

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penggunaan Smartphone oleh remaja terus meningkat. Berdasarkan pada data (Newzoo, 2020) Tiongkok menjadi negara dengan jumlah pengguna smartphone terbesar negri panda ini menguasai 63.4% dari total pengguna smartphone dunia sebanyak 911,924,000 dari total pengguna aktif smartphone di negri ini, sepanjang tahun lalu populasi pengguna yang aktif secara online di dunia. Tahun 2022, jumlah pengguna smartphone diprediksi mencapai 3,9 miliar pengguna. Pertumbuhan ini akan digerakkan oleh region-region yang sedang berkembang, termasuk Timur Tengah dan Afrika, Amerika Latin, dan Asia Tenggara.

Di Indonesia sudah banyak yang memiliki smartphone berdasarkan hasil survei kominfo sebanyak 66,31 % masyarakat Indonesia yang memiliki, dan penggunaan smartphone oleh remaja usia 9 – 19 tahun dengan presentase rata - rata sebanyak 65,34%. (Kementrian Informasi Dan Komunikasi, 2017)

Berdasarkan hasil survei Teknologi informasi dan komunikasi pada tahun 2017 di kota samarinda Kalimantan timur di dapatkan hasil dari 277 responden rata - rata 98,19% responden memiliki handphone dari jumlah rata- rata sebanyak 38,60% responden yang memiliki smartphone, 25,37% non smartphone, dan 36,03% memiliki keduanya.

(Diskominfo, 2017)

Saat ini, khususnya di Indonesia, banyak penelitian yang membahas secara mendalam tentang gangguan mental dan emosional, yang merupakan dampak dari kecanduan gawai, akibat negatif dari perkembangan teknologi. Ada banyak faktor risiko lain yang dapat menyebabkan cedera dan kegagalan sosialisasi karena isolasi, tetapi fenomena ini menjadi fenomena gunung es, beban baru bagi pemerintah dan masalah kesehatan, yang dapat menyebabkan masalah serius dan berbahaya secara turun-temurun. (Wulandari and Hermiati, 2019)

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang berjudul hubungan tingkat kecanduan gadget dengan gangguan emosi dan perilaku remaja dengan dilakukan uji bivariat chi-square didapatkan hasil yang bermakna antara tingkat kecanduan gadget dengan gangguan emosi dan perilaku remaja ($p=0,002$). Dapat di simpulkan bahwa, terdapat hubungan tingkat kecanduan gadget dengan gangguan emosi dan perilaku remaja. (Ahmad., 2017)

Pada penelitian yang di lakukan Samantha Sohn, dkk yang di lakukan di Nottinghamshire, Inggris di dapatkan hasil Penelitian tersebut mencakup 41.871 problematic smartphone usage. Prevalensi median problematic smartphone usage di antara children and young people adalah 23,3% (14,0 - 31,2%). problematic smartphone usage dikaitkan dengan peningkatan kemungkinan depresi (OR = 3,17; 95% CI 2,30 - 4.37; $\chi^2 = 78$); peningkatan kecemasan (OR = 3,05 95% CI 2,64 - 3.53; $\chi^2 = 0$); stres yang dirasakan lebih tinggi (OR = 1,86; 95% CI

1,24 - 2,77; saya 2 = 65%); Dapat di simpulkan bahwa kecanduan geded dapat menyebabkan gangguan emosional seperti stress, kecemasan, bahkan depresi. (Sohn *et al.*, 2019)

Smartphone dapat menghambat kegiatan individu terganggu dikarenakan tidak bisa mengalihkan penggunaan smartphone justru sampai lupa dengan 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 ialah 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)

Karena kecenderungan kecanduan smartphone mengarah pada perilaku bermasalah dan mengganggu emosional, penting untuk dicatat bahwa ketertarikan smartphone dapat mengurangi kesempatan untuk berinteraksi dengan teman sebaya dan dalam aktivitas fisik. Ini juga dapat menyebabkan kurangnya keterampilan sosial dan kontrol emosional karena reaksi langsung dampak dari penggunaan smartphone yang berlebihan. (Cho and Lee, 2017)

Pada penelitian (Ahmad., 2017) di gunakan analisis statistik menggunakan uji chi square didapatkan hasil bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara tingkat kecanduan gadget dengan gangguan

emosi dan perilaku dengan ($p=0,002$), Dapat di simpulkan terdapat hubungan antara tingkat kecanduan gadget dengan gangguan emosi dan perilaku remaja.

