

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di dunia khususnya di Indonesia mengalami peningkatan yang pesat setiap tahunnya. Pertumbuhan teknologi informasi dan komunikasi bahkan dianggap telah mengubah pola interaksi dan komunikasi masyarakat ke arah digital (Kominfo, 2017). Media digital modern yang beragam seperti media sosial, *streaming* film atau musik, dan *chatting* tersedia melalui perangkat seluler berupa *gadget* yang mampu memberikan stimulasi dengan intensitas tinggi (Ra *et al.*, 2018).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), *gadget* atau dalam bahasa Indonesia disebut gawai adalah peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis. *Gadget* berupa komputer, laptop, tablet, dan *smartphone* dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi dan manfaat khusus yang relatif sesuai penggunaannya (Chusna, 2017).

Berdasarkan situs digital *We are social* dan *hootsuite* tentang digital pada April 2019 sebanyak 66 persen penduduk di dunia menggunakan *gadget* dan 58 persen penduduk merupakan pengguna internet. Data pengguna *gadget* di Indonesia sebanyak 355,5 juta penduduk dengan 150 juta penduduk merupakan pengguna internet, sementara total penduduk Indonesia mencapai 268,2 juta jiwa. Artinya peredaran *gadget* di Indonesia lebih banyak dari total penduduk Indonesia.

Menurut survey penggunaan TIK tahun 2017 oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, kepemilikan *gadget* di Indonesia dengan jenis *smartphone* merupakan persentase tertinggi sebanyak 66,31 persen dibanding pengguna jenis *gadget* lainnya. Berdasarkan kategori usia, persentase kepemilikan *gadget* berupa *smartphone* pada anak dan remaja usia 9-19 tahun sebanyak 65,34 persen dan berdasarkan kategori pendidikan, persentase kepemilikan *gadget* berupa *smartphone* pada tingkat pendidikan Sekolah

Menengah Pertama (SMP) sebanyak 59,89 persen (kominfo, 2017). Berdasarkan penelitian oleh *University of Western Australia*, sebanyak 80 persen remaja berusia 16 tahun menghabiskan lebih dari 2 jam per hari dalam menggunakan *gadget* (Wahyuni *et al.*, 2019).

Kemampuan *gadget* yang terkoneksi internet dapat memudahkan pengguna dalam mengakses banyak hal di seluruh dunia seperti bermain *game*, mendengarkan musik, menonton video, mengakses informasi dan media sosial. Hasil survey *Nielsen company* (2011), sebanyak 21 persen penduduk Indonesia sebagai pengguna aktif internet dan 55 persen pengguna aktif internet adalah remaja berusia 15-19 tahun (Chasanah and Kilis, 2018).

Bapak psikologi remaja, Stanley Hall berpendapat keterkaitan *gadget* dan remaja disebabkan karena masa remaja adalah masa badai dan tekanan (*Storm and stress*) (Asif and Rahmadi, 2017). Istilah ini disematkan terhadap remaja karena masa remaja dianggap sebagai masa yang sulit dalam kehidupan yang dibagi menjadi tiga elemen yaitu konflik dengan orang tua, perubahan *mood* yang tidak stabil karena faktor kognitif dan lingkungan, serta perubahan perilaku seperti mencari perhatian dan impulsif. Berdasarkan tiga elemen istilah "*Storm and Stress*", perubahan perilaku memiliki rata-rata paling sesuai dengan istilah tersebut pada remaja. Hal ini didukung dengan adanya globalisasi dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi seperti *gadget* yang memberikan tuntutan dan tekanan terhadap perkembangan kognitif dan perilaku anak dan remaja (Arnett, 1999; Asif and Rahmadi, 2017)

Walaupun banyak dampak positif penggunaan *gadget* yang memfasilitasi remaja seperti mencari informasi, fungsi sosial, afeksi, gaya hidup, mobilitas dan aksesibilitas, penggunaan *gadget* yang berlebihan dianggap sebagai suatu hal yang tidak baik. Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada remaja dapat menyebabkan masalah terhadap remaja jika terpisah dengan *gadget*, seperti berupa sikap kecemasan yang menunjukkan ketergantungan remaja terhadap *gadget*. Kesulitan untuk merasa nyaman dalam situasi dengan akses yang minimum terhadap benda yang diminati, kecemasan ketika tidak melihat benda yang diminati, penggunaan

yang berlebihan dan merasa ketergantungan terhadap objek merupakan gejala dari kecanduan (Chasanah and Kilis, 2018).

Kecanduan *gadget* dapat menyebabkan efek terhadap kehidupan remaja baik dari segi kesehatan, akademik, lingkungan sosial atau keluarga seperti penurunan aktivitas fisik, nilai akademik, interaksi tatap muka, dan waktu kebersamaan dengan keluarga yang disebabkan karena remaja menjadi lebih mudah terdistraksi saat sedang menggunakan *gadget* dibanding melakukan aktivitas lain (Chasanah and Kilis, 2018) .

Menurut penelitian Al-Barashdi, Bouazza, & Jabur (2015), kecanduan terhadap *gadget* adalah gangguan perilaku terhadap penggunaan *gadget* dengan penggunaan *gadget* yang berlebihan, kesulitan dalam mengontrol dan mengganggu aktivitas sehari-hari (Chasanah and Kilis, 2018).

Kecanduan *gadget* melalui penggunaan akses internet yang berlebihan sering dihubungkan dengan gejala *Attention Deficit/Hyperactivity Disorder (ADHD)* (Weiss *et al.*, 2011). Hal ini didukung dengan penelitian di Los Angeles yang menyatakan bahwa terdapat hubungan penggunaan media digital sebagai simptom lanjutan ADHD pada remaja, walaupun belum ada penelitian lanjutan untuk menilai apakah hubungan ini bersifat kausal (Ra *et al.*, 2018).

ADHD merupakan gangguan multifaktorial berupa faktor genetik dan faktor lingkungan (non genetik). salah satu faktor lingkungan adalah penggunaan *gadget* (Ra *et al.*, 2018). Penelitian yang dilakukan di Cina menunjukkan bahwa anak dengan simptom ADHD lebih sering menggunakan *smartphone* (Zheng *et al.*, 2014). Selain itu, hasil penelitian mengenai hubungan penggunaan *gadget* dengan suspek ADHD di Sekolah Dasar Al-kautsar Bandar Lampung menunjukkan terdapat hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan suspek ADHD sebesar 8,2 persen (Novita, 2019).

Penggunaan *gadget*, ADHD dan remaja memiliki keterkaitan dikarenakan pada masa pertengahan remaja terdapat dorongan yang melekat untuk mengembangkan identitas sosial dan hubungan interpersonal. *platform* media modern berupa internet memberikan peluang yang belum pernah ada sebelumnya untuk terhubung dengan banyak orang. remaja dapat berkomunikasi dengan

puluhan teman secara bersamaan melalui pesan teks grup. Media sosial memungkinkan komunikasi instan dengan ribuan orang. Obrolan video memungkinkan interaksi secara langsung. (Ra *et al.*, 2018).

Oleh karena penelitian mengenai hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan kejadian ADHD pada usia remaja di Indonesia belum banyak dilakukan, maka dianggap perlu dilakukan penelitian mengenai Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* dengan Simptom *Attention Deficit/Hyperactivity Disorder* (ADHD) pada Remaja di SMP IT Daarul Istiqlal Kota Medan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah terdapat Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* dengan Simptom *Attention Deficit/Hyperactivity Disorder* (ADHD) pada Remaja di SMP IT Daarul Istiqlal Kota Medan ? “.

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Untuk mengetahui Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* dengan Simptom *Attention Deficit/Hyperactivity Disorder* (ADHD) pada Remaja di SMP IT Daarul Istiqlal Kota Medan.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengetahui tingkat frekuensi durasi penggunaan *gadget* dan Simptom *Attention Deficit/Hyperactivity Disorder* (ADHD) pada Remaja di SMP IT Daarul Istiqlal Kota Medan.
2. Mengetahui tingkat frekuensi ADHD berdasarkan gender, status perkawinan orang tua dan jumlah saudara kandung.
3. Mengetahui usia pertama kali kepemilikan *gadget* pada remaja di SMP IT Daarul Istiqlal Kota Medan.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Bagi Peneliti

Hasil penelitian diharapkan dapat menambah pengetahuan peneliti tentang Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* dengan Simptom *Attention Deficit/Hyperactivity Disorder* (ADHD) pada Remaja.

1.4.2 Bagi Masyarakat

Hasil penelitian diharapkan dapat menambah pengetahuan masyarakat khususnya untuk orang tua mengenai hubungan antara hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan terjadinya Simptom *Attention Deficit/Hyperactivity Disorder* (ADHD) pada remaja.

1.4.3 Bagi Pemerintah dan Institusi

Hasil penelitian diharapkan dapat digunakan untuk lebih meningkatkan penyuluhan tentang *Attention Deficit/Hyperactivity Disorder* (ADHD).

1.4.4 Bagi Penelitian Selanjutnya

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi dasar dan acuan untuk penelitian selanjutnya serta melakukan penelitian lebih lanjut mengenai hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan Simptom *Attention Deficit/Hyperactivity Disorder* (ADHD) baik pada anak, remaja atau orang dewasa.