak ada perubahan yang berarti. Sebanyak 69 persen masyarakat Indonesia masih mengakses internet melalui perangkat mobile dan sisanya melalui desktop dan tablet. (Ramadhan,2017). Survey tahun 2014 yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia menunjukkan bahwa pengguna internet di Provinsi Riau berjumlah 1,8 juta jiwa.

Data survei (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2018) menemukan jenis aplikasi yang sering digunakan pada anak usia sekolah adalah youtube 98%, dan game online 50%. Bagi anak usia sekolah yang menggunakan gadget, pengawasan khusus oleh orang tua diperlukan agar anak tidak terpengaruh ketergantungan gadget, karena orang tua harus dapat membatasi anak bermain gadget dan tidak membiarkan anak mengabaikan tanggung

jawabnya, seperti mandi, makan, belajar dan bermain dengan teman untuk bersosialisasi dengan baik (Sujianti, 2018).

Penelitian yang dilakukan oleh Ayoubi pada 2017 menyatakan bahwa pada anak usai dini gadget lebih banyak digunakan untuk bermain game dan menonton animasi. Penelitian tersebut selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Delima pada 2015 dimana sebanyak 94% anak usia prasekolah lebih banyak menggunakan smartphone untuk bermain game dibandingkan dengan anak usia lain (Delima, 2015).

World health organization melaporkan bahwa 5-25 %anak-anak usia prasekolah menderita gangguan perkembangan. Data di Indonesia yang diperoleh dari dinas kesehatan juga menyebutkan sebanyak 85,779 (62,02%) anak prasekolah mengalami masalah gangguan perkembangan. Dimana sebanyak 9, 5 % -14,2 % anak mengalami masalah sosial emosional yang berdampak negatif terhadap fungsi perkembangan mereka dan kesiapan untuk bersekolah (Widiawati 2012).

Pengguna *gadget* pada tahun 2013 dengan 27% populasi dunia mencapai 1,9 miliar dan diprediksi jumlah pengguna gawai akan terus meningkat sampai 5,6 milyar pada tahun 2019 (Pandey, Ratag, & Langi, 2019). Di Asia Tenggara pada bulan Agustus 2014 pengguna gawai sebanyak 120 juta yang telah mengalami peningkatan sebanyak 44% setiap tahunnya, sedangkan dari data penjualan *gadget* di Indonesia tahun 2014 dengan pengguna aktif mencapai sebanyak 47 juta jiwa pengguna (Riani, 2016). Pecandu *gadget* pada tahun 2014 di Indonesia semakin meningkat dari 1,4 miliar pengguna *gadget* 176 juta orang diantaranya adalah pecandu *gadget*, angka ini meningkat 123% dibanding tahun 2013 yang hanya 79 juta orang (Purwanto, Atina, & Desylawati, 2017). Pengguna aplikasi game online melalui *gadget* dan telah mengalami ketergantungan *gadget* di Indonesia tahun 2017 terindikasi sejumlah 6 juta dengan pengguna remaja kurang lebih 40% (Sari & Prajayanti, 2017).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di SMA Negeri 13 Medan di peroleh data dari tata usaha bahwa jumlah siswa berjenis kelamin laki-laki dan perempuan kelas XI-IPA I sebanyak 36 orang. Hasil survey awal dengan melakukan wawancara tanya jawab kepada 9 orang siswa laki-laki dan perempuan diperoleh hasil bahwa 5 orang siswa laki-laki yang dimana ada 3 orang yang dapat menghabiskan waktu bermain game online seperti mobile legend dan Pubg lebih dari 8 jam dan 2 orang lainnya dapat menghabiskan waktu bermedia sosial seperti tiktok, instagram dan whatsapp lebih dari 4 jam, dan diperoleh hasil bahwa 4 orang siswa perempuan yang dimana ada 3 orang yang dapat menghabiskan waktu bermedia sosial seperti instagram, tiktok, watpadd, dan whatsapp lebih dari 4 jam dan 1 orang lainnya dapat menghabiskan waktu bermain game online seperti pubg lebih dari 3 jam. Berdasarkan survey awal tersebut peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Gambaran Perilaku Remaja Terhadap Kecanduan Gadget di SMA Negeri 13 Medan Tahun 2022”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “ Bagaimana Gambaran Perilaku Remaja Dengan Kecanduan *Gadget* di SMA Negeri 13 Medan Tahun 2022 ?”

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

untuk mengetahui gambaran perilaku remaja dengan kecanduan *gadget* di SMA Negeri 13Medan Tahun 2022

1.3.2 Tujuan Khusus

1.3.2.1 Untuk mengetahui karakteristik pada remaja berdasarkan usia, jenis kelamin, dan status tempat tinggal

1.3.2.2 Untuk mengetahui gambaran pengetahuan remaja tentang kecanduan *gadget* di SMA Negeri 13 Medan

1.3.2.3 Untuk mengetahui gambaran sikap remaja tentang kecanduan *gadget* di SMA Negeri 13 Medan

1.3.2.4 Untuk mengetahui gambaran tindakan remaja tentang kecanduan *gadget* di SMA Negeri 13 Medan

1.3.2.5 Untuk mengetahui tanda kecanduan *gadget* pada remaja di SMA Negeri 13 Medan

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Bagi Institusi Pendidikan Keperawatan

Peneliti berharap berguna untuk menambah sumber referensi tentang penelitian kecanduan memainkan *gadget* di perpustakaan Poltekkes Kemenkes Medan yang dapat digunakan sebagai bahan untuk pembelajaran bagi mahasiswa.

1.4.2 Bagi Profesi

Peneliti berharap hasil dari penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi profesi perawat dalam memberikan wawasan tentang gambaran perilaku remaja dalam kecanduan memainkan *gadget*.

1.4.3 Bagi Responden

Peneliti berharap hasil dari penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan wawasan pada masyarakat tentang gambaran perilaku remaja dalam kecanduan memainkan *gadget*