

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Menurut WHO, anak usia 10-19 tahun telah dikategorikan sebagai remaja. Masa remaja atau masa adolesens merupakan fase transisi masa kanak-kanak ke masa dewasa yang ditandai dengan percepatan tumbuh kembangnya.<sup>1</sup> Setiap orangtua tentunya mengidamkan anak dengan pertumbuhan dan perkembangan yang normal, tetapi tidak jarang terjadi gangguan perkembangan pada anak.<sup>2</sup> Tercapainya tumbuh kembang yang optimal bergantung pada hasil interaksi faktor genetik dan lingkungan biofisikopsikososial.<sup>3</sup> Bapak Psikologi Remaja yaitu Stanley Hall berpendapat bahwa masa remaja merupakan masa badai dan tekanan (*storm and stress*).<sup>4</sup>

Gangguan emosi dan perilaku merupakan kendala yang serius dalam perkembangan dan menurunkan produktivitas serta kualitas hidup anak.<sup>5</sup> Orangtua dari 1.500.000 anak dan remaja di Amerika Serikat melaporkan bahwa anaknya memiliki masalah emosional, perkembangan, dan perilaku yang konsisten.<sup>6</sup> Selain itu, 12,5% anak di Singapura yang berusia 6-12 tahun memiliki gangguan emosi dan perilaku.<sup>7</sup> Hasil survei Federasi Kesehatan Mental Indonesia (Fekmi) tahun 2003 di 10 kota besar yaitu Medan, Padang, Jakarta, Bandung, Semarang, Yogyakarta, Surabaya, Banjarmasin, Denpasar dan Ujung Pandang menunjukkan, 54% remaja mengaku pernah berkelahi,

87% berbohong, 28% merasa kekerasan sebagai hal yang biasa, dan 8,9% pernah mencoba narkoba.<sup>8</sup>

Berbagai stresor psikososial seperti adanya penyakit fisik, pola asuh inadkuat, kekerasan dalam rumah tangga, hubungan dengan teman sebaya yang inadkuat, serta kemiskinan dapat mempengaruhi proses perkembangan kognitif anak sehingga terbentuk pandangan negatif terhadap lingkungan dan dirinya sendiri.<sup>7</sup> Penelitian yang dilakukan oleh Wiguna, dkk pada 161 anak dan remaja menunjukkan bahwa 54,81% mengalami masalah hubungan dengan teman sebaya dan 42,2% mengalami masalah emosional.<sup>5</sup>

Salah satu faktor timbulnya gangguan ini adalah kehidupan di kota besar di mana kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi begitu pesat memberi tuntutan dan tekanan terhadap perkembangan dan pertumbuhan anak dan remaja.<sup>9,10</sup> *Gadget* merupakan salah satu hasil perkembangan teknologi yang diciptakan dalam bentuk perangkat kecil yang penggunaannya semakin meningkat.<sup>11</sup> Jika dipandang dari harga, *gadget* bukanlah barang yang murah sehingga hanya digunakan oleh orang-orang yang berkepentingan saja, tetapi faktanya anak-anak mulai usia 3 tahun dan remaja pun sudah menggunakannya.<sup>12</sup>

Hasil penelitian dari Maulida tentang pengaruh penggunaan *gadget* pada anak, menggambarkan bahwa penggunaan *gadget* dapat menyebabkan kesenjangan sosial dalam bermasyarakat.<sup>13</sup> Menurut hasil observasi yang dilakukan kepada beberapa keluarga di salah satu daerah di Yogyakarta pada tahun 2013, menunjukkan sejak menggunakan *gadget*, ketika di rumah anak

menjadi susah diajak berkomunikasi, tidak peduli dan kurang berespon pada saat orang tua mengajaknya berbicara.<sup>14</sup>

