

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi informasi dan komunikasi berkembang sedemikian cepat. Seiring arus globalisasi, tuntutan kebutuhan pertukaran informasi yang cepat menyebabkan peranan teknologi komunikasi menjadi sangat penting (Harfiyanto & Utomo, 2015). Saat ini kebutuhan akan komunikasi dan informasi menjadi hal yang penting bagi semua kalangan masyarakat. Komunikasi dan informasi menggunakan *gadget* merupakan hal yang tidak dapat ditinggalkan dalam kehidupan dari anak-anak sampai orang tua. Hampir setiap individu mulai dari remaja hingga orang tua kini memiliki *gadget* (Desiningrum. Dkk, 2017).

Gadget atau gawai adalah suatu piranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. Contoh *gadget* adalah laptop, ipad, tablet atau *smartphone* (Wijanarko & Setiawati, 2016). *Gadget* dengan jaringan internet merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, bisnis, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan (Marpaung, 2018).

Penggunaan *gadget* di Indonesia tumbuh dengan pesat, meningkat dari tahun ke tahun. Menurut lembaga riset digital marketing Emarketer, di tahun 2018 diperkirakan jumlah pengguna aktif *gadget* di Indonesia lebih dari 100

juta orang dan menjadi negara dengan pengguna aktif *gadget* terbesar keempat di dunia (Kemkominfo, 2015).

Menurut Rozalia (2017), pengguna *gadget* di Indonesia tidak hanya oleh kalangan dewasa, namun siswa sekolah dasar pun sudah pandai dalam menggunakan *gadget*. *Gadget* yang dapat berhubungan dengan internet dapat membantu siswa menemukan informasi yang dapat menopang pengetahuan mereka di sekolah, namun kenyataan di lapangan hanya sedikit pelajar yang memanfaatkan *gadget* untuk hal tersebut, *gadget* yang mereka miliki umumnya digunakan untuk sms, main game, mendengarkan musik, menonton tayangan audio-visual, mengakses facebook, dll, sehingga berdampak terhadap prestasi belajarnya di sekolah (Nikmah dalam Rozalia, 2017).

Gadget bukanlah barang yang murah sehingga hanya digunakan oleh orang - orang yang berkepentingan saja, tetapi kenyataannya saat ini anak - anak mulai usia 3 tahun dan remaja pun sudah menggunakannya (Asif & Rahmadi, 2017). Studi yang dilakukan Kominfo dan UNICEF yang berjudul *Digital Citizenship Safety among Children and Adolescents in Indonesia* menunjukkan bahwa 30 juta anak-anak dan remaja di Indonesia merupakan pengguna internet, dan media digital merupakan pilihan utama saluran komunikasi yang mereka gunakan. Meningkatnya penggunaan *gadget*, telah mengubah akses dan penggunaan media digital internet di kalangan anak dan remaja, yang cenderung menggunakan komputer, laptop, dan *smartphone* selama kegiatan sehari-hari (Kominfo, 2014)

Gadget dengan sambungan internet di dalamnya merupakan perangkat elektronik yang dengan mudah dapat digunakan untuk mencari berbagai informasi yang dibutuhkan remaja terkait dengan pelajaran mereka di sekolah. Penggunaan *gadget* pada remaja memiliki beberapa kelemahan, yaitu ketika remaja mencari informasi untuk pembelajaran tersedia banyak informasi untuk pembelajaran, namun tidak semuanya dapat di ambil dan di butuhkan oleh remaja, internet bersifat interaktif dan tersedia berbagai link situs yang membuat remaja tergoda untuk mengkliknya yang justru membuat pencarian informasi terbengkalai dan lepas kendali (Rozalia, 2017).

Gadget dengan sambungan internet dan berbagai aplikasi canggih yang ada didalamnya membuat sebagian besar aktifitas keseharian remaja tidak terlepas dari *gadget*. Penggunaan *gadget* yang tinggi pada remaja membuat aktivitas dan pola perilaku keseharian remaja juga berubah. Fenomena umum yang terjadi sekarang, remaja dengan *gadget* yang dimilikinya cenderung asik dengan kehidupan dunia maya dan perhatian yang lebih sedikit pada kehidupan nyata. Remaja cenderung acuh terhadap lingkungannya (Agusta, 2016).

Subjek penelitian yang akan dijadikan sumber data atau sumber informasi penelitian adalah remaja awal. Remaja awal adalah remaja dengan rentang usia 12-15 tahun (Monks & Knoers, 2006). Karakteristik subjek penelitian adalah remaja awal yang sedang menempuh pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP). Menurut Piaget dalam Upton (2012), pemahaman kognitif remaja awal tidak lagi terbatas pada pengalaman-pengalaman aktual

atau kongkrit. Pada tahap ini remaja awal mampu berpikir secara hipotesis-deduktif yaitu kemampuan untuk menalar masalah-masalah abstrak dalam benak mereka secara simbolik dan mencapai kesimpulan-kesimpulan logis tanpa pengalaman fisik apapun.

Penggunaan *gadget* oleh remaja awal di sekolah dimanfaatkan sebagai sumber belajar untuk mencari berbagai bahan atau materi yang terkait dengan pembelajaran mereka di sekolah. Wawancara yang dilakukan oleh penulis pada tanggal 3 Agustus 2019 di rumah seorang remaja awal usia 13 tahun, kelas VIII SMP X, mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran siswa SMP X boleh membuka *gadget*-nya untuk keperluan belajarnya, seperti untuk mengerjakan tugas, dan untuk mencari sumber informasi lainnya mengenai materi yang dipelajari. Di bawah pengawasan guru, sebelum memulai proses belajar-mengajar siswa mengumpulkan *gadget* yang dibawanya ke dalam kotak yang ada di kelas. Siswa diperkenankan memakai *gadget* saat jam istirahat atau bila ada kegiatan belajar mengajar yang membutuhkan pemanfaatan *gadget* dan harus mengembalikannya lagi ke guru kelas setelah kegiatan belajar mengajar itu selesai. *Gadget* juga siswa gunakan saat mendapat tugas/pekerjaan rumah untuk mencari berbagai materi yang mereka butuhkan. Selain itu *gadget* juga digunakan untuk keperluan lain seperti untuk bermain games, menonton *youtube* juga untuk mengakses media sosial (*facebook, instagram, whatsapp*). Bahkan siswa mempunyai grup *whatsapp* kelas untuk mengobrol dan berkomunikasi. Hal yang senada terjadi di SMP Y. Wawancara yang dilakukan terhadap remaja awal usia 13 tahun, kelas VIII

SMP Y pada tanggal 4 Agustus 2019, mengatakan siswa SMP Y diperbolehkan menggunakan *gadget* saat ada mata pelajaran atau tugas-tugas yang membutuhkan materi melalui *searching* di internet. Saat kegiatan pembelajaran berlangsung siswa menyimpan *gadgetnya* di tas dan tidak boleh menggunakannya. *Gadget* boleh digunakan saat ada mata pelajaran yang membutuhkan materi melalui *searching* di internet.

Berkaitan dengan psikologi pendidikan, remaja awal, yang dalam hal ini adalah seorang siswa/siswi di sekolah menengah pertama, mempunyai tugas utama yaitu belajar. Remaja yang mempunyai tugas utama belajar berada pada masa krisis identitas (Erikson dalam Upton, 2012). Krisis didefinisikan sebagai periode perkembangan identitas dimana remaja berusaha melakukan eksplorasi terhadap berbagai alternatif (Santrock, 2012). Remaja cenderung mempunyai rasa keingintahuan yang tinggi, selalu ingin mencoba hal-hal baru, