

# BAB 1 PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

*Corona virus disease 2019* atau yang disebut Covid-19 merupakan penyakit menular sindrom pernapasan akut yang di sebabkan oleh *Severe Acute Respiratory Syndrome Corona Virus 2* atau yang disebut *SARS-COV-2* yang terjadi pertama kali di Wuhan, ibukota provinsi Hubei China pada akhir 2019.<sup>1</sup> Penyebaran global Covid-19 yang terjadi secara pesat dan cepat menyebabkan *World Health Organization* (WHO), menyatakan wabah penyakit Covid-19 sebagai pandemi Covid-19.<sup>2</sup> Total kasus aktif di dunia pada Juli 2021 telah mencapai lebih dari 11, 5 juta orang dimana Indonesia menempati urutan ke 8 dunia dengan kasus aktif 253,82 ribu orang.<sup>3</sup>

Peraturan *sosial distancing* (pembatasan sosial) merupakan bentuk antisipasi penularan yang dibuat oleh kebijakan seluruh negara termasuk Indonesia.<sup>4</sup> Kebijakan pembatasan sosial tersebut berdampak pada proses belajar anak dimana normalnya anak akan belajar secara aktif di sekolah namun akibat keadaan darurat yang disebabkan pandemi Covid-19 proses belajar mengajar dilakukan secara daring di rumah dengan menggunakan media gadget sebagai media interaksi dan proses belajar mengajar.<sup>5</sup>

Perkembangan teknologi dan informasi mengalami peningkatan yang signifikan dalam kemajuannya saat ini yang ditandai dengan meningkatnya penggunaan *gadget* berupa *smartphone* serta alat-alat yang mudah terkoneksi internet.<sup>6</sup> *Gadget* juga menjadi salah satu wadah untuk mencari sumber informasi terkait kebutuhan pembelajaran di rumah maupun di sekolah.<sup>7</sup> *Gadget* merupakan hasil dari perkembangan teknologi yang sangat pesat pada saat ini yang diciptakan dengan bebentuk perangkat kecil yang memiliki multifungsi sebagai sarana informasi dan komunikasi. *Gadget* dapat berupa komputer dan *smartphone* serta *netbook* dengan berbagai aplikasi yang menyediakan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, dan hiburan.<sup>8,9</sup>

Peningkatan *gadget* berupa *smartphone* selalu terjadi setiap tahun dengan jumlah pengguna sekitar 2,7 miliar (2017), 2,9 miliar (2018), naik sekitar 5,6 %

3,2 miliar pengguna (2019) dengan populasi pengguna aktif secara online mencapai 4,2 miliar pengguna.<sup>10</sup> Terjadi peningkatan jumlah pengguna smartphone sekitar 4 miliar di dunia sehingga menjadi 3,6 miliar pengguna (2020) dan penggunaan smartphone terbanyak didominasi oleh Negara Tiongkok yakni 911, 9 juta pengguna. Penggunaan *gadget* di Indonesia sekitar 65,2 juta (2016), 74,9 juta (2017), 83,5 juta (2018), 92 juta (2019), 160, 23 juta (2020) dan akan terjadi peningkatan setiap tahunnya.<sup>6, 11</sup>

Hasil penelitian Livingstone dari *London School of Economic* dari sebuah didapatkan hasil yaitu sebanyak 47% dari orang tua menyatakan bahwa anak mereka cenderung menghabiskan waktu sehari-hari menggunakan *gadget* untuk mencari informasi kebutuhan sekolah dan membuka media sosial seperti *youtube*, *game*, *instagram* dan sebanyak 43% orang tua menyatakan *gadget* sudah mempengaruhi emosi anak sehingga anak mengalami perasaan negative seperti marah, menangis ataupun mengamuk saat *gadget* mereka diambil.<sup>12</sup> Hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2018) menyatakan *gadget* yang paling banyak digunakan setiap hari adalah *smartphone* dengan persentase 93,9 % untuk berkomunikasi melalui pesan, 24,7 %, media sosial 18,9 % (*facebook* 50,7%, *instagram* 17,8%, *youtube* 15,1 %), mencari info pekerjaan 11,5% dan mencari data terkait sekolah 9,6 %.<sup>13</sup>

Pengguna media sosial dengan persentase tertinggi adalah remaja dengan presentase yaitu sekitar 75,50 % .<sup>14</sup> Penggunaan *gadget* sekitar 93% di Indonesia didominasi oleh remaja fase awal yang dimulai dari usia 12 hingga 17 tahun dan remaja fase akhir dengan usia 18 hingga 29 tahun yang didukung dengan pernyataan Kemenkominfo Republik Indonesia bahwa remaja mulai dari usia 15 hingga 19 tahun telah mendominasi penggunaan *gadget* di Indonesia dengan persentase 80% .<sup>13, 15</sup>

*Gadget* dapat memberikan dampak positif *gadget* pada anak antara lain:1) membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak yang artinya anak mampu menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman, 2) menambah semangat belajar pada anak dikarenakan aplikasi- aplikasi belajar yang menarik didalamnya, 3) dapat memahami pelajaran dengan lebih baik.<sup>16</sup> Dampak negatif anak dalam menggunakan *gadget* berlebihan adalah anak menjadi

lebih individual, kurang peduli terhadap lingkungan sekitarnya dan dapat menjadi kecanduan.<sup>7</sup> Hasil penelitian Maulida (2013) menyatakan kebiasaan anak yang sudah pandai menggunakan *gadget* dan cenderung menggunakannya sebagai alat bermain dan belajar dapat mengakibatkan terjadinya kecanduan *gadget* yang berdampak pada perkembangan anak berupa gangguan mental, emosi dan perilaku negatif anak yang nantinya dapat menjadi masalah serius dalam perkembangan intelektual anak serta dapat menurunkan produktivitas, kualitas dan tumbuh kembang anak.<sup>17</sup>

