

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Interaksi sosial merupakan aspek penting dalam perkembangan sosial remaja karena melalui interaksi sosial individu dapat belajar membangun hubungan, mengembangkan empati, serta memahami norma dan nilai yang berlaku pada masyarakat. Kondisi ideal tersebut menunjukkan pentingnya interaksi sosial dalam perkembangan remaja. Namun fenomena yang terjadi saat ini cenderung menunjukkan adanya penurunan kualitas interaksi sosial di kalangan remaja (Rahim et al., 2024). Perubahan tersebut ditandai dengan menurunnya komunikasi tatap muka, berkurangnya keterlibatan dalam kegiatan sosial secara langsung, serta meningkatnya kecenderungan perilaku individualis. Kondisi ini apabila berlangsung secara terus-menerus dapat berdampak pada perkembangan sosial dan emosional remaja. Perubahan pola interaksi tersebut bisa berkaitan dengan meningkatnya intensitas penggunaan gadget.

Peningkatan penggunaan gadget menjadi fenomena yang perlu mendapat perhatian serius (Habiby et al., 2025). Tingginya intensitas penggunaan gadget pada remaja tidak terlepas dari kuatnya faktor sosial, terutama peran teman sebaya. Pada masa remaja, teman sebaya menjadi lingkungan yang sangat berpengaruh dalam membentuk perilaku termasuk juga dalam penggunaan media sosial. Pernyataan tersebut juga searah dengan faktor imitasi pada interaksi sosial yang mana kebiasaan remaja untuk meniru perilaku temannya agar merasa diterima dalam kelompok. Hal ini membuat remaja cenderung menggunakan

gadget lebih intens agar tetap terhubung dan diterima dalam kelompok pergaulannya (Handayani & Surya, 2024).

Sejalan dengan itu penelitian Fitriana et al., (2020) menunjukkan bahwa tuntutan pergaulan di era digital serta pengaruh teman sebaya menjadi pendorong utama tingginya penggunaan gadget pada remaja. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Albar et al., (2024) juga menunjukkan bahwa adanya hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan interaksi sosial remaja, dimana semakin tinggi penggunaan gadget maka semakin rendah kualitas interaksi sosialnya.

Perubahan kondisi sosial remaja di Indonesia semakin terlihat seiring dengan meningkatnya penggunaan gadget dan internet. Berdasarkan laporan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2025 mencatat tingkat penetrasi internet mencapai 80,66%, yang artinya lebih dari 8 dari 10 orang Indonesia sudah terkoneksi internet. APJII juga mengungkapkan bahwa jumlah pengguna internet terus bertambah dari 215 juta jiwa (2023), menjadi 221,5 juta jiwa (2024), hingga mencapai 229,4 juta jiwa (2025). Pengguna terbesar internet adalah Generasi Z (lahir 1997-2012) dengan kontribusi 25,54% (Wardhani et al., 2024). Badan Pusat Statistik (BPS) turut mencatat bahwa 72,78% penduduk Indonesia telah mengakses internet pada tahun 2024, sementara kepemilikan telepon seluler mencapai 68,65% (BPS, 2025).

Berdasarkan data APJII di tingkat regional, penetrasi *smartphone* di Pulau Jawa mencatat penetrasi tertinggi yaitu mencapai 86,60% (APJII, 2025). Kondisi serupa juga terjadi di Kecamatan Mojosari, Kabupaten Mojokerto yang

merupakan wilayah perkotaan dengan akses internet dan fasilitas pendukung penggunaan gadget yang memadai. Hal ini selaras dengan data BPS (2022) yang menunjukkan bahwa 83,04% remaja perkotaan memiliki *smartphone*, jauh lebih tinggi dibandingkan remaja di pedesaan yang hanya 50,39%.

