

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada Era Globalisasi ini perkembangan teknologi sudah sangat pesat. Manusia banyak dibantu oleh kecanggihan teknologi, selama penggunaan teknologi dilakukan dengan baik dan masih dibatas wajar tentunya teknologi sangat berguna bagi manusia khususnya dalam hal berinteraksi jarak jauh, namun sayangnya kecanggihan ini justru disalahgunakan oleh kalangan remaja. Hal ini tentunya dapat mengganggu aktivitas remaja pada umumnya dimana mereka seharusnya belajar, bersosialisasi, dan membantu orang tua atau sesama.

Perkembangan teknologi canggih pada saat ini dapat kita rasakan dengan luar biasa. Internet adalah salah satunya, dimana internet dapat dikatakan sebagai penemuan terbesar yang dapat dirasakan oleh semua kalangan. Perkembangan internet yang terjadi secepat ini tidak pernah terfikirkan sebelumnya, beberapa tahun sebelumnya hanya sebagian kecil orang yang menggunakan internet yaitu mereka yang memiliki minat di bidang komputer. Keunggulan yang dimiliki internet yaitu jaringan yang dapat diakses seluruh pelosok dunia, hingga sampai pada akhirnya internet menjalar ke dunia pendidikan, perdagangan, kesehatan, periklanan, dan hiburan.

Remaja sekarang tentunya tidak sedikit yang kecanduan gadget, yaitu dengan menggunakan gadget secara berlebihan dan berlarut-larut sehingga mereka hanya memperhatikan dunia maya dari pada kehidupan di dunia nyata, dari situ munculah rasa emosional pada remaja jika dipisahkan dari gadgetnya. Sehingga dari emosi tersebut remaja lebih cenderung mengutamakan gadgetnya dan mengenyampingkan tugasnya sebagai seorang siswa juga sebagai seorang anak yaitu belajar dan membantu orang tua. Gadget mengakibatkan aktivitas seseorang terganggu karena tidak dapat mengontrol penggunaan gadget bahkan hingga lupa waktu dan sosialisasi sekitar sehingga rentan sekali mengalami gangguan emosional.

Beberapa pengaruh emosi terhadap perilaku individu seperti melemahkan semangat, apabila timbul rasa kecewa karena kegagalan dan sebagai puncak dari keadaan ini adalah timbulnya rasa putus asa (*frustasi*), menghambat atau mengganggu konsentrasi belajar, apabila sedang mengalami ketegangan emosi dan biasa juga menimbulkan sikap gugup (*nervous*) dan terganggunya penyesuaian sosial, apabila terjadi rasa cemburu dan iri hati (Azmi, 2017). Kecanduan gadget mengarah pada perilaku bermasalah dan mengganggu emosional, penting untuk dicatat bahwa ketertarikan gadget dapat mengurangi kesempatan untuk berinteraksi dengan teman dan dalam aktivitas fisik. Ini juga dapat menyebabkan kurangnya keterampilan sosial dan kontrol emosional karena reaksi langsung dampak dari penggunaan gadget yang berlebihan (Cho and Lee 2017).

Setiap tingkatan umur memiliki fase perkembangan yang berbeda baik dari lahir sampai remaja. Anak pada usia 12-18 tahun dikategorikan sebagai remaja (Wong, 2008). Masa remaja merupakan fase transisi dari masa kanak-kanak ke masa dewasa ditandai dengan percepatan tumbuh berkembangnya. Setiap orang tua tentunya mengidamkan anak dengan pertumbuhan dan perkembangan yang normal, tetapi tidak jarang terjadi gangguan perkembangan pada anak. Tercapainya tumbuh kembang optimal bergantung pada hasil interaksi faktor genetik dan lingkungan biofisikososial (Soetjiningsih, 2015).

Remaja saat ini dihadapkan pada kemajuan teknologi canggih yang terus berinovasi. Kemajuan teknologi dapat berpengaruh terhadap perkembangan dan perilaku bagi remaja yang sangat mempengaruhi terhadap resiko-resiko yang ditimbulkan. Jika remaja tidak mendapatkan pemahaman secara tepat, maka mereka akan memanfaatkan kecanggihan teknologi pada perilaku yang tidak wajar. Kecanduan yang dialami remaja ini tidak berbeda dengan mereka yang kecanduan alkohol. Paparan layar gadget melepaskan *hormone dopamine*, zat kimia yang memiliki peran penting dalam sistem otak yang berhubungan dengan pembentukan sifat

ketergantungan atau kecanduan. Kecanduan tidak hanya terdapat zat saja, tetapi juga pada aktivitas tertentu yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan dampak negative (Hovart, 1989).

Remaja saat ini mulai berani untuk memposting foto-foto hingga video yang tak layak mereka lakukan (Riyanti, 2016). Pesatnya perkembangan teknologi dan paparannya terhadap remaja adalah video game yang dapat mempengaruhi perkembangan mental dan emosional remaja. Video game aksi adalah permainan yang menekankan pada tantangan fisik, kecepatan refleks, dan pertarungan/peperangan tempo cepat hingga akan terjadi peningkatan emosi sehingga berperilaku lebih agresif (Aderson, 2008).

Gangguan emosi dan perilaku biasanya terjadi karena ketidakmampuan yang serius dalam perkembangan dan menurunkan produktivitas serta kualitas hidup remaja, dimana remaja mengalami perubahan emosional yang dapat berkembang menjadi patologis. Penelitian WHO tahun 2000 diperoleh data masalah mental sebesar 12%, tahun 2001 meningkat menjadi 13%, dan diprediksi pada tahun 2020 menjadi 15%. Hasil survey riset kesehatan dasar (Riskesdas) tahun 2007 menunjukkan bahwa 11.6% orang Indonesia diatas 15 tahun mengalami masalah mental emosional (Sulistiowati, 2010).

