

## **HUBUNGAN TINGKAT KECANDUAN GADGET DENGAN GANGGUAN EMOSI DAN PERILAKU REMAJA USIA 11-12 TAHUN**

Ahmad Ramadhan Asif<sup>1</sup>, Farid Agung Rahmadi<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Mahasiswa Program Pendidikan S-1 Kedokteran Umum, Fakultas Kedokteran, Universitas Diponegoro

<sup>2</sup>Staf Pengajar Ilmu Kesehatan Anak, Fakultas Kedokteran, Universitas Diponegoro  
Jl. Prof. H. Soedarto, SH., Tembalang-Semarang 50275, Telp. 02476928010

### **ASBTRAK**

**Latar Belakang:** *Gadget* merupakan salah satu hasil perkembangan teknologi yang diciptakan dalam bentuk perangkat kecil. Kecanduan *gadget* dapat berdampak pada perkembangan anak dan remaja yaitu gangguan emosi dan perilaku. Gangguan emosi dan perilaku merupakan hendaya yang serius dalam perkembangan dan menurunkan produktivitas serta kualitas hidup.

**Tujuan:** Menganalisis hubungan tingkat kecanduan *gadget* dengan gangguan emosi dan perilaku remaja usia 11-12 tahun.

**Metode:** Penelitian ini merupakan penelitian analitik observasional dengan desain penelitian belah lintang. Sampel penelitian ini adalah remaja usia 11-12 tahun yang menggunakan *gadget* dari beberapa SD di Semarang. Pengambilan data berupa karakteristik, data tingkat kecanduan *gadget* menggunakan *Smartphone Addiction Scale-Short Version*, data gangguan emosi dan perilaku menggunakan *Strenghts and Difficulties Questionnaire*, dan data status sosial ekonomi menggunakan kuesioner Bistok Saing. Uji statistik megggunakan uji *chi-square*.

**Hasil:** Jumlah subyek penelitian sebanyak 75 orang. Dari uji bivariat *chi-square* didapatkan hasil yang bermakna antara tingkat kecanduan *gadget* dengan gangguan emosi dan perilaku remaja usia 11-12 tahun ( $p=0,002$ ). Tidak terdapat hubungan antara tingkat pendidikan ayah dengan gangguan emosi dan perilaku ( $p=0,521$ ), tingkat pendidikan ibu dengan gangguan emosi perilaku ( $p=0,903$ ), dan jumlah saudara dengan gangguan emosi dan perilaku ( $p=0,627$ ).

**Kesimpulan:** Terdapat hubungan tingkat kecanduan *gadget* dengan gangguan emosi dan perilaku remaja usia 11-12 tahun.

**Kata Kunci:** remaja, tingkat kecanduan *gadget*, gangguan emosi dan perilaku

### **ABSTRACT**

**THE ASSOCIATION BETWEEN GADGET ADDICTION LEVEL AND EMOTIONAL AND BEHAVIORAL DISORDER IN 11-12 YEARS OLD ADOLESCENTS.**

**Background:** Gadget was a result of technological developments that are made in the form of a small device. Gadget addiction could affect the development of children and adolescents such as emotional and behavioral disorders. Emotional and behavioral disorders was a serious impairment in the development and could decrease productivity and quality of life.

**Aim:** To analyze the association between gadget addiction level and emotional and behavioral disorder in 11-12 years old adolescents.

**Methods:** This was an analytic obsevational study with cross sectional design. The samples were 11-12 years old adolescents that were using gadget from some elementary schools in

Semarang. The data were subject's characteristics, gadget addiction level measured using Smartphone Addiction Scale-Short Version, emotional and behavioral disorder using Strengths and Difficulties Questionnaire, and socioeconomic status using Bistok Saing Questionnaire. Chi-square test was used for statistical analysis.

**Results:** The number of subjects were 75 people. Bivariate chi-square test showed significant association between gadget addiction level and emotional and behavioral disorder in 11-12 years old adolescents ( $p=0,002$ ). There was no association between father's education level and emotional and behavioral disorder ( $p=0,521$ ), mother's education level with emotional and behavioral disorder ( $p=0,903$ ), and numbers of sibling with emotional and behavioral disorder ( $p=0,627$ ).