Pada usia tujuh tahun, anak-anak akan menghabiskan total waktu untuk menonton layar *gadget* sekitar satu tahun. Remaja saat ini menghabiskan enam jam sehari untuk memainkan ponsel pintar mereka. Anak-anak yang saat ini berusia 10 tahun, rata-rata melihat layar berbeda dari *gadget* mereka di rumah dan bahkan menonton dua atau lebih layar pada saat yang sama.<sup>15</sup> Remaja akhirnya akan tumbuh menjadi pecandu komputer, televisi, dan ponsel pintar. Hal tersebut tidak berbeda dengan mereka yang kecanduan alkohol. Paparan layar *gadget* dapat menginduksi pelepasan hormon dopamine yang berperan penting dalam pembentukan sifat ketergantungan atau kecanduan.<sup>16</sup>

Dari uraian di atas, kecanduan *gadget* memberi dampak bagi perkembangan anak dan remaja. Namun belum ada penelitian sebelumnya yang meneliti hubungan tingkat kecanduan *gadget* dengan gangguan emosi dan perilaku pada remaja usia 11-12 tahun. Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui hubungan tingkat kecanduan *gadget* dengan gangguan emosi dan perilaku pada remaja usia 11-12 tahun.

## **1.2 Permasalahan Penelitian**

Apakah terdapat hubungan antara tingkat kecanduan *gadget* dengan gangguan emosi dan perilaku remaja usia 11-12 tahun?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

#### **1.3.1 Tujuan Umum**

Tujuan penelitian ini adalah menganalisis hubungan tingkat kecanduan *gadget* dengan gangguan emosi dan perilaku remaja usia 11-12 tahun.

#### **1.3.2 Tujuan Khusus**

1. Mengetahui hubungan tingkat pendidikan orang tua dengan gangguan emosi dan perilaku remaja usia 11-12 tahun.
2. Mengetahui hubungan jumlah saudara dengan gangguan emosi dan perilaku remaja usia 11-12 tahun.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### 1) Bidang Pengetahuan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi tentang hubungan tingkat kecanduan *gadget* dengan gangguan emosi dan perilaku remaja usia 11-12 tahun.

#### 2) Bidang Pelayanan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi bagi masyarakat khususnya orang tua tentang tingkat kecanduan *gadget* pada remaja usia 11-12 tahun dan gangguan emosi dan perilaku yang diakibatkannya.

#### 3) Bidang Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai landasan untuk penelitian selanjutnya.

## 1.5 Keaslian Penelitian

**Tabel 1.** Keaslian Penelitian

No	Keaslian	Metode Penelitian	Hasil
1	Trinika Y (2015) Pengaruh Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) di TK Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015 <sup>17</sup>	- <i>Cross Sectional</i> - Variabel bebas: Penggunaan <i>gadget</i> - Variabel Terikat : Perkembangan Psikososial - Anak Usia Prasekolah (3-6) tahun, n=95	Ada pengaruh penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah (3-6 tahun) di TK Swasta Kristen Immanuel tahun ajaran 2014-2015
2	Ernawati W (2015) Pengaruh Penggunaan <i>Gadget</i> terhadap Penurunan Tajam Penglihatan Pada Anak Usia Sekolah (6-12 tahun) di SD Muhammadiyah 2 Pontianak Selatan <sup>18</sup>	- <i>Cross Sectional</i> - Variabel bebas: Penggunaan <i>gadget</i> - Variabel terikat: Penurunan tajam pernglihatan - Anak usia Sekolah (6- 12 tahun), n=55	Ada pengaruh posisi dan intensitas pencahayaan saat menggunakan <i>gadget</i> terhadap penurunan tajam penglihatan anak usia sekolah. Tidak ada pengaruh frekuensi menggunakan <i>gadget</i> terhadap penurunan tajam penglihatan anak usia sekolah.

Dibandingkan penelitian-penelitian sebelumnya, penelitian ini dikatakan berbeda dalam hal variabel. Penelitian ini menggunakan variabel bebas tingkat kecanduan *gadget* dan variabel terikat gangguan emosi dan perilaku. Penelitian sebelumnya belum ada yang menganalisis hubungan tingkat kecanduan *gadget* dengan gangguan emosi dan perilaku pada remaja usia 11-12 tahun.