

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa remaja adalah masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa. Remaja akan melalui suatu tahap perkembangan yang bertujuan mencapai kematangan sehingga dapat menentukan perkembangan selanjutnya (Alizamar, dkk 2019). Menurut *World Health Organization* (WHO) tahun 2019, rentang usia remaja adalah 10-19 tahun yang terbagi dalam dua periode yaitu, remaja awal (usia 10-14 tahun) dan remaja akhir (15-19 tahun). Populasi remaja dari keseluruhan penduduk di dunia yaitu sekitar 1,2 miliar atau sekitar 18% (WHO, 2019).

Menurut Badan Pusat Statistik tahun (2020) jumlah remaja di Indonesia pada tahun 2020 mencapai 44,31 juta jiwa. Jumlah remaja pada tahun 2020 di Sumatera Barat sebanyak 993.000 jiwa sedangkan jumlah remaja di Kota Padang sebanyak 305.108 jiwa. Remaja mengalami beberapa tahap pertumbuhan dan perkembangan. Pada tahap pertumbuhan tersebut akan terjadi perubahan-perubahan baik dari segi fisik, psikologis dan budaya, pada tahap perkembangan akan terjadi perubahan lingkungan seperti berkembangnya teknologi setiap tahunnya. (Juliani dan Wulandari, 2022).

Salah satunya kemajuan media informasi dan teknologi sudah dirasakan oleh hampir seluruh lapisan masyarakat baik usia remaja atau usia tua. Seperti penggunaan *gadget* atau alat-alat yang dapat dengan mudah terkoneksi

dengan internet ini, mengalami peningkatan dari waktu ke waktu. (Yuwanto, 2020).

Gadget merupakan salah satu alat komunikasi yang mempunyai banyak fungsi dengan menggunakan fitur yang berbeda. *Gadget* dianggap lebih lengkap dari pada alat komunikasi elektronik lainya karena fungsi dan sifatnya yang berbeda. Saat ini banyak *gadget* yang sudah tersebar luas di seluruh wilayah dunia (Ulfa Suryani and Yazia, 2023 adalah). Hampir setiap remaja yang menggunakan *gadget* menghabiskan waktu mereka dalam sehari untuk menggunakan *gadget*. Penggunaan *gadget* oleh remaja terus meningkat, Tiongkok menjadi Negara dengan jumlah pengguna *gadget* terbesar negeri panda ini menguasai 63,4% dari total pengguna *gadget* dunia, di Indonesia hampir separuh anak di Indonesia sudah bisa menggunakan *gadget* juga mengakses internet pada tahun 2022. Secara total ada 33,44% anak di Indonesia yang menggunakan *gadget*. Sementara anak yang mengakses internet mencapai 24,6%. (Statistik, 2023). Provinsi Sumatera Barat merupakan urutan ketiga dengan penggunaan internet terbanyak yaitu 2,6% setelah Provinsi Sumatera Utara (6,3%) dan provinsi Lampung sebanyak 3% (Jayani, 2019).

Data *Digital Yearbook Report* pada tahun 2019 Fenomena intensitas rata-rata waktu harian yang dihabiskan untuk menggunakan media sosial melalui *gadget* di Indonesia adalah 3 jam 26 menit. Angka ini lebih tinggi dari angka global, yaitu hanya 2 jam 16 menit. Hal ini *gadget* dapat menimbulkan remaja

menjadi kecanduan dan susah diajak berkomunikasi, tidak peduli dengan lingkungannya dan kurang berespon pada saat orang tua mengajaknya berbicara. (Hadriyanto., 2019).

Kecanduan *gadget* didefinisikan sebagai perilaku kecanduan, kehilangan kontrol dengan terlalu terbawa suasana dan terlalu terobsesi pada penggunaan *gadget*, mengakibatkan keadaan yang tidak teratur seperti rasa gugup dan cemas dan cenderung merasa terlalu nyaman terhadap dunia virtual *gadget* dari pada teman (Ulfa Suryani and Yazia, 2023). Indonesia kecanduan *gadget* pada remaja sebesar 42,4%. Keseluruhan remaja yang menggunakan *gadget*, 70% diantaranya mengakses internet untuk hal-hal negatif seperti *cybercrime*, *cyberporn*, dan *game online* lebih dari 3 jam perhari. Kecanduan *gadget* juga dapat menimbulkan permasalahan fisik seperti mata kering, nyeri punggung, kebersihan yang terabaikan dan gangguan pola tidur. Masalah psikologis dan sosial seperti: penurunan daya ingat, *euforia* saat *online*, menarik diri dari lingkungan sosial, merasa cemas dan depresi bila *offline* (Saputra, 2019).

Jika kecanduan *gadget* terus dibiarkan, maka orang tua dan anak akan menjadi kurang dekat karena disemua fungsi keluarga telah digantikan oleh *gadget*. Hal ini yang membentuk sikap individual pada anak, sehingga anak-anak akan lupa dengan lingkungannya. Sangat disayangkan orang tua berfikir bahwa anaknya mengikuti zaman, tapi mereka tidak sadar bahwa hal sepele itulah yang membuat anak kecanduan *gadget*. Hal ini dibutuhkan pola asuh orang tua dalam

perhatiannya pada remaja (Farida, 2021). Hal tersebut dapat menimbulkan kesenjangan antara anak dengan orang tuanya, lingkungannya, bahkan teman sebayanya. Selain itu pesatnya perkembangan teknologi dan paparannya terhadap remaja yang dapat mempengaruhi perkembangan mental dan emosional remaja.

Perkembangan tersebut membuat remaja mengalami beberapa bentuk masalah (Ahmad., 2019). Masalah emosi dan perilaku pada remaja muncul serta memiliki dampak seperti: depresi, kecemasan serta gangguan emosional ini merupakan masalah yang cukup serius, selain memiliki dampak terhadap perkembangan, gangguan emosi dan perilaku remaja. Gangguan emosi adalah memiliki masalah mental atau jiwa, lalu jika kondisi tersebut tidak ditangani maka akan menjadi gangguan yang lebih serius. (Heward., 2019).

Prevalensi dampak gangguan emosional yang diakibatkan oleh penggunaan *gadget* pada remaja 1.5 juta anak dan remaja di Amerika Serikat bahwa anak dan remaja mengalami permasalahan emosional, pertumbuhan, perkembangan dan perilaku. Tidak hanya itu, 12,5% anak di Singapore mengalami gangguan emosi serta perilaku (Zakia, 2021). Gangguan emosional memediasi secara statistik 3%, remaja yang menderita gangguan dengan teman sebaya, 42,2% kemudian 38,1% anak yang menderita gangguan hiperaktifitas, dan sebanyak 38,5% gangguan perilaku (Puspitasari, 2019).

Setengah dari semua kondisi kesehatan mental dimulai pada usia 14 tahun tetapi kasus tidak terdeteksi dan tidak diobati karena sejumlah alasan, seperti

kurangnya pengetahuan atau kesadaran tentang kesehatan mental diantara petugas kesehatan, atau stigma yang mencegah remaja mencari bantuan, hal ini bisa meningkatkan kemungkinan pengambilan perilaku beresiko lebih lanjut dan dapat mempengaruhi kesejahteraan kesehatan mental dan emosi pada remaja (WHO, 2020).

Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) 2018, menunjukkan lebih dari 19 juta penduduk berusia lebih dari 15 tahun mengalami gangguan mental emosional, dan lebih dari 12 juta penduduk berusia lebih dari 15 tahun mengalami depresi. Selain itu berdasarkan Sistem Registrasi Sampel yang dilakukan Badan Litbangkes, diperoleh data bunuh diri pertahun sebanyak 1.800 orang atau setiap hari ada 5 orang melakukan bunuh diri, serta 47,7% korban bunuh diri adalah pada usia 10-19 tahun yang merupakan usia anak remaja. Faktor-faktor yang berhubungan dengan gangguan emosi pada remaja adalah faktor biologis, perkembangan kognitif, keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan teman sebaya, perkembangan teknologi *gadget*, kecanduan *gadget* (Ahmad., 2019).

Berdasarkan hasil penelitian Amalya (2019) tentang hubungan adiksi *smartphone* dengan perilaku mental dan emosional pada remaja di Wilayah Kecamatan Bandung Wetan ditemukan hasil perilaku mental dan emosional borderline 46,7% dan kecanduan tinggi 59%. Ada hubungan adiksi *smartphone* dengan perilaku mental emosional (p value=0,011).

Hal ini sejalan dengan penelitian Baderi (2020), hubungan *gadget addiction* terhadap emosi dan perilaku remaja. Kriteria hasil penelitian menunjukkan mengalami *gadget addiction* tinggi dengan emosi dan perilaku abnormal sebanyak 48,9%. Berdasarkan hasil ini menunjukkan Sebagian besar responden mengalami *gadget addiction* tinggi hal ini menyebabkan emosi dan perilaku responden sebagian besar responden dalam kategori *borderline*.

Berdasarkan data Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Barat tahun (2023) jumlah SMA Negeri dan Swasta sebanyak 467 sekolah dan Data Dinas Pendidikan Kota Padang tahun (2023) jumlah SMA sebanyak 63 sekolah, Negeri sebanyak 20 , Swasta sebanyak 43 sekolah. Berdasarkan hasil survey awal yang dilakukan peneliti pada bulan Februari di 3 SMA Negeri Kota Padang yaitu SMA Negeri 12, SMA Negeri 5 dan SMA Negeri 3 Padang di dapatkan SMA Negeri 12 Padang siswa paling banyak pada tahun 2023 dengan siswa/i kelas X dan XI sebanyak 475 siswa. Pada saat wawancara dari 10 responden terdapat 7 siswa dengan gangguan emosional seperti kurang nafsu makan, tidur kurang nyenyak, kesulitan berfikir jernih, kehilangan minat berbagai hal, merasa lelah sepanjang waktu, keluhan kurang nyaman dibagian perut dan kurang bahagia. Dari 7 orang tersebut 6 orang mengatakan sering menggunakan *gadget* lebih dari 3 jam perhari.

Berdasarkan data-data dan studi pendahuluan yang diperoleh, peneliti telah melakukan penelitian mengenai “Hubungan Kecanduan *Gadget* Dengan Gangguan Emosional Pada Remaja Di SMA Negeri 12 Padang Tahun 2024”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Hubungan kecanduan *gadget* dengan gangguan emosional pada siswa SMA Negeri 12 Padang Tahun 2024?”.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Diketahui hubungan kecanduan *gadget* dengan gangguan emosional pada siswa SMA Negeri 12 Padang tahun 2024.

2. Tujuan Khusus

- a. Diketahui distribusi frekuensi gangguan emosional pada siswa SMA Negeri 12 Padang tahun 2024
- b. Diketahui distribusi frekuensi kecanduan *gadget* pada siswa SMA Negeri 12 Padang tahun 2024
- c. Diketahui hubungan kecanduan *gadget* dengan gangguan emosional pada siswa SMA Negeri 12 Padang tahun 2024

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan untuk diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Teoritis

- a. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan perbandingan untuk lebih lanjut mengenai hubungan kecanduan *gadget* dengan gangguan emosional pada siswa/i.

2. Praktis

a. Bagi Institusi Pendidikan

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk penelitian berikutnya dalam perkembangan ilmu pengetahuan.

b. Bagi Tempat Penelitian

Dapat dijadikan sumber penelitian dan bahan bacaan selanjutnya dalam judul yang sama untuk meningkatkan pendidikan yang akan datang khususnya dalam pendidikan keperawatan.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup ini membahas mengenai Hubungan kecanduan *gadget* dengan gangguan emosional pada siswa SMA Negeri 12 Padang tahun 2024. Variabel independen pada penelitian ini adalah Kecanduan *Gadget* sedangkan variabel dependen adalah Gangguan Emosi. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 12 Padang dan dilaksanakan pada bulan Maret-Agustus Tahun 2024. Pengumpulan data dilakukan pada tanggal 13 Agustus – 14 Agustus 2024. Populasi dalam penelitian ini adalah 475 siswa/i kelas XI dan XII dan sampel 83 siswa/i kelas XI dan XII. Desain dalam penelitian ini adalah *cross sectional*. Jenis penelitian yang akan digunakan adalah analitik dengan teknik pengambilan sampel *proportionate*

stratified random sampling. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner kepada responden, hasil penelitian ini diperoleh ada hubungan kecanduan *gadget* dengan gangguan emosional pada siswa di dapatkan nilai $p=0,000$.