Berdasarkan hasil survey yang peneliti lakukan dengan beberapa remaja yang ada di desa Japura kidul yaitu mereka mengatakan bahwa dirinya sangat menyukai bermain gadget karena membuat mereka terhibur dan mengisi waktu kekosongan. Adapun beberapa remaja juga masih banyak yang menyalahgunakan dalam bermain gadget sehingga membuat dirinya lupa pada waktu, pola tidur tidak dijaga tentunya membuat dirinya selalu bangun kesiangan dan mempengaruhi pada kesehatannya. Tetapi ada beberapa remaja yang menjaga durasi waktu dalam bermain gadget. hal ini tentunya sangat tidak baik bagi kalangan remaja yang terus-terusan bermain gadget.

Salah satu faktor timbulnya kecanduan gadget adalah kehidupan di kota besar dimana kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi begitu pesat memberikan tuntutan dan tekanan terhadap perkembangan pertumbuhan anak dan remaja. Sejalan dengan hal ini, faktor timbulnya kecanduan gadget di desa Japura Kidul karena kurangnya pengawasan dari orang tua. Orang tua yang selalu sibuk dengan pekerjaannya sehingga anaknya dengan leluasa memainkan gadget terus-menerus membuat anak menjadi susah diatur dan maunya memainkan gadget terus.

Ketertarikan peneliti untuk meneliti penelitian ini adalah banyak sekali anak remaja yang bermain gadget khususnya di desa Japura Kidul, rata-rata semuanya sudah mempunyai gadget sendiri. Sehingga mereka bermain gadget semaunya dan tidak dibatasi waktu. Ada beberapa remaja yang menjaga durasinya dalam bermain gadget kemudian melakukan hal-hal yang positif, dan ada juga beberapa remaja yang setiap waktu pegang gadgetnya, entah itu bermain media sosial atau game online. Namun, pengamatan yang sudah dilakukan peneliti belum bisa dijadikan hasil yang konkret. Oleh sebab itu, penulis tertarik melakukan penelitian skripsi dengan judul : **“Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Gangguan Emosi Remaja Di Desa Japura Kidul”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas dan hasil observasi yang dilakukan peneliti, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah ada remaja yang terus-terusan bermain gadget dan ada juga remaja yang menjaga durasinya dalam bermain gadget, hal ini karena remaja kurang pengawasan dari orang tua. Dari permasalahan tersebut, dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Kurangnya pengawasan dari orang tua sehingga membuat remaja terus-terusan bermain gadget.
- b. Kurangnya perhatian orang tua, sehingga membuat remaja ketergantungan pada gadgetnya dan mengabaikan panggilan orang tua.

- c. Remaja tidak menyadari bahwa dirinya kecanduan gadget karena sudah terbiasanya setiap hari bermain gadget.
- d. Banyak remaja yang mudah terbawa arus pertemanan sehingga membuat remaja menjadi emosional.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti memberikan batasan masalah dalam penelitian ini digunakan untuk mencegah batas pembahasan yang meluas dan lebih fokus pada pembahasan yang terarah, sehingga dalam menulis penelitian mudah ditemukan kevalidan didalamnya karena masalah yang diteliti adalah hubungan tingkat kecanduan gadget dengan gangguan emosi remaja di desa Japura kidul. Adapun pembatasan masalahnya adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian terbatas pada hubungan tingkat kecanduan gadget pada remaja.
- b. Lingkungan remaja hanya dibatasi pada lingkungan di desa Japura kidul.
- c. Subjek penelitian adalah remaja pada usia 15-17 tahun, di desa Japura kidul.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

- a. Seberapa besar tingkat kecanduan gadget pada remaja di desa Japura kidul?
- b. Bagaimana kondisi gangguan emosi remaja di desa Japura Kidul?
- c. Adakah hubungan antara kecanduan gadget dengan gangguan emosi pada remaja?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian ini untuk:

- a. Mengetahui sebarapa besar tingkat kecanduan gadget pada remaja di desa Japura Kidul.

- b. Mengetahui bagaimana kondisi gangguan emosi remaja di desa Japura Kidul.
- c. Mengetahui adakah hubungan tingkat kecanduan gadget dengan gangguan emosi remaja di desa Japura Kidul.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian terbagi menjadi dua yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis antara lain sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi kalangan anak remaja, untuk mengetahui bagaimana dalam memanfaatkan gadget dengan tepat. khususnya, terutama mengenai kecanduan menggunakan gadget dan mengontrol emosi.

2. Secara Praktis

- a. Bagi remaja

Diharapkan para remaja mengurangi penggunaan gadget secara berlebih, dan mengerti dalam menggunakan gadget dengan tepat serta dapat memahami pentingnya bersosialisasi dan pentingnya belajar untuk kehidupan masa depan.

- b. Bagi orang tua

Sebagai masukan bagi orang tua agar memahami pemberian fasilitas yang sesuai dengan kegunaan anaknya dan mengawasi perkembangan anak di rumah terutama dalam mengendalikan penggunaan gadget secara berlebihan.

- c. Bagi Jurusan Bimbingan Konseling Islam

Penelitian ini diharapkan sebagai penambah referensi tema dalam dunia bimbingan dan konseling Islam dan membantu untuk menyumbangkan satu karya di jurusan bimbingan konseling islam.