

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berkomunikasi dengan keluarga dan teman sekarang bukan sebuah masalah lagi semenjak munculnya *smartphone*, sehingga dapat mempengaruhi perilaku sosial remaja yang cenderung menyukai hal-hal yang praktis. Pesatnya kemajuan teknologi dan informasi saat ini menjadi tanpa batas. Setelah adanya kehadiran *smartphone* yang memiliki banyak manfaat salah satunya yaitu komunikasi satu sama lain dengan jarak yang jauh. Perkembangan teknologi yang semakin pesat dan canggih termasuk perkembangan dalam bidang informasi dan komunikasi. *Smartphone* sebagai alat komunikasi yang paling praktis untuk digunakan dan diminati oleh seluruh masyarakat. (Dalillah, 2019).

Kecenderungan dalam hal-hal praktis yang disukai remaja dipengaruhi oleh maraknya penggunaan *smartphone*. Menurut WHO (2022) lebih dari 96% populasi dunia memiliki akses *smartphone*, yang berarti sekarang dapat dijangkau hampir setiap orang di seluruh dunia. Indonesia memiliki jumlah penduduk mencapai 250 juta jiwa. Sedangkan pengguna *smartphone* di Indonesia juga bertumbuh dengan cepat. Jumlah perangkat seluler tersebut dituangkan dalam riset berjudul Digital 2022 Indonesia. Data dari GSMA *Intelligence* menunjukkan ada 370,1 juta koneksi seluler di Indonesia pada awal 2022 (Simon, 2022). Angka ini meningkat 13 juta atau 3,6 persen dar

periode yang sama di tahun sebelumnya. Kepala Dinas Perindustrian dan Perdagangan Jawa Timur mengatakan bahwa perkembangan digital di Jatim juga tak kalah pesatnya. Hampir 40 juta penduduk di Jawa timur adalah pengguna internet, dan 26 juta orang pengguna *smartphone*. Di MTsN 4 Madiun terdapat program kelas unggulan dimana terdapat kelas yang membolehkan siswa-siswinya di perbolehkan membawa *smartphone* saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Pada kelas tersebut siswa-siswi di perbolehkan mengakses atau menggunakan *smartphone* seperti handphone, Tablet, dan Laptop untuk melakukan kegiatan belajar mengajar secara *e-learning*.

Remaja tidak akan mudah berpisah dengan *smartphone*-nya karena kecenderungan dalam melakukan hal-hal praktis yang di sukai remaja saat ini. *Smartphone* yang seharusnya di gunakan untuk mengerjakan tugas sekolah tetapi, di masa sekarang remaja menggunakan *smartphone* untuk mengakses media sosial dan juga *video game* secara berlebihan. Dalam bermedia sosial, remaja sering mengunggah kegiatan sehari-hari mereka yang seakan menggambarkan gaya hidup mereka yang mencoba mengikuti perkembangan jaman. Namun apa yang mereka unggah di media sosial tidak selalu menggambarkan keadaan kehidupan nyata mereka yang sebenarnya. Ketika para remaja tersebut mengunggah sisi hidupnya yang penuh kesenangan, tidak jarang kenyataannya dalam hidupnya mereka merasa kesepian. Remaja sering terlihat sibuk dengan *smartphone*, sampai mengabaikan orang disekitarnya. Kehadiran *smartphone* menjadikan pengguna jarang bersosialisasi dengan orang-orang disekitarnya.

Kemudahan bersosialisasi dalam menggunakan *smartphone*, justru membuat terlihat anti-sosial di kehidupan nyata. Sekelompok remaja yang sedang berkumpul bersama dalam satu tempat, namun frekuensi mereka berbicara lebih rendah dibanding dengan menggunakan *smartphone*-nya masing-masing (Prayudi, 2014).