Gangguan emosional atau perilaku (*Emotional Behavioral Disorder/EBD*) merupakan suatu kondisi di mana adanya tanggapan perilaku atau emosional dari seorang individu di sekolah yang memiliki respon berbeda dari norma-norma yang umumnya diterima, sesuai dengan usia, etnis, atau budaya.<sup>18</sup> Prevalensi gangguan emosi dan perilaku berkisar dari sekitar 1% hingga hampir 51% dengan rata-rata 15,8% di negara-negara Barat dan sekitar 10-20% di 10 negara di Asia yaitu Bangladesh, Afghanistan, Cina, Vietnam, Arab Saudi, India, Yaman, Pakistan, Singapura dan India.<sup>19</sup> Amerika Serikat mendapatkan laporan dari orang tua anak dan remaja bahwa sekitar 1.500.000 orang anak telah mengalami masalah emosi, perkembangan, dan perilaku yang konsisten sedangkan di Singapura sekitar 12,5% anak berusia 6-12 tahun mengalami gangguan perilaku dan emosi.<sup>20,21</sup>

Hasil penelitian lain yang telah dilakukan mengenai determinan gejala mental emosional menunjukkan bahwa sekitar 60,17% pelajar SMP-SMA dengan usia terbanyak berkisar 13-15 tahun diketahui mengalami gejala masalah mental emosional yang berupa adanya perasaan kesepian sekitar 44,45%, perasaan cemas sekitar 40,75%, serta adanya perasaan depresi dan ingin melakukan percobaan bunuh diri sekitar 7,33%.<sup>22</sup> Akhir-akhir ini tengah marak terjadinya beberapa kasus yang berkaitan dengan gangguan emosi, perilaku, dan emosional pada remaja yang disebabkan oleh adanya kecanduan *gadget* anak yang harus dianggap serius dan perlu diwaspadai oleh orang tua anak.<sup>17,23</sup>

Durasi penggunaan *gadget* pada hampir seluruh siswa di rumah setelah pulang sekolah dalam sehari sekitar 4 sampai 6 jam sehari, dengan jenis *gadget* yang paling sering digunakan adalah *smartphone*.<sup>24</sup> Selama pandemi terjadi

peningkatan durasi penggunaan *gadget* dengan rata-rata 11,6 jam perhari pada remaja hingga 19,3 % dimana dari 2.933 remaja di 33 provinsi, 59% diantaranya mengalami kecanduan internet.<sup>25</sup>

Hasil wawancara peneliti dengan guru di sekolah SMP 10 Batang Hari, Jambi didapatkan hasil bahwa sebagian besar orang tua siswa mengeluh kepada guru bahwa anak mereka terlalu berlebihan dalam penggunaan *gadget* selama masa pandemi. guru dan orang tua menyatakan akibat penggunaan *gadget* yang berlebihan dan tidak sesuai dalam penggunaannya terjadi penurunan minat belajar pada siswa serta terjadi penurunan prestasi akademik di sekolah. Dari uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai hubungan tingkat kecanduan *gadget* dengan gangguan emosi dan perilaku pada remaja di SMP N 10 Batang Hari, Jambi selama masa pandemi.

## 1.2 Rumusan Masalah

Apakah terdapat hubungan antara tingkat kecanduan *gadget* dengan gangguan emosi dan perilaku pada siswa di SMP N 10 Batang Hari selama masa pandemi.

## 1.3 Tujuan Penelitian

### 1.3.1 Tujuan Umum

Mengetahui hubungan antara tingkat kecanduan *gadget* dengan gangguan emosi dan perilaku pada remaja di SMP N 10 Batang Hari, Jambi selama masa pandemi.

### 1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengetahui distribusi frekuensi tingkat kecanduan *gadget* pada siswa-siswi SMP Negeri 10 Batang Hari selama masa pandemi.
2. Mengetahui distribusi frekuensi tingkat kecanduan *gadget* pada siswa-siswi SMP Negeri 10 Batang Hari berdasarkan usia dan jenis kelamin selama masa pandemi.
3. Mengetahui hubungan tingkat kecanduan *gadget* dengan gangguan emosi dan perilaku pada remaja di SMP Negeri 10 Batang Hari selama masa pandemi.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat Bagi Peneliti**

Menambah ilmu pengetahuan peneliti dalam bidang ilmu kesehatan anak terutama tumbuh kembang anak dan ilmu kesehatan jiwa serta pengalaman peneliti dalam mengaplikasikan teori yang telah diperoleh semasa kuliah.

### **1.4.2 Manfaat Bagi Institusi Pendidikan**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi dan pengetahuan bagi mahasiswa dan dapat menjadi sumber acuan data dalam penelitian berikutnya.

### **1.4.3 Manfaat Bagi Praktisi**

Hasil penelitian diharapkan mampu menjadi bahan sumber informasi untuk edukasi dan evaluasi dalam diagnosis serta tatalaksana gangguan bagi tenaga profesional terutama di bidang ilmu kesehatan anak dan ilmu kesehatan jiwa.

### **1.4.4 Manfaat Bagi Masyarakat**

Hasil penelitian diharapkan dapat menambah sumber informasi dan bahan evaluasi bagi masyarakat tentang bahaya kecanduan *gadget* dan gangguan emosi dan perilaku pada anak.