Studi UNICEF (2023) menunjukkan bahwa remaja di Indonesia menghabiskan rata-rata 5,4 jam per hari untuk menggunakan internet, terutama untuk mengakses media sosial dan hiburan digital. Tingginya intensitas penggunaan gadget tersebut mendorong pergeseran pola interaksi dari komunikasi tatap muka menjadi komunikasi berbasis digital (Radovanović, 2026). Perubahan ini berpotensi menurunkan kualitas interaksi sosial remaja, seperti banyak remaja yang memilih diam di rumah dan memainkan gadget daripada bersosialisasi secara langsung (Wani et al., 2025). Kondisi tersebut dapat memengaruhi perilaku sosial remaja seperti kurang responsif, menurunnya kemampuan komunikasi, kesulitan berinteraksi, serta kecenderungan menyendiri (Untari et al., 2021). Tingginya penggunaan gadget juga membuat remaja lebih rentan terhadap berbagai risiko dunia digital. Banyak kasus terjadi yang melibatkan remaja dengan kejadian yang ada di dunia digital seperti *cyberbullying*, judi *online*, kekerasan *online* dan penyalagunaan informasi pribadi (Ayub & Sulaeman, 2022). Jika hal itu terus terjadi sangat memungkinkan remaja lain yang terkena dampak akibat perilaku tersebut seperti, memicu kecemasan berlebihan, menurunnya kepercayaan diri, depresi, anti sosial, hingga risiko bunuh diri yang cukup tinggi (Romadhoni et al., 2023) .

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SMK Raden Rahmat Mojosari pada tanggal 23 Februari 2025 melalui wawancara terhadap 10 siswa, diketahui bahwa seluruh siswa memiliki *smartphone* dan menggunakannya setiap hari. Sebanyak 70% siswa mengatakan menggunakan gadget lebih dari 6 jam per hari. Gadget juga sering digunakan pada waktu luang, baik di rumah maupun di sekolah. Beberapa siswa juga mengaku jarang mengikuti kegiatan sosial di lingkungan sekitar karena lebih tertarik menggunakan gadget. Kondisi ini menunjukkan adanya kecenderungan penurunan interaksi sosial pada remaja yang ditandai dengan berkurangnya komunikasi tatap muka dan keterlibatan dalam interaksi sosial secara langsung.

Hasil wawancara dengan salah satu guru di SMK Raden Rahmat menunjukkan bahwa penggunaan gadget oleh siswa masih ditemukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung di kelas, seperti membuka media sosial atau bermain game ketika guru menjelaskan materi. Selain itu, terdapat siswa yang tampak kurang berkonsentrasi selama mengikuti proses pembelajaran, tidak memperhatikan penjelasan guru, bahkan ada yang mengantuk atau tidur di kelas. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa semangat dan perhatian belajar sebagian siswa mengalami penurunan, yang juga berdampak pada interaksi mereka selama kegiatan pembelajaran di kelas yang berkurang karena adanya gadget.

Berbagai penelitian telah mengkaji keterkaitan antara penggunaan gadget dengan interaksi sosial. Saniya dan Munawaroh (2025) menemukan bahwa semakin lama seseorang menggunakan gadget, semakin besar potensinya memengaruhi interaksi sosial mahasiswa. Namun penelitian ini hanya fokus pada

durasi penggunaan, belum membahas lebih dalam tentang bentuk atau konteks interaksi sosialnya.(Saniya, 2025). Sementara itu, Ayu dan Citra (2021) menemukan hasil yang serupa. Mereka menemukan bahwa intensitas penggunaan gadget berhubungan negatif dengan interaksi remaja. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan gadget maka semakin rendah interaksi sosial. Sebaliknya semakin rendah intensitas penggunaan gadget maka semakin tinggi interaksi sosialnya (Wahyuliarmy et al., 2021).

Penelitian yang dilakukan oleh Chatlina dan Kuswandi (2025) menemukan bahwa interaksi sosial remaja di media sosial sering bermasalah, misalnya bersifat satu arah dan minim timbal balik, mendorong agresivitas daring seperti ucapan kasar atau provokasi, muncul *cyberbullying* yang merendahkan orang lain, serta interaksi yang didorong oleh pencarian pengakuan melalui *likes*, komentar, atau *views*, sehingga hubungan sosial menjadi kurang tulus dan emosional. Hal tersebut juga bisa berpengaruh ke kehidupan sosial mereka secara langsung (Chatlina & Kuswandi, 2025).

Berdasarkan temuan tersebut semakin memperkuat gambaran remaja yang terbiasa berkomunikasi melalui teknologi cenderung lebih pasif dalam interaksi tatap muka. Intensitas penggunaan gadget yang tinggi, ketergantungan terhadap *smartphone*, hingga potensi kecanduan yang memerlukan penanganan khusus atau profesional juga bisa menjadi salah satu penyebab dari turunnya interaksi sosial secara langsung. Kondisi ini menunjukkan adanya pergeseran pola komunikasi yang juga berdampak pada hubungan sosial remaja (J. N. Putri et al., 2024).