Sebagaimana dengan hadits yang diriwayatkan oleh At-Tirmidzi yang artinya “*Sesungguhnya di antara orang-orang yang paling aku cintai dan paling dekat tempat duduknya pada hari kiamat denganku yaitu orang yang paling baik akhlaknya.*” (HR. Tirmidzi). Nabi menjamin bagi semua umat muslim akan mendapatkan rumah di surga yang paling atas. Maksudnya adalah derajat kita akan tinggi di surga. Namun dengan syarat memiliki akhlak yang baik. Itulah beberapa hadits tentang akhlak yang harus diketahui oleh umat muslim. Akhlak yang baik akan menuntun kita pada kebaikan pula. Dengan adanya *smartphone*, sangat berpengaruh terhadap perilaku sosial remaja seperti cara mereka bertutur kata, tingkah laku, dan pola berpikir. Menurut penelitian sebelumnya dampak dari penggunaan *smartphone* dapat bersifat positif ataupun negatif, sesuai dengan pengawasan dan arahan dari orang tua masing-masing. Dampak positif dari penggunaan *Smartphone* lebih cenderung banyak dirasakan oleh orang tua, yaitu lebih mudah untuk memantau dan mengatur pergaulan anak, sedangkan bagi remaja, penggunaan *smartphone* hanya untuk hiburan mereka semata. Tingginya intensitas dan durasi penggunaan *smartphone* pada remaja sebaiknya dibatasi dalam pemakaian *smartphone* karena tidak

sesuai terhadap usianya. Kebiasaan dalam bermain game dan bermedia sosial tanpa berinteraksi dengan teman sebayanya.

Peran orang tua disini sangat penting bagi remaja, orang tua yang tidak dapat mengontrol dari penggunaan *smartphone* anaknya. sehingga dampak yang di timbulkan yaitu anak cenderung untuk individualis, susah bergaul dan apabila sudah kecanduan akan sangat sulit untuk dikontrol dari pemakaian *smartphone* yang pada akhirnya otak akan sulit berkembang karena terlalu sering bermain game dan hanya bermedia sosial tanpa tau keadaan sosial secara langsung. Agar seluruh orang tua memahami pengaruh kecanduan gadget bagi perkembangan anak diperlukan peran perawat. Perawat Sebagai Pendidik, yaitu perawat sebagai pendidik di keluarga dalam mengatasi masalah remaja yang berlebihan dalam penggunaan *smartphone*. Dan peran perawat sebagai pendidik yaitu menumbuhkan kesadaran keluarga agar mendidik remaja sesuai umur, dan dapat perilaku sosial dengan baik sesuai usianya. Perawat sebagai konsultan dan kolaborasi, perawat sebagai narasumber bagi keluarga dalam mengatasi keamanan keluarga. Perawat harus membina hubungan baik, terbuka dan dapat dipercaya oleh keluarga agar keluarga mau meminta nasehat kepada perawat untuk mengatasi remaja dengan penggunaan *smartphone* jika berlebihan.

Perawat juga harus memberikan saran yang tepat bagi keluarga dalam mengatasi perilaku sosial remaja dalam keluarga tersebut. Perawat Sebagai Pengawas Kesehatan, peran perawat dalam hal ini adalah bahwa perawat bisa sebagai pengawas kesehatan artinya perawat bertanggung jawab dalam

hal pengawasan dan pengajaran ilmu keperawatan kepada klien yaitu dalam keluarga. Salah satu aspek yang perlu diperhatikan dalam keperawatan adalah aspek pengawasan dan pendidikan. Perawat berperan sebagai pengawas dalam kegiatan keluarga yang membiarkan remaja menguasai gadget yang tidak terkontrol, karena perubahan perilaku merupakan sasaran dari pelayanan keperawatan. Perawat bisa memberikan penyuluhan kesehatan mengenai dampak kecanduan *smartphone* bagi kesehatan pada saat dilakukannya pertemuan wali murid di sekolah. Dengan adanya pengawas kesehatan dan kemudian dilakukan penyuluhan diharapkan membangkitkan kesadaran keluarga dalam mendidik remaja sesuai umur agar sesuai dengan tumbuh kembang anak. Sebagai support keluarga, Perawat mampu berperan sebagai penyemangat bagi keluarga, mampu meyakinkan keluarga bahwa keluarga mampu mendidik remaja agar tidak mendapatkan dampak *negative* dari *smartphone*. Berdasarkan uraian diatas tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan penggunaan *smartphone* terhadap perilaku sosial remaja, sehingga dapat mengurugi pengaruh penggunaa *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari dan berperilaku sosial remaja saat ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah pada latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana hubungan penggunaan *smartphone* dengan perilaku sosial remaja di MTsN 4 Madiun.

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Menganalisis hubungan penggunaan *smartphone* dengan perilaku sosial remaja yang menggunakan *smartphone* di MTsN 4 Madiun.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi penggunaan *smartphone* pada remaja di MTsN 4 Madiun.
2. Mengidentifikasi perilaku sosial remaja yang menggunakan *smartphone* di MTsN 4 Madiun.
3. Menganalisis penggunaan *smartphone* dengan perilaku sosial remaja di MTsN 4 Madiun.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan gambaran umum tentang perilaku sosial anak remaja yang menggunakan *Smartphone*. Luaran penelitian ini dapat dijadikan bahan belajar untuk mahasiswa, masyarakat umum, maupun peneliti selanjutnya serta untuk pemahaman serta pola asuh orang tua terhadap remaja yang menggunakan *smartphone*.

1.4.1 Manfaat Praktis

1. Bagi responden

Dapat membantu responden dalam membatasi penggunaan *smartphone* yang berlebihan disesuaikan dengan kebutuhan, fungsi, dan manfaatnya.

2. Bagi masyarakat

Masyarakat dapat mengetahui dampak negatif dari penggunaan *smartphone* terhadap perilaku sosial remaja.

3. Bagi instansi terkait

Dapat membantu instansi terkait dalam membatasi penggunaan *smartphone* pada kegiatan belajar di sekolah.

4. Bagi Perkembangan ilmu keperawatan

Diharapkan dapat membantu perkembangan ilmu keperawatan promosi kesehatan dalam hal pemberian penyuluhan tentang dampak penggunaan *smartphone* pada remaja.

1.5 Keaslian Penelitian

1. Heni, Ahmad Jalaludin Mujahid (2018), Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Pra-Sekolah, metode penelitian menggunakan kuantitatif dengan desain *cross sectional*. Hasil penelitian menunjukkan lebih dari setengahnya anak usia pra sekolah adalah pengguna *Smartphone* dengan frekuensi sering dengan jumlah sebanyak 24 anak (72,7%). Kurang dari setengahnya anak usia pra sekolah mengalami perkembangan yang meragukan dengan jumlah sebanyak 15 anak (45,5%). Hasil uji statistik diperoleh nilai p

0,017. Simpulan, ada hubungan yang signifikan antara penggunaan *Smartphone* dengan perkembangan personal sosial anak pra sekolah di Al-Marhamah Kabupaten Majaelngka Tahun 2017. Persamaan antara penelitian ini penulis dengan penelitian yang terdapat dalam artikel ini yaitu pada variabel pertama penggunaan *Smartphone* dan desain penelitian. Sedangkan perbedaan terletak pada variable kedua perilaku sosial remaja.

2. Muflih, Hamzah, Wayan Agus Puniawan (2017), Penggunaan *Smartphone* Dan Interaksi Sosial Pada Remaja Di SMA Negeri I Kalasan Sleman Yogyakarta, metode penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan desain crosssectional. Data diambil pada tanggal 1-31 Mei 2015 dengan responden penelitian remaja kelas 1 dan 2 sejumlah 207 siswa di SMAN 1 Kalasan Sleman Yogyakarta. Analisis bivariat menggunakan *chi-square*. Hasil penelitian didapatkan bahwa penggunaan *Smartphone* sebagian besar kurang baik sebanyak 121 (58,5%), tingkat ketergantungan sebagian besar rendah sebanyak 112 (54,1%), interaksi sosial sebagian besar baik sebanyak 107 (51,7%). Penggunaan *Smartphone* berhubungan signifikan terjadinya tingkat ketergantungan pada remaja (*p value* 0,004) dan tingkat ketergantungan *Smartphone* berhubungan signifikan dengan interaksi sosial pada remaja (*p value* 0,000; OR 2,838). Persamaan antara penelitian ini penulis dengan penelitian yang terdapat dalam artikel ini yaitu pada variabel pertama penggunaan *Smartphone* dan desain penelitian. Sedangkan perbedaan terletak pada variable kedua perilaku sosial remaja.

3. Cancan Firman Wilantika (2015), Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Kesehatan Dan Perilaku Remaja, metode penelitian ini menggunakan kualitatif dengan desain studi literatur. Remaja yang memiliki smarphone akan lebih senang menyendiri dikamarnya daripada bermain di luar bersama teman-temannya. Sifat individualistis akan tertanam jika seorang remaja sudah tergantung dengan *Smartphone*. Seorang pelajar atau mahasiswa yang suka membawa *Smartphone* ke sekolah atau ke kampusnya akan mengalami sedikit kesulitan untuk fokus terhadap pelajaran yang disampaikan guru atau dosennya di kelas. Dampak negatif yang lain dari *Smartphone* adalah bahaya pornografi. Perilaku-perilaku menyimpang akan cepat mempengaruhi remaja yang tidak memiliki bimbingan yang inten dari orangtua serta lingkungan sekitarnya. Persamaan penelitian ini penulis dengan penelitian ini terdapat pada variabel penggunaan *Smartphone* dan perilaku remaja. Sedangkan perbedaan terdapat pada metode penelitian, desain penelitian, dan analisis data.
4. Muchlis Aziz, Nurainiah (2018), Pengaruh Penggunaan *Handphone* Terhadap Interaksi Sosial Remaja Di Desa Dayah Meunara Kecamatan Kutamakmur Kabupaten Aceh Utara, metode penelitian ini menggunakan kualitatif dengan desain pendekatan deskriptif. *handphone* dapat berpengaruh terhadap interaksi sosial remaja di Desa Dayah Meunara, baik pengaruh positif maupun negative. Pengaruh positif di antaranya adalah memudahkan dalam berkomunikasi walau jarak jauh. Sedangkan pengaruh negatif di antaranya adalah dapat menjadikan remaja

mengalami disfungsi, waktu interaksi tatap muka langsung berkurang, kehadiran *handphone* mengganggu kualitas interaksi langsung, *handphone* menjadikan remaja *hyperpersonal*, *handphone* menjadikan remaja konsumtif dan *handphone* membuat remaja kurang peka terhadap lingkungan sekitar. Faktor penghambat pola interaksi sosial remaja di Desa Dayah Meunara adalah faktor lingkungan keluarga, masyarakat, keagamaan, adat istiadat dan kebiasaan. Faktor-faktor ini dapat menjadikan perubahan sosial pada remaja pada khususnya dan masyarakat pada umumnya. Persamaan penelitian ini penulis dengan penelitian ini terdapat pada variabel penggunaan *smartphone*. Sedangkan perbedaan terdapat pada variabel kedua, metode penelitian, desain penelitian, dan analisis data.

5. Latifatus Saniyyah, Deka Setiawan, dan Erik Aditia Ismaya (2021), Dampak Penggunaan *Smartphone* terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus, metode penelitian ini menggunakan kualitatif deskriptif dengan desain studi kasus. intensitas penggunaan *Smartphone* tinggi mencapai 3-6 jam perhari. Aplikasi yang sering dibuka oleh anak yaitu *youtube*, *tiktok* dan *game*. Penggunaan ini berdampak positif seperti mendapatkan pengetahuan luas, mempermudah komunikasi dan melatih kreativitas anak. Selain itu berdampak negatif diantaranya mata menjadi mudah lelah, jam tidur dan jam belajar berkurang serta gangguan emosional pada anak. Perilaku sosial anak masih menunjukkan baik, menghormati orang lain, tolong menolong, sopan santun, namun anak-anak kurang peka dan peduli terhadap orang disekelilingnya. Persamaan

penelitian ini penulis dengan penelitian ini terdapat pada variabel penggunaan *Smartphone*. Sedangkan perbedaan terdapat pada variable kedua, metode penelitian, desain penelitian, dan analisis data.