**Conclusions:** There was an association between gadget addiction level and emotional and behavioral disorder in 11-12 years old adolescents.

**Keywords:** adolescents, gadget addiction level, emotional and behavioral disorder

## PENDAHULUAN

Menurut WHO, anak usia 10-19 tahun telah dikategorikan sebagai remaja. Masa remaja atau masa adolesens merupakan fase transisi masa kanak-kanak ke masa dewasa yang ditandai dengan percepatan tumbuh kembangnya.<sup>1</sup> Setiap orangtua tentunya mengidamkan anak dengan pertumbuhan dan perkembangan yang normal, tetapi tidak jarang terjadi gangguan perkembangan pada anak.<sup>2</sup> Tercapainya tumbuh kembang yang optimal bergantung pada hasil interaksi faktor genetik dan lingkungan biofisikopsikososial.<sup>3</sup> Bapak Psikologi Remaja yaitu Stanley Hall berpendapat bahwa masa remaja merupakan masa badai dan tekanan (*storm and stress*).<sup>4</sup>

Gangguan emosi dan perilaku merupakan hendaya yang serius dalam perkembangan dan menurunkan produktivitas serta kualitas hidup anak.<sup>5</sup> Orangtua dari 1.500.000 anak dan remaja di Amerika Serikat melaporkan bahwa anaknya memiliki masalah emosional, perkembangan, dan perilaku yang konsisten.<sup>6</sup> Selain itu, 12,5% anak di Singapura yang berusia 6-12 tahun memiliki gangguan emosi dan perilaku.<sup>7</sup> Hasil survei Federasi Kesehatan Mental Indonesia (Fekmi) tahun 2003 di 10 kota besar yaitu Medan, Padang, Jakarta, Bandung, Semarang, Yogyakarta, Surabaya, Banjarmasin, Denpasar dan Ujung Pandang menunjukkan, 54% remaja mengaku pernah berkelahi, 87% berbohong, 28% merasa kekerasan sebagai hal yang biasa, dan 8,9% pernah mencoba narkoba.<sup>8</sup>

Berbagai stresor psikososial seperti adanya penyakit fisik, pola asuh inadekuat, kekerasan dalam rumah tangga, hubungan dengan teman sebaya yang inadekuat, serta kemiskinan dapat mempengaruhi proses perkembangan kognitif anak sehingga terbentuk

pandangan negatif terhadap lingkungan dan dirinya sendiri.<sup>7</sup> Penelitian yang dilakukan oleh Wiguna, dkk pada 161 anak dan remaja menunjukkan bahwa 54,81% mengalami masalah hubungan dengan teman sebaya dan 42,2% mengalami masalah emosional.<sup>5</sup>

Salah satu faktor timbulnya gangguan ini adalah kehidupan di kota besar di mana kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi begitu pesat memberi tuntutan dan tekanan terhadap perkembangan dan pertumbuhan anak dan remaja.<sup>9,10</sup> *Gadget* merupakan salah satu hasil perkembangan teknologi yang diciptakan dalam bentuk perangkat kecil yang penggunaannya semakin meningkat.<sup>11</sup> Jika dipandang dari harga, *gadget* bukanlah barang yang murah sehingga hanya digunakan oleh orang-orang yang berkepentingan saja, tetapi faktanya anak-anak mulai usia 3 tahun dan remaja pun sudah menggunakannya.<sup>12</sup>

Hasil penelitian dari Maulida tentang pengaruh penggunaan *gadget* pada anak, menggambarkan bahwa penggunaan *gadget* dapat menyebabkan kesenjangan sosial dalam bermasyarakat.<sup>13</sup> Menurut hasil observasi yang dilakukan kepada beberapa keluarga di salah satu daerah di Yogyakarta pada tahun 2013, menunjukkan sejak menggunakan *gadget*, ketika di rumah anak menjadi susah diajak berkomunikasi, tidak peduli dan kurang berespon pada saat orang tua mengajaknya berbicara.<sup>14</sup>

