

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era modern saat ini perkembangan meningkat terutama di bidang teknologi. Salah satu produk yang sangat memikat di semua kalangan ialah *gadget*. Generasi milenial sekarang tidak lepas dari gadget, karena beberapa fitur di dalam gadget seperti youtube, instagram, dan salah satunya game online membuat para remaja mempunyai rasa ingin tahu yang sangat tinggi. Di sini ada beberapa jenis *gadget* yaitu, computer atau laptop, tablet PC, dan telepon seluler atau smartphone. Gadget ialah suatu piranti atau instrumen yang memiliki fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. (Radliya, Apriliya, & Zakiyyah, 2017). Penggunaan gadget yang berlebihan akan berdampak negative. Dampaknya ialah kurangnya bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Hal ini sangat mengkhawatirkan, karena remaja yang terus-menerus menggunakan gadget akan menjadikan sebuah kegiatan atau ketergantungan. Tidak di pungkiri remaja saat ini lebih senang bermain gadget ketimbang belajar atau mengembangkan bakat mereka. Untuk itu penggunaan gadget pada remaja perlu dibatasi.

Gangguan emosi dan perilaku merupakan keadaan yang serius dalam perkembangan dan menurunkan produktivitas serta kualitas hidup anak. Orangtua dari 1.500.000 anak dan remaja di Amerika Serikat melaporkan bahwa anaknya memiliki masalah emosional, perkembangan, dan perilaku yang konsisten. Selain itu, 12,5% anak di Singapura yang berusia 6-12 tahun memiliki gangguan emosi dan perilaku. (Asif & Rahmadi, 2017)

Departemen kesehatan RI Dalam Widati (2017), melaporkan bahwa 0,4 juta (16%) balita Indonesia mengalami gangguan perkembangan, baik perkembangan motorik halus dan

kasar, pendengaran, sosial dan emosional.(Di & Lampung, 2017)Data penggunaan gadget di Jawa Timur ditemukan sebanyak 65% responden terhubung dengan media sosial dalam setiap harinya melalui gadget, sebanyak 100% responden memiliki gadget pribadi dan pengguna paling banyak adalah remaja dan orang dewasa, dimana mereka memiliki gadget pribadi untuk kepentingan bisnis ataupun hanya untuk sebagai hiburan, tercatat bahwa 76.14% responden menyatakan menggunakan internet secara teratur menggunakann gadget, karena menurut mereka saat ini tehnologi semakin berkembang pesat, dengan kecepatan jaringan 4g yang memudahkan pemiliknya untuk mengakses dengan mudah melalui gadget. (Nugraheni & W, 2017)

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada siswa-siswi SMK PGRI Sooko, dengan melakukan wawancara pada saat jam istirahat yang dilakukan pada tanggal 04 Maret 2020 didapatkan bahwa 4 siswa mengatakan sering bermain gadget dan jadi malas belajar, 4 siswa mengatakan dapat mengontrol penggunaan gadget dalam sehari-hari, 2 siswa mengatakan kecanduan gadget karena kecanduan game online, akibat kalah bermain game online dan dia seRing mengamuk.

Kebangkitan emosi pertama kali muncul akibat adanya stimulus atau sebuah peristiwa, bisa netral, poistif, ataupun negatife. Stimulus tersebut kemudian ditangkap oleh reseptor kita, lalu melalui otak, kita mengintrepertasikan kejadian tersebut sesuai kondisi pengalaman dan kebiasaan kita dalam mempersepsikan sebuah kejadian. Interpretasi yang kita buat kemudian memunculkan perubahan secara internal didalam tubuh kita. Perubahan tersebut misalnya napas tersengal, mata memerah, keluar air mata, dada menjadi sesak dan perubahan tekanan darah (Triantoro, 2012). Gejala di atas bisa saja muncul pada remaja yang sedang mengalami emosi. Emosi itu bisa saja muncul di game online yang terdapat

digadget. Ketika remaja bermain game online yang ada di gadget seringkali remaja meluapkan emosinya di karenakan game over atau kalah.

Untuk mengurangi penggunaan gadget mungkin remaja mengisi waktu dengan kegiatan lain. Seperti berolahraga, menghapus aplikasi yang menyebabkan candu, memperbanyak social dengan teman dan orang terdekat dan masih banyak lainnya. Selain itu peran ortu dalam memberikan pengertian dan pendampingan sangat penting, sebagaimana yang di ungkapkan (Dharma & Susanti, 2018) ”Hal yang dapat dilakukan orang tua dalam mengawasi anak-anak dan remaja dalam penggunaan gadget adalah memberi pengertian dan pendampingan. Memberikan pemahaman seputar penggunaan gadget akan jauh lebih baik dari pada melarang anak untuk menggunakannya”. Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Lama Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Emosi Pada Usia Remaja”.

1.2 Rumusan Masalah

Adakah hubungan penggunaan *gadget* dengan tingkat emosi pada usia remaja di Kota Mojokerto.

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan tingkat emosi pada usia remaja di Kota Mojokerto

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi penggunaan *gadget* pada usia remaja di Kota Mojokerto?
2. Mengidentifikasi tingkat emosi pada usia remaja di Kota Mojokerto?

3. Menganalisis hubungan penggunaan *gadget* dengan tingkat emosi pada usia remaja di Kota Mojokerto?

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Bagi Institusi Pendidikan Kesehatan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan atau informasi bagi pembaca umumnya mahasiswa. Mengenai lama penggunaan gadget dengan tingkat emosi, sehingga menjadi acuan untuk mahasiswa melakukan penelitian selanjutnya.

1.4.2 Bagi Instansi Pelayanan Kesehatan

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi bagi instansi pelayanan kesehatan atau acuan dalam memberikan edukasi pada remaja

1.4.3 Bagi Responden

Hasil penelitian ini dapat memberikan info tentang betapa bahayanya dari penggunaan gadget secara berlebihan. Serta memberikan wawasan dampak jika emosi sering meningkat.