Berdasarkan pada uraian di atas, peneliti tertarik melakukan studi literature secara lebih dalam lagi mengenai hubungan kecanduan smartphone dengan gangguan emosional remaja.

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah penelitian ini adalah apakah ada hubungan antara sikap emosional remaja dengan kecanduan smartphone.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis apakah ada hubungan antara sikap emosional remaja dengan kecanduan smartphone

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi gangguan emosional pada remaja
- b. Mengidentifikasi gangguan emosional terhadap kecanduan smartphone pada remaja
- c. Mengetahui hubungan gangguan emosional remaja terhadap kecanduanan smartphone

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi baru mengenai dampak dari kecanduan smartphone terhadap sikap emosional remaja.

2. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini peneliti dapat menerapkan dan memanfaatkan ilmu yang didapat selama pendidikan untuk meningkatkan pengetahuan menganalisis hasil penelitian.

E. Keaslian Peneliti

Table 1.1 Keaslian Penelitian

No.	Judul Penelitian	Nama Penelitian	Tahun dan Tempat Penelitian	Subjek	Variabel	Metode Penelitian
1.	HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN PERKEMBANGAN SOSIAL DAN EMOSIONAL ANAK PRASEKOLAH DI KABUPATEN LAMPUNG SELATAN	Riyanti Imron	KABUPATEN LAMPUNG SELATAN (2017)	ANAK PRASEKOLAH	variable independen : penggunaan gedged variable dipenden : perkembangan sosial dan emosional	Penelitian ini menggunakan desain penelitian analitik dengan pendekatan Cross Sectional metode pengambilan data dengan kuisisioner

2.	HUBUNGAN TINGKAT KECANDUAN GADGET DENGAN GANGGUAN EMOSI DAN PERILAKU REMAJA USIA 11-12 TAHUN	Ahmad Ramadhan Asif , Farid Agung Rahmadi	Semarang (2017)	REMAJA USIA 11- 12 TAHUN	variable independen : kecanduan gadget variable dipenden : gangguan emosi dan perilaku	Penelitian ini merupakan penelitian analitik observasional dengan desain penelitian belah lintang.
3.	EARLY DETECTION OF MENTAL AND EMOTIONAL DISORDERS IN CHILDREN WHO HAVE	Dwi W, Dilfera H	wilayah kerja puskesmas Sawah Lebar (2019)	anak usia 3-6 tahun	variable independen : kecanduan gadget variable dipenden : gangguan mental dan emosional	Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif analitis, seperti menginvestigasi citra suatu kejadian dengan menggunakan teknik

	KECANDUAN GADGET					target random sampling.
4	A quantitative analysis of factors related to Taiwan teenagers' smartphone addiction tendency using a random sample of parent-child dyads	Hui-Lien Chou, Chien Chou	Taiwan (2019)	remaja berusia 13 hingga 18 tahun	variable independen : smartphone addiction	Penelitian ini menggunakan metode presentative sample
5	Depression,	Jocelyne	Lebanon	mahasiswa	variable	Penelitian ini menggunakan

	anxiety, and smartphone addiction in university students- A cross sectional study	Matar Boumosleh , Doris Jaalouk	(2017)	sarjana	independen : smartphone addiction variable dipenden : Depression, anxiety	metode random sample dengan responden sebanyak 688 undergraduate university students
--	---	---------------------------------------	--------	---------	--	--