Pada usia tujuh tahun, anak-anak akan menghabiskan total waktu untuk menonton layar *gadget* sekitar satu tahun. Remaja saat ini menghabiskan enam jam sehari untuk memainkan ponsel pintar mereka. Anak-anak yang saat ini berusia 10 tahun, rata-rata melihat layar berbeda dari *gadget* mereka di rumah dan bahkan menonton dua atau lebih layar pada saat yang sama.<sup>15</sup> Remaja akhirnya akan tumbuh menjadi pecandu komputer, televisi, dan ponsel pintar. Hal tersebut tidak berbeda dengan mereka yang kecanduan alkohol. Paparan layar *gadget* dapat menginduksi pelepasan hormon dopamine yang berperan penting dalam pembentukan sifat ketergantungan atau kecanduan.<sup>16</sup>

Dari uraian di atas, kecanduan *gadget* memberi dampak bagi perkembangan anak dan remaja. Namun belum ada penelitian sebelumnya yang meneliti hubungan tingkat kecanduan *gadget* dengan gangguan emosi dan perilaku pada remaja usia 11-12 tahun. Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui hubungan tingkat kecanduan *gadget* dengan gangguan emosi dan perilaku pada remaja usia 11-12 tahun.

## METODE

Penelitian ini adalah observasional analitik dengan rancangan belah lintang (*cross sectional*). Penelitian ini dilakukan di SD Nasima, SD PL Don Bosko, SD Islam Hidayatullah, dan SD Hj. Isriati Baiturrahman Semarang. Sampel penelitian diperoleh secara *purposive sampling*. Dari ke empat sekolah tersebut kan diambil subyek yang memenuhi kriteria inklusi berusia 11-12 tahun dan indeks massa tubuh dalam batas normal. Subyek dengan riwayat gangguan emosi dan perilaku dan sedang sakit atau menjalani pengobatan tidak diikuti sertakan dalam penelitian. Didapatkan 81 subyek yang mengikuti penelitian pada periode penelitian namun hanya 75 subyek yang memenuhi kriteria penelitian. Data tingkat kecanduan *gadget* didapat menggunakan kuesioner *Smartphone Addiction Scale Short Version* (SAS-SV). Gangguan emosi dan perilaku subyek didapatkan dengan menggunakan kuesioner yang telah diuji validasi dan realibitasnya yaitu *Strenghts and Difficulties Questionnaire* (SDQ).<sup>17</sup>

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan pada siswa SD usia 11-12 tahun yang diambil dari SD Nasima, SD PL Don Bosko, SD Islam Hidayatullah, dan SD Hj. Isriati Baiturrahman Semarang. Didapatkan sebanyak 75 anak yang menjadi sampel penelitian. Sebelum pengambilan data tingkat kecanduan *gadget* dan gangguan emosi dan perilaku, dilakukan pengukuran antropometri. Data tingkat kecanduan *gadget* dan gangguan emosi dan perilaku didapatkan melalui pengisian kuesioner secara langsung oleh subyek penelitian. Kemudian dikategorikan menjadi ketegori tinggi dan rendah untuk tingkat kecanduan *gadget*, sedangkan gangguan emosi dan perilaku dikategorikan menjadi normal, *borderline*, dan abnormal.

### Deskripsi Sampel

Deskripsi sampel dapat dilihat pada tabel 1 dan 2.

**Tabel 1.** Karakteristik Subyek

Karakteristik	N=75	n (%)
Jumlah subyek penelitian	75	(100)
Jenis Kelamin		
Laki-laki	37	(49,3)
Perempuan	38	(50,7)
Usia (tahun)		
Sebelas	41	(54,7)
Dua belas	34	(45,3)
Pekerjaan Ibu		
Bekerja	42	(56,0)
Tidak Bekerja	33	(44,0)
Tingkat pendidikan ayah		
Tinggi	65	(86,7)
Sedang	10	(13,3)
Tingkat pendidikan ibu		
Tinggi	60	(80,0)
Sedang	15	(20,0)
Jumlah saudara (orang)		
Kurang dari 4	60	(80,0)
Lebih dari 3	15	(20,0)
Status sosial ekonomi		
Tinggi	75	(100)

**Tabel 2.** Tingkat Kecanduan *Gadget* dan Gangguan Emosi dan Perilaku

Karakteristik	N=75	n (%)
Tingkat kecanduan <i>gadget</i>		
Tinggi	39	(52,0)
Rendah	36	(48,0)
Gangguan emosi dan perilaku		
Normal	7	(9,3)
<i>Borderline</i>	19	(25,3)
Abnormal	49	(65,3)

**Hubungan Tingkat Kecanduan *Gadget* dengan Gangguan Emosi dan Perilaku Remaja Usia 11-12 Tahun**

Berdasarkan analisis statistik menggunakan uji *chi square* didapatkan hasil bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara tingkat kecanduan *gadget* dengan gangguan emosi dan perilaku ( $p=0,002$ ). Hasil analisis statistik dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

**Tabel 3.** Analisis hubungan tingkat kecanduan *gadget* dengan gangguan emosi dan perilaku

Tingkat kecanduan <i>gadget</i>	Gangguan emosi dan perilaku				<i>p</i>
	Normal (%)	<i>Borderline</i> (%)	Abnormal (%)	Total (%)	
Tinggi	3 (4,0)	4 (5,3)	32 (42,7)	39 (52,0)	0,002*
Rendah	4 (5,3)	15 (20,0)	17 (22,7)	36 (48,0)	
Total	7 (9,3)	19 (25,3)	49 (65,4)	75 (100)	

\*Uji *Chi-Square*

Menurut hasil penelitian dari Anggrahini yang dilakukan Yogyakarta pada tahun 2013, menunjukkan bahwa sejak menggunakan *gadget*, ketika di rumah anak menjadi susah diajak berkomunikasi, tidak peduli dan kurang berespon pada saat orang tua mengajaknya berbicara.<sup>14</sup> Hal tersebut dapat menimbulkan kesenjangan antara anak dengan orang tuanya, lingkungannya, bahkan teman sebayanya.

Penelitian yang dilakukan oleh Yulia pada tahun 2015 menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan *gadget* pada perkembangan psikososial anak. Pada saat menggunakan *gadget*, waktu mereka terbuang untuk terus bermain *game*. Hovart menjelaskan bahwa kecanduan tidak hanya terhadap zat saja, akan tetapi juga pada aktivitas tertentu yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan dampak negatif begitupun dengan kecanduan terhadap *gadget*. Hal ini akan menghambat proses sosialisasi anak dan akan menimbulkan ketergantungan pada *gadget* tersebut.<sup>18,19</sup>

Tingkat pendidikan orang tua berpengaruh pada risiko timbulnya gangguan emosi dan perilaku pada anak. Penelitian oleh Harahap dkk menyebutkan bahwa tingkat pendidikan yang rendah memiliki dapat menyebabkan kurangnya pengetahuan tentang cara merawat anak dengan baik, sehingga berisiko menimbulkan gangguan emosi dan perilaku.<sup>20</sup> Analisis hubungan tingkat pendidikan orang tua dengan gangguan emosi dan perilaku dapat dilihat pada tabel 4 dan 5 berikut.

**Tabel 4.** Analisis hubungan tingkat pendidikan ayah dengan gangguan emosi dan perilaku

Tingkat pendidikan ayah	Gangguan emosi dan perilaku				p
	Normal (%)	Borderline (%)	Abnormal (%)	Total (%)	
Tinggi	6 (8,0)	17 (22,7)	42 (56,0)	65 (86,7)	0,521*
Sedang	1 (1,3)	2 (2,7)	7 (9,3)	10 (13,3)	
Total	7 (9,4)	19 (25,3)	49 (65,3)	75 (100)	

