

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan psikososial pada remaja memiliki peran penting untuk kehidupan remaja selanjutnya. Perkembangan psikososial remaja berhubungan dengan kemampuan mandiri remaja, berinteraksi dengan lingkungannya. Masalah perkembangan psikososial remaja atau dikenal dengan gangguan psikososial remaja yang sering antara lain: gangguan perasaan, gangguan gangguan fungsi tubuh (gangguan psikosomatik), gangguan perilaku dan gangguan penampilan. Dari berbagai masalah yang paling sering adalah gangguan perilaku (Interaksi Sosial).

Penelitian di beberapa negara seperti di Kanada, Queensland, dan Selandia Baru menunjukkan sekitar 5-7% remaja mengalami gangguan perilaku. Data di Indonesia sendiri walau belum ada angka yang pasti, namun dari jumlah remaja yang terlibat kejahatan hukum dan kenalakan dapat diprediksikan bahwa cukup banyak remaja yang dapat dikatakan mengalami gangguan perilaku (Darmawan, 2007). Selanjutnya data pada gangguan perilaku remaja di Indonesia menunjukkan 6,9% pada anak berusia 4-16 tahun sedangkan angka kejadian gangguan interaksi sosial sekitar 5,5% (Yanti, 2005). Perilaku pada SMP Yayasan terdapat 20%. Dan juga terdapat 10% yang mengalami gangguan interaksi sosial.

Survey yang dilakukan oleh regulator telekomunikasi Ofcom, remaja di Inggris yang masuk kategori umur 12 sampai 15 tahun sebagian besar sudah memiliki *gadget*. Dengan tingkat presentase perbandingan, 58% adalah pengguna

remaja putra dan 42% merupakan remaja putri. Banyak dari mereka yang mengambil bagian dalam survei Ofcom itu mengaku terobsesi dengan *smartphone* mereka. Sebanyak 37% dari orang dewasa dan 60% dari remaja menggambarkan diri mereka sebagai orang yang "kecanduan" (Dwi Prihadi, 2011). Sedangkan tingkat kecanduan *gadget* di antara para remaja mencapai 18%, lebih banyak dua kali lipat dari orang dewasa yang mencapai 9,1% (Pew Research Center, 2013). Berdasarkan hasil riset dari We Are Sosial, tercatat setidaknya di Indonesia presentase penggunaan *gadget* 39,3%. Data lebih lanjut menyebutkan 22% dari pengguna *gadget* di Indonesia menggunakannya untuk mengakses Internet (Horwitz, 2014).

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan pada SMP Yayasan Pandaan. Menurut guru BK di SMP Yayasan Pandaan terdapat 90% siswa menggunakan *gadget* dan terdapat 20% siswa yang mengalami gangguan perilaku. Data hasil dari studi pendahuluan yang peneliti lakukan di SMP Swasta yang lain terdapat sekitar 70% siswa menggunakan *gadget* dan sekitar 13% siswa yang mengalami gangguan perilaku (interaksi sosial). Sedangkan hasil studi pendahuluan yang peneliti lakukan di SMP Negeri di Pandaan terdapat sekitar 60% siswa yang menggunakan *gadget* dan terdapat gangguan perilaku (interaksi sosial) sekitar 8-10%. Maka dari itu guru dan orang tua hendaknya lebih banyak memperhatikan perkembangan psikososial anak terutama perilaku (interaksi sosial)

Terjadi gangguan perilaku atau interaksi sosial pada remaja di SMP tersebut apabila tidak diatasi akan menimbulkan dampak antara lain: 1) Penggunaan narkoba, 2) Membolos, 3) Tawuran, 4) konflik keluarga yang berkepanjangan, 5)

Pelecehan seksual atau penyimpangan seksual, 6) dan kenakalan-kenakalan yang sering terjadi. (Yanti, 2005)

Berdasarkan hasil Survey Demografi Kesehatan Indonesia (SDKI) menunjukkan jumlah remaja di Indonesia mencapai 30 % dari jumlah penduduk sekitar 1,2 juta jiwa. Kondisi remaja di Indonesia pada saat ini dapat digambarkan bahwa banyak yang menikah di usia remaja, seks pranikah, dan kehamilan yang tidak diinginkan, aborsi 2,4 juta: 700-800 ribu adalah remaja, 17.000 per tahunnya dan 70 % remaja mengkonsumsi minuman keras serta narkoba. Sedangkan data dari hasil penelitian Badan Narkotika Nasional (BNN) menunjukkan penyalahgunaan narkoba terus meningkat dikalangan remaja. Dari 2,21 % (4 juta orang) pada tahun 2010 menjadi 2,8 (sekitar 5 juta orang) pada tahun 2011. Data dari Komnas Anak, jumlah tawuran pelajar sudah memperlihatkan kenaikan pada enam bulan pertama tahun 2012. Hingga bulan Juni, sudah terjadi 139 kasus tawuran antar sekolah, sebanyak 12 kasus menyebabkan kematian. Pada 2011, ada 339 kasus tawuran menyebabkan 82 anak meninggal dunia. (Azizah, 2012)

Beberapa faktor yang mempengaruhi masalah gangguan perilaku (interaksi sosial) pada remaja yaitu 1) Imitasi, merupakan dasar pokok dari semua interaksi sosial, yang menerangkan mengapa dan bagaimana dapat terjadi keseragaman dalam pandangan dan tingkah laku di antara orang banyak. 2) Sugesti, seseorang memberikan pandangan atau sikap dari dirinya yang lalu diterima oleh orang lain di luarnya. 3) Identifikasi, Identifikasi dalam psikologi berarti dorongan untuk menjadi identik (sama) dengan orang lain, baik secara lahiriah maupun secara batiniah. 4) Simpati, perasaan tertariknya orang yang satu terhadap orang yang lain. Simpati timbul tidak atas dasar logis rasional, melainkan berdasarkan

penilaian perasaan seperti juga pada proses identifikasi. 5) Penggunaan *Gadget*. (Gerungan, 2010)

Dari faktor tersebut salah satu pemicunya adalah penggunaan *gadget* karena pada otak anak akan lebih optimal jika anak diberi rangsangan sensorik secara langsung. Jika anak menggunakan *gadget* secara berkelanjutan, apalagi tidak didampingi orang tua, akibatnya anak hanya fokus ke *gadget* dan kurang berinteraksi dengan dunia luar. Namun di otak bagian depan adalah bagian yang berfungsi memberi perintah dan menggerakkan anggota tubuh lainnya. Di bagian otak belakang terdapat hormon endorfin yang mengatur pusat kesenangan dan kenyamanan. Pada saat bermain *gadget*, anak akan merasakan kesenangan, sehingga memicu meningkatnya hormon endorfin. Jika dilakukan dalam jangka waktu lama dan kontinyu, akibat ke depannya adalah anak akan mencari kesenangan dengan jalan bermain *gadget*, karena memang sudah terpola sejak awal perkembangannya. (Jovita Maria Ferliana, 2013)

Berdasarkan data peneliti penggunaan *gadget* dapat di jumpai pada remaja SMP saat ini sangat besar dalam menggunakan *gadget*. Untuk mengatasi masalah gangguan perilaku (interaksi sosial) salah satunya dengan mengatasi untuk mengurangi penggunaan gadget yang berlebihan dengan cara : 1) Awasi dan batasi penggunaan *gadget*, 2) Alihkan perhatian anak, 3) Berdiskusi dengan anak, 4) Menetapkan aturan penggunaan *gadget*, 5) Sibukkan anak dengan kegiatan di luar, 6) Interaksi sosial adalah solusi yang baik 7) Sediakan buku atau permainan edukasi di rumah. (Siska Lianti, 2013)

1.2 Rumusan Masalah

Adakah pengaruh lama penggunaan *gadget* terhadap pola interaksi sosial pada remaja di SMP Yayasan Pandaan?

1.3 Tujuan

1.3.1 Tujuan Umum

Mempelajari pengaruh lama penggunaan *gadget* terhadap pola interaksi sosial pada remaja di SMP Yayasan Pandaan.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi penggunaan *gadget* pada remaja di SMP Yayasan Pandaan.
2. Mengidentifikasi pola interaksi sosial remaja di SMP Yayasan Pandaan.
3. Menganalisis pengaruh penggunaan *gadget* terhadap pola interaksi sosial pada remaja di SMP Yayasan Pandaan.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan penelitian selanjutnya serta untuk membuat kebijaksanaan dalam menyusun strategi pengembangan ilmu keperawatan anak.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Peneliti

Meningkatkan pengalaman dalam melakukan penelitian khususnya ilmu keperawatan anak sehingga dapat diberikan kepada keluarga yang mempunyai masalah kecemasan.

1.4.2.2 Bagi Tempat Pelayanan Kesehatan

Sebagai bahan masukan untuk lebih meningkatkan perhatiannya pada pasien dengan masalah pola interaksi sosial yang terganggu

1.4.2.3 Bagi Keluarga

Menambah pengetahuan keluarga dari dampak negatif dan positif dalam menggunakan *gadget* sehingga dapat mengenali masalah-masalah dampak *gadget* pada remaja, perkembangan interaksi sosial.

1.4.2.4 Bagi profesi

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dalam meningkatkan mutu pelayanan kesehatan terutama dalam mengatasi dan memperhatikan masalah gangguan interaksi sosial pada remaja yang menggunakan *gadget*.