

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju kedewasaan disebut masa remaja (Suciati, 2021). Antara usia 12 dan 25 adalah saat masa remaja dimulai. Remaja merupakan bagian penting dari populasi. Hingga tahun 2021, Indonesia akan memiliki 46 juta remaja berusia antara 10 dan 25 tahun. Dari jumlah tersebut, 22,08 juta (52,0%) adalah laki-laki dan 23,92 juta (58,0%) adalah perempuan. Terdapat masing-masing 22,54 juta orang (15–25) dan 23,46 juta (51,0%), berdasarkan kelompok usia 10–14 tahun dan 15–25 tahun (Unicef, 2021). Karena banyak sekali pertumbuhan dan perkembangan pada masa remaja, masa ini merupakan masa yang krusial dalam siklus kehidupan (Sciati, 2021).

Masa adalah masa perubahan yang sangat cepat (Gainau, 2021). Setiap aspek perkembangan remaja—kognitif, linguistik, fisik, sosial, moral, dan kepribadian—berubah cukup cepat selama masa ini. Remaja seringkali menghadapi guncangan psikologis akibat perkembangan tersebut (Susanto, 2018). Remaja mengalami perubahan fisik dan psikologis saat mereka dewasa dan berkembang; beberapa cenderung melakukan kekerasan (Mappiare, 2018).

Perilaku agresif baik verbal maupun nonverbal, yang mengungkapkan semacam perilaku yang mengisyaratkan sikap bermusuhan dan dapat berkembang menjadi bentuk perilaku kejam dan destruktif dengan maksud mencelakai orang lain (Ni'matuzahroh, 2018). Remaja yang masih relatif berkembang kepribadiannya biasanya memiliki ketidakstabilan yang membuat mereka agresif dan cepat bereaksi negatif terhadap rangsangan yang baik sekalipun (Saad, 2013).

Geng, bullying, tawuran, dan tekanan teman sebaya atau penyerangan antar kelompok atau geng sekolah hanyalah beberapa contoh perilaku agresi remaja, menurut penelitian di Kota Yogyakarta (Pratiwi, Situmorang, & Yuzarion, 2019)

Banyak kalangan yang mengkhawatirkan tumbuhnya agresi di kalangan remaja, terutama anak sekolah (Hana Nurul Faizah, 2022) Di Indonesia, kekerasan remaja sudah memprihatinkan. Ada 27 kasus tawuran di Provinsi Banten, menurut Komisi Nasional Perlindungan Anak (Komnas) Provinsi Banten. Tercatat 286 anak terlibat dalam aksi tawuran antar kelompok antara Mei dan Januari 2023. Dari jumlah tersebut, 4 anak mengalami luka akibat benda tajam yang menyebabkan kematian (Ridho, 2022). Enam orang Kota Semarang dilaporkan ditikam oleh dua geng remaja yang sebelumnya bersumpah untuk saling bertarung pada Agustus 2022, menurut laporan (CNN Indonesia, 2022).

Agresi remaja yang dimotivasi oleh kepedulian terhadap pengaruh lingkungan dan diri sendiri. Remaja yang terlalu bermusuhan mengalami kesulitan berteman karena teman sebayanya menghindari dan membenci mereka. Remaja juga dicuci otak atau dipandang negatif oleh masyarakat karena mengganggu kenyamanan masyarakat karena resah dan tidak aman. Sementara itu, menyebabkan penderitaan emosional dan fisik bagi penderitanya (Jarvis, 2017). Agresi dipahami dengan baik, dan variabel yang mempengaruhinya dapat ditemukan (Alwisol, 2014).

Baik pengaruh internal maupun eksternal dapat mempengaruhi agresi (Alwisol, 2014). Pengaruh internal (dari dalam) dan eksternal dapat berkontribusi pada agresi remaja (dari luar). Pengaruh eksternal tersebut meliputi masalah keluarga atau teman sebaya, faktor sekolah, dan faktor lingkungan, sedangkan faktor internal meliputi frustrasi, masalah berpikir, kecerdasan remaja, dan kelainan

perasaan/emosi pada remaja (Kartono, 2018). Konten negatif yang dilihat di perangkat juga dapat memengaruhi agresi (Rohmad, 2021).

Karena penggunaan teknologi yang berlebihan saat ini mungkin memiliki efek yang merugikan, maka diperlukan pertimbangan khusus (Arimbi, 2022). Gadget elektronik adalah alat dengan fitur yang bermanfaat, terutama yang memudahkan pekerjaan. Ponsel, laptop, tablet/iPad, kamera digital, pemutar musik, dan konsol game adalah beberapa contoh jenis gadget (Lia dan Dewi, 2020). Lebih dari tiga jam per hari dihabiskan untuk menggunakan perangkat, sedangkan kurang dari tiga jam per hari dihabiskan untuk menggunakan satu perangkat. Agresi adalah salah satu efek berbahaya dari penggunaan yang berlebihan. Mereka menjadi lebih agresif saat melihat tayangan kekerasan di perangkat seluler, seperti yang menampilkan pembunuhan, pemerkosaan, penyerangan, dan kejahatan lainnya. Kecuali anak muda, gadget semakin menjadi aksesoris gaya hidup dan penampilan (Arimbi, 2022).

Karena semua kemudahan yang ditawarkan gawai dan karena begitu adiktif, remaja cukup akrab dengannya (Rahman, et.al, 2020). Pengguna dapat melakukan berbagai tugas dengan lebih mudah berkat gadget, termasuk mengirim pesan teks, email, gambar, selfie, dan gambar item seperti jam dan benda lainnya (Rahman, et.al, 2020). Mayoritas remaja sekarang membawa perangkat elektronik ke mana pun mereka pergi, sehingga harus lebih lazim daripada buku dan alat tulis. Remaja menganggap gadget menarik dan sangat menyenangkan, sehingga bisa dikatakan sudah menjadi kebutuhan (Ishomuddin, 2016) Menurut penelitian di Bandung, persentase orang yang menggunakan gadget terbagi dalam tiga kategori: tinggi (16,0%), sedang (82,0%), dan rendah (2,0%). (Yulianingsih, 2018).

Lebih dari tiga jam sehari penggunaan perangkat intensitas tinggi memiliki efek negatif, termasuk agresi. Mereka menjadi lebih bermusuhan ketika diekspos tayangan kekerasan di perangkat seluler, seperti yang menampilkan pembunuhan, pemerkosaan, dan kejahatan lain terhadap perempuan (Arimbi, 2022). Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan melankolis, kecemasan, dan kualitas tidur yang buruk atau gangguan pada penggunaannya, yang dapat mengakibatkan perilaku menyimpang remaja seperti agresi (Demirci, Akgonul, & Akpinar, 2015).

Korteks prefrontal dan amigdala keduanya memiliki peran dalam mengaktifkan rangsangan bermusuhan, yang mengarah pada agresi. Area otak manusia yang mengontrol agresi dan perilaku sosial dikenal sebagai korteks prefrontal. Gangguan pada area otak ini membuat seseorang sulit bereaksi terhadap masukan dengan emosi yang benar, yang berdampak pada perilakunya. Korteks prefrontal pada manusia harus bertindak sebagai sistem kontrol ketika dihadapkan dengan stimulus yang membuat seseorang marah. Namun, jika proses ini terhambat, seseorang mungkin bertindak agresif. Bagian berbentuk almond dari sistem limbik di sebelah hippocampus, yang fungsi utamanya adalah mengatur respons emosional dan memainkan peran dalam menghubungkan emosi dengan ingatan, telah ditunjukkan dalam studi neuroimaging memiliki sifat terlalu aktif yang, jika tidak disertai dengan korteks prefrontal. regulasi, meningkatkan risiko perilaku agresif (Haryono, 2019).

Serotonin dan dopamin, dua bahan kimia, juga terkait dengan agresi. Sebuah neurotransmitter yang disebut serotonin terlibat dalam mengendalikan emosi dan perilaku, termasuk mencegah kekerasan. Agresi impulsif dan kadar serotonin yang rendah terkait. Menurut penelitian, seseorang akan bertindak lebih agresif semakin rendah kadar serotoninnya. Dopamin mengontrol agresi manusia dengan cara yang

mirip dengan serotonin. Di sisi lain, peningkatan dopamin berkontribusi pada timbulnya agresi impulsif. Dopamin dan serotonin berinteraksi. Kadar serotonin yang rendah menyebabkan jalur dopamin menjadi hiperaktif, yang menyebabkan agresi impulsif (Haryono, 2019).

Menurut penelitian Nikmah (2021), agresivitas dan frekuensi penggunaan gadget memiliki hubungan positif yang cukup besar, dengan nilai $p < 0,014 < 0,05$ (). Frekuensi penggunaan gadget memiliki hubungan negatif yang cukup besar dengan agresivitas, menurut penelitian Kurnia (2019), dengan nilai $p < 0,014 < 0,05$ (). Diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget dengan agresivitas karena penelitian Nikmah dan Kurnia memberikan hasil yang tidak konsisten.

Hasil survei pendahuluan yang dilakukan pada bulan Oktober 2022 di SMP Negeri 3 Ungaran Kabupaten Semarang, terungkap bahwa terdapat 61 guru yang bekerja dengan 502 siswa perempuan dan sebanyak 485 siswa laki-laki. Hasil evaluasi faktor yang dianalisis terhadap 10 siswa menunjukkan bahwa 6 siswa memiliki tingkat agresi yang tinggi, sedangkan 2 siswa menggunakan gadget secara berlebihan dan 4 siswa tidak. Selain itu, ditemukan bahwa 2 siswa jarang menggunakan gadget dan 2 siswa sering, sedangkan 4 siswa menunjukkan tingkat agresi sedang. Ini menunjukkan bahwa meskipun penggunaan teknologi mereka minim, sebagian besar siswa memiliki tingkat agresi yang signifikan.

Purposive sampling, random sampling, dan proportional random sampling adalah teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian yang dilakukan oleh Kurnia, Nikmah, dan Nikmah. Penelitian Kurnia menggunakan Spearman's Rank Correlation untuk analisis data, sedangkan penelitian dilakukan

dengan menggunakan uji chi square. Peningkatan lainnya adalah analisis data yang digunakan untuk penelitian Nikmah, khususnya tau b Kendall.

Remaja cenderung terpengaruh oleh gadget, yang dapat mengakibatkan prestasi akademik yang buruk, hubungan yang tegang dengan keluarga, dan ketidakpuasan umum dengan kehidupan sekolah. Penelitian ini diperlukan. (Lee, I., dan Lee, K., 2015). Para penulis mengklaim bahwa dampak merugikan dari kecanduan gadget dapat berdampak pada berbagai elemen akademik remaja dari sudut pandang subyektif, seperti penurunan prestasi akademik remaja. Peneliti terdorong untuk meneliti “Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Agresi Remaja Di SMP Negeri 3 Ungaran Kabupaten Semarang” Berdasarkan kejadian tersebut diatas.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan, maka rumusan pertanyaan penelitian ini adalah adakah hubungan penggunaan *gadget* dengan agresifitas remaja di SMP Negeri 3 Ungaran Kabupaten Semarang?.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Menganalisis hubungan penggunaan *gadget* dengan agresifitas remaja di SMP Negeri 3 Ungaran Kabupaten Semarang

2. Tujuan Khusus

a. Mengetahui gambaran agresifitas remaja di SMP Negeri 3 Ungaran Kabupaten Semarang

b. Mengetahui gambaran penggunaan *gadget* remaja di SMP Negeri 3 Ungaran Kabupaten Semarang

c. Mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan agresifitas remaja di SMP Negeri 3 Ungaran Kabupaten Semarang

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Ilmu Keperawatan

Diperkirakan bahwa temuan penelitian ini akan berfungsi sebagai panduan, memajukan pengetahuan, dan menginspirasi terciptanya teknik untuk menilai dampak penggunaan gadget yang sering dilakukan remaja terhadap agresi.

2. Bagi Institusi Pendidikan

Temuan penelitian ini kemungkinan akan diperhitungkan saat mengembangkan rencana aksi untuk mengatasi masalah psikososial.

3. Bagi peneliti

Temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi untuk strategi penelitian tentang isu-isu psikososial serta sebagai masukan dan faktor pertama yang diperhitungkan untuk penelitian selanjutnya.