

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Interaksi sosial merupakan proses hubungan timbal balik antar individu yang saling mempengaruhi satu sama lain (Pramudya Wardhani et al., 2024). Pada masa remaja, interaksi sosial memiliki peran penting dalam pembentukan identitas diri, penyaluran emosi, serta pengembangan keterampilan komunikasi dan kemampuan penyesuaian sosial. Menurut *World Health Organization* (WHO), remaja berada pada rentang usia 12–19 tahun dan berada pada tahap transisi dari masa kanak-kanak menuju dewasa yang ditandai dengan perubahan biologis, psikologis, dan sosial. Tahap ini tergolong rentan karena remaja sering mengalami kesulitan dalam beradaptasi dengan berbagai perubahan yang terjadi secara bersamaan sehingga memerlukan bimbingan agar proses perkembangannya berjalan optimal (Putra et al., 2021). Interaksi sosial dengan teman sebaya berperan dalam membangun konsep diri, meningkatkan rasa percaya diri, serta melatih kemampuan menjalin hubungan yang sehat di lingkungan sekolah maupun masyarakat.

Fenomena yang berkembang menunjukkan adanya perubahan pola interaksi sosial pada remaja. Interaksi yang sebelumnya dilakukan secara tatap muka mengalami pergeseran ke arah komunikasi berbasis teknologi. Penurunan interaksi sosial secara langsung berdampak pada berkurangnya kemampuan komunikasi interpersonal, menurunnya empati dan kepekaan sosial, munculnya

sikap individualis, serta timbulnya rasa keterasingan dari lingkungan sekitar (Sianturi, 2021). Remaja dengan intensitas interaksi sosial yang rendah mengalami hambatan dalam membangun hubungan yang harmonis dengan teman sebaya (Munisa, 2020). Penurunan interaksi sosial yang berlangsung secara terus-menerus dapat mempengaruhi perkembangan psikososial, menghambat kemampuan bekerja sama dalam kegiatan akademik, serta mengurangi kemampuan penyesuaian diri di lingkungan sekolah. Dampak tersebut menunjukkan bahwa penurunan interaksi sosial berkaitan dengan kualitas perkembangan remaja secara menyeluruh.

Faktor yang mempengaruhi perubahan interaksi sosial meliputi lingkungan sekitar, kondisi keluarga, pengaruh masyarakat, serta kebiasaan individu (Agustina & Goa, 2024). Kebiasaan individu yang dimaksud antara lain penggunaan *gadget* secara berlebihan, kemampuan komunikasi interpersonal yang rendah, kurangnya rasa percaya diri, serta sikap menarik diri dari lingkungan sosial. Berdasarkan NANDA, hambatan interaksi sosial meliputi ketidaknyamanan dalam situasi sosial, ketidakmampuan mengkomunikasikan rasa keterikatan sosial, ketidakmampuan menerima rasa keterikatan sosial, serta disfungsi interaksi dengan orang lain. Faktor-faktor tersebut dapat memperburuk kualitas hubungan sosial remaja apabila tidak mendapatkan perhatian yang memadai.

Salah satu faktor yang berkaitan dengan perubahan pola interaksi sosial remaja adalah penggunaan *gadget*. Era digital merupakan periode perkembangan teknologi dan informasi yang pesat, ditandai dengan munculnya berbagai perangkat modern yang memudahkan akses terhadap komunikasi,

hiburan, pendidikan, dan kesehatan. *Gadget* sebagai media komunikasi memberikan kemudahan dalam menjalin hubungan antar individu dan memberikan dampak positif terhadap perkembangan komunikasi. Peningkatan kecanggihan *gadget* membuat remaja rentan mengalami pengaruh signifikan dari penggunaan perangkat tersebut (Juwariyah et al., 2023). Fenomena ini menunjukkan bahwa *gadget* telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat modern termasuk remaja.

Berdasarkan hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2025, jumlah pengguna internet di Indonesia terus meningkat dibandingkan dengan tahun sebelumnya, pada tahun 2024 jumlah pengguna internet tercatat sebanyak 221 juta jiwa, meningkat menjadi 229 juta jiwa pada tahun 2025. Berdasarkan kelompok usia, tingkat penetrasi internet tertinggi terdapat pada kelompok usia 29-44 tahun dengan persentase 89,12%. Kelompok usia 13-28 tahun menempati posisi kedua dengan tingkat penetrasi internet 87,80%. Sementara itu, pada kelompok usia di atas 13 tahun, tingkat penetrasi mencapai 79,73%. Adapun pada kelompok usia 45- 60 tahun ke atas, tingkat penetrasi internet masing-masing 79,48% dan 59,40%. Berdasarkan hasil survei, diketahui bahwa 33,90% pengguna internet selama 1-3 jam per hari. Sementara itu, 35,75% pengguna mengakses selama 4-6 jam per hari, dan sebanyak 13,47% menggunakan internet lebih dari 7 jam dalam sehari (Asosiasi Penyelenggara Internet Indonesia, 2025). Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (2024), tercatat bahwa 68,96% penduduk di Provinsi Jawa Tengah memiliki atau menggunakan *gadget* pada tahun 2024. Dari data tersebut,

menunjukkan bahwa tingginya intensitas penggunaan *gadget* di kalangan masyarakat, termasuk kalangan remaja.

Penggunaan *gadget* secara berlebihan berpotensi menimbulkan kecanduan yang ditandai dengan kesulitan mengontrol waktu penggunaan, penggunaan melebihi rencana, perasaan gelisah ketika tidak menggunakan *gadget*, serta tetap menggunakan *gadget* meskipun sedang bersama orang lain. Perubahan perilaku akibat penggunaan *gadget* berdampak pada kualitas interaksi sosial. Fenomena berkurangnya interaksi sosial terlihat ketika remaja tidak menyapa atau berinteraksi secara langsung karena lebih fokus pada *gadget* (Agustina & Goa, 2024). Penggunaan *gadget* yang tinggi berbanding terbalik dengan intensitas interaksi sosial, artinya semakin sering *gadget* digunakan maka semakin rendah tingkat interaksi sosial (Wijayanto & Suib, 2021). Penelitian Albar et al., (2024) menyatakan terdapat hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan pola interaksi sosial, sedangkan penelitian Herlindra Alawiyah & Ernawati (2021) menyatakan tidak terdapat hubungan signifikan antara penggunaan *gadget* dan interaksi sosial. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang memerlukan penelitian lebih lanjut.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada 15 siswa menunjukkan bahwa 5 siswa menggunakan *gadget* lebih lama dari yang direncanakan, 4 siswa menunda kegiatan belajar karena penggunaan *gadget*, 3 siswa merasa gelisah ketika tidak menggunakan *gadget*, dan 3 siswa tetap menggunakan *gadget* meskipun sedang bersama teman. Hasil tersebut menunjukkan adanya indikasi perilaku penggunaan *gadget* yang mengarah pada kecanduan. Pada saat yang

sama, sebagian siswa terlihat kurang aktif dalam berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya dan lebih fokus pada perangkat yang digunakan. Situasi ini memperlihatkan adanya kesenjangan antara kebutuhan remaja untuk berinteraksi sosial secara langsung dengan kebiasaan penggunaan *gadget* yang tinggi. Kesenjangan tersebut memunculkan permasalahan mengenai bagaimana keterkaitan antara kecanduan *gadget* dan interaksi sosial remaja.

Berdasarkan uraian tersebut, penurunan interaksi sosial pada remaja merupakan permasalahan yang memiliki dampak terhadap perkembangan sosial dan psikologis. Tingginya penggunaan *gadget* yang berpotensi menimbulkan kecanduan menunjukkan adanya faktor yang perlu dikaji lebih lanjut. Perbedaan hasil penelitian sebelumnya serta hasil studi pendahuluan menunjukkan perlunya penelitian lebih lanjut untuk menjelaskan hubungan antara kecanduan *gadget* dan interaksi sosial remaja di SMA Negeri 1 Ambarawa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada Hubungan Kecanduan *Gadget* dengan Interaksi Sosial Remaja di SMA Negeri 1 Ambarawa?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah ada Hubungan Kecanduan *Gadget* dengan Interaksi Sosial Remaja di SMA Negeri 1 Ambarawa.

2. Tujuan khusus

- a. Mengetahui karakteristik siswa SMA Negeri 1 Ambarawa
- b. Mengetahui gambaran kecanduan *gadget* siswa di SMA Negeri 1 Ambarawa
- c. Mengetahui gambaran tingkat interaksi sosial siswa di SMA Negeri 1 Ambarawa
- d. Menganalisa Hubungan Kecanduan *Gadget* dengan Interaksi Sosial Remaja di SMA Negeri 1 Ambarawa

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mengenai keterkaitan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial remaja.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran mengenai pentingnya pengelolaan penggunaan *gadget* secara bijak sehingga tidak berdampak negatif terhadap kualitas interaksi sosial.

b. Bagi institusi

1) Universitas Ngudi Waluyo

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan kegiatan akademik yang berkaitan dengan kesehatan remaja dan keperawatan komunitas.

2) Pihak sekolah

Hasil penelitian diharapkan dapat sebagai dasar dalam pelaksanaan edukasi, layanan bimbingan konseling, serta pengawasan penggunaan *gadget* di lingkungan sekolah.

3) Bagi perawat

Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan untuk program keperawatan terkait intensitas penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial remaja.

4) Peneliti selanjutnya

Hasil penelitian dapat dijadikan dasar untuk pengembangan penelitian selanjutnya mengenai intensitas penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial remaja.