\*Uji Fisher

**Tabel 5.** Analisis hubungan tingkat pendidikan ibu dengan gangguan emosi dan perilaku

Tingkat pendidikan ibu	Gangguan emosi dan perilaku				p
	Normal (%)	Borderline (%)	Abnormal (%)	Total (%)	
Tinggi	5 (6,7)	16 (21,3)	39 (52,0)	60 (80,0)	0,903*
Sedang	2 (2,7)	3 (4,0)	10 (13,3)	15 (20,0)	
Total	7 (9,4)	19 (25,3)	49 (65,3)	75 (100)	

\*Uji Chi-Square

Pada penelitian ini, tidak ada hubungan antara tingkat pendidikan orang tua dengan gangguan emosi dan perilaku dengan  $p=0.521$  untuk tingkat pendidikan ayah dan  $p=0,903$  untuk tingkat pendidikan ibu. Hal ini dimungkinkan terjadi karena sebagian besar ibu (56,0%) bekerja sehingga orang tua tidak memiliki waktu luang untuk berinteraksi dan merawat anak-anaknya.

Selain itu, pada penelitian ini didapatkan bahwa jumlah anak dalam keluarga tidak memiliki hubungan dengan gangguan emosi dan perilaku. Hasil analisis statistik dapat dilihat pada tabel 6.

**Tabel 6.** Analisis hubungan jumlah saudara dengan gangguan emosi dan perilaku

Jumlah Saudara	Gangguan emosi dan perilaku				p
	Normal (%)	Borderline (%)	Abnormal (%)	Total (%)	
Kurang dari 4	6 (8,0)	14 (18,7)	40 (53,3)	60 (80,0)	0,627*
Lebih dari 3	1 (1,3)	5 (6,7)	9 (12,0)	15 (20,0)	
Total	7 (9,3)	19 (25,4)	49 (65,3)	75 (100)	

\*Uji Chi-Square

Hasil ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Harahap dkk dan Seifer et al yang menunjukkan bahwa ada hubungan antara jumlah anak dengan gangguan emosi dan perilaku pada keluarga dengan jumlah anak 4 orang atau lebih.<sup>20,21</sup> Perbedaan ini dimungkinkan karena sebagian besar orang tua memiliki tingkat pendidikan yang tinggi yang memungkinkan pengetahuan mengenai cara merawat anak dengan baik. Selain itu juga, terdapat 33 (44,0%) ibu yang tidak bekerja, sehingga dapat meluangkan waktu yang lebih untuk merawat dan berinteraksi dengan anak-anaknya.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Terdapat hubungan antara tingkat kecanduan *gadget* dengan gangguan emosi dan perilaku remaja usia 11-12 tahun. Sedangkan tidak terdapat hubungan tingkat pendidikan orang tua dan jumlah saudara dengan gangguan emosi dan perilaku remaja usia 11-12 tahun.

### **Saran**

Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui hubungan tingkat kecanduan *gadget* dengan gangguan emosi dan perilaku menggunakan metode pengukuran yang berbeda dengan jumlah sampel yang lebih banyak dan kelompok usia yang lebih bervariasi. Selain itu, juga perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi faktor-faktor lain selain tingkat kecanduan *gadget* yang dapat menyebabkan gangguan emosi dan perilaku.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak sekolah yang telah mengizinkan penelitian ini dilakukan. Kemudian kepada dr. Farid Agung Rahmadi, M.Si Med, Sp.A selaku dosen pembimbing yang telah membimbing penelitian ini dari awal sampai akhir, dan juga kepada teman-teman sejawat dan pihak lainnya yang telah membantu terselenggaranya penelitian ini.