Penggunaan gadget secara intensif turut memengaruhi perubahan cara remaja dalam berinteraksi (Wardhani et al., 2024). Interaksi yang sebelumnya dilakukan secara langsung kini lebih sering berlangsung melalui perantara gadget, karena banyak remaja menjadikan gadget sebagai sarana komunikasi utama. sehingga komunikasi tatap muka mulai tergantikan oleh komunikasi virtual (Wahyuliarmy et al., 2021). Kondisi tersebut berdampak pada berkurangnya frekuensi pertemuan langsung serta menurunnya kualitas interaksi sosial remaja. Penggunaan gadget yang berlebihan tidak hanya mempengaruhi pola komunikasi, namun juga dapat memengaruhi kondisi kesehatan mental dan emosional, seperti munculnya kecemasan, stres, depresi, serta ketidakstabilan emosi (Wani et al., 2025). Dalam kondisi tertentu, permasalahan tersebut bahkan memerlukan penanganan profesional, seperti bantuan psikolog atau psikiater. Kecenderungan remaja menghabiskan lebih banyak waktu secara individual dengan gadget pada akhirnya semakin membatasi kesempatan untuk berinteraksi secara langsung, sehingga berpengaruh terhadap pembentukan perilaku sosial mereka (J. N. Putri et al., 2024)

Berdasarkan fenomena masalah interaksi sosial diatas, penting sekali untuk dilakukan penatalaksanaan. Upaya penatalaksanaan masalah interaksi sosial akibat penggunaan gadget dapat dilakukan melalui peran siswa, orang tua, dan guru (J. N. Putri et al., 2024). Pertama, siswa diharapkan memperbanyak waktu berkumpul dengan teman. Meningkatkan partisipasi dalam aktivitas sosial secara langsung seperti mengikuti organisasi intra sekolah (OSIS), ekstrakurikuler, diskusi kelompok, serta membatasi penggunaan gadget saat berinteraksi dengan

teman sebaya. Kedua, Orang tua berperan dalam memberikan pengawasan, menetapkan batasan penggunaan gadget, serta meningkatkan komunikasi dengan anak. Ketiga, guru dapat membatasi penggunaan gadget di sekolah, mendorong kegiatan kelompok, serta memberikan edukasi mengenai penggunaan gadget yang bijak (Ra & Diana, 2023).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka rumusan masalah yang didapat yaitu “Apakah terdapat hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan interaksi sosial pada siswa siswi di SMK Raden Rahmat Mojosari?”

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Mengetahui hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan interaksi sosial pada siswa siswi di SMK Raden Rahmat Mojosari

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Identifikasi intensitas penggunaan gadget siswa siswi di SMK Raden Rahmat Mojosari
2. Identifikasi interaksi sosial pada siswa siswi di SMK Raden Rahmat Mojosari
3. Menganalisis hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan interaksi sosial pada siswa siswi di SMK Raden Rahmat Mojosari

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam keperawatan komunitas dan ilmu kesehatan remaja, perihal hubungan intensitas penggunaan gadget dengan interaksi sosial, serta menjadi referensi bagi penelitian berikutnya yang berhubungan dengan kehidupan sosial dan penggunaan gadget.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Remaja

Temuan penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan memberikan gambaran pada remaja mengenai hubungan intensitas penggunaan gadget dengan interaksi sosial, sehingga remaja dapat memahami sejauh mana penggunaan gadget berkaitan dengan kualitas interaksi sosial mereka dan dapat lebih bijak dalam menggunakannya.

2. Bagi Tenaga dan Institusi Pendidikan Kesehatan

Temuan penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan pertimbangan bagi institusi pendidikan kesehatan dalam menyusun kebijakan atau program pembinaan yang mendukung penggunaan gadget secara sehat dan seimbang guna menunjang kemampuan sosial dan komunikasi.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber rujukan untuk penelitian berikutnya dan dapat mengembangkan kajian yang lebih

mendalam dengan menambah variable lain atau menggunakan desain penelitian yang berbeda