**DAFTAR PUSTAKA**

1. WHO. Adolescent development [Internet]. 2011 [cited 2016 Jan 3]. Available from: [www.who.int/maternal\\_child\\_adolescent/topics/adolescence/dev/en/](http://www.who.int/maternal_child_adolescent/topics/adolescence/dev/en/)
2. Yusuf EA, Zulkarnain. Masalah Emosi dan Perilaku pada Anak Penderita Hipotiroid Kongenital. *Majalah Kedokteran Nusantara*. 2006;39(4):379–85.
3. Soetjningsih. Pertumbuhan Somatik pada Remaja. In: *Tumbuh Kembang Remaja dan Permasalahannya*. Jakarta: Sagung Seto; 2007. p. 1–38.
4. Santrok JW. *Adolescence (Perkembangan Remaja)*. Jakarta: Penerbit Erlangga; 2003.
5. Wiguna T, Menengkei PSK, Pamel C, Rheza AM, Hapsari WA. Masalah Emosi dan Perilaku pada Anak dan Remaja di Poliklinik Jiwa Anak dan Remaja RSUPN dr. Ciptomangunkusumo (RSCM), Jakarta. *Sari Pediatr*. 2010;12(4):270–7.
6. Blanchard LT, Gurka MJ, Blackman JA. Emotional , Developmental , and Behavioral Health of American Children and Their Families : A Report From the 2003 National Survey of Children ' s Health. *Pediatrics*. 2003;117:1202–12.
7. Woo BSC, Ng TP, Fung DSS, Chan YH, Lee YP, Koh JBK, et al. Emotional and behavioural problems in Singaporean children based on parent, teacher and child reports. *Singapore Med J [Internet]*. 2007;49(5):439.
8. Federasi Kesehatan Mental Indonesia [Internet]. 2003 [cited 2015 Nov 24]. Available from: [www.info@gizi.net](http://www.info@gizi.net)
9. Erol N, Simsek Z, Oner O, Munir K. Behavioral and emotional problems among Turkish children at ages 2 to 3 years. *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*. 2005;44(1):80–7.
10. Ameliola S, Nugraha HD. Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi. *5th International Conference Indonesian Studies "Ethnivity Glob*. 2013;362–71.
11. Manumpil B, Ismanto Y, Onibala F. Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado. *Universitas Sam Ratulangi*. 2015;3:1–6.
12. Widiawati I, Sugiman H, Edy. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak. *Seminar Nasional Multidisiplin Ilmu*. 2014;106–12.

13. Maulida HO. Menelisik Pengaruh Penggunaan Aplikasi Gadget terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini [Internet]. Universitas Semarang; 2013. Available from: <http://jurnalilmiah./2013/11/menelisik-pengaruh-penggunaan-aplikasi.html>
14. Anggrahini SA. Dinamika Komunikasi Keluarga Pengguna Gadget. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga; 2013.
15. Sigman A. The Impact of Screen Media On Children: A Eurovision For Parliament. In: Clouder C, Heys B, Matthes M and Sullivan P. (2012) Improving the Quality of Childhood in Europe. European Council for Steiner Waldorf Education. 2012; 3: 88–121
16. Marcella A. Berapa Lamakah Buah Hati Anda Boleh Menonton Televisi. 2012 [cited 2016 Jan 26]. Available from: <http://jaringnews.com/hidup-sehat/medika/15809/berapa-lamakah-buah-hati-Anda-boleh-menonton-Televisi>
17. Goodman R, Ford T, Simmons H, Gatward R, Meltzer H. Using The Strengths and Difficulties Questionnaire (SDQ) to screen for child psychiatric disorder in community sample. *Br J Psychiatry*. 2000;177.
18. Trinika Y. Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) di TK Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015. Pontianak; 2015.
19. Hovart A. Coping with Addiction [Internet]. 1989 [cited 2016 Jan 19]. Available from: <http://www.cts.com/babtsmrt/coping.html>
20. Harahap DF, Sjarif DR, Widodo DP, Tedjasaputra MS. Identification of emotional and behavior problems in obese children using Child Behavior Checklist (CBCL) and 17-items Pediatric Symptom Checklist (PSC-17). *Paediatr Indones*. 2010;50(1):42–8.
21. Seifer R, Sameroff A, Baldwin C, Baldwin A. Child and Family Factors that Ameliorate Risk between 4 and 13 Years of Age. *J Am Acad Child Adolesc Psychiatry*. 1992;31(5):893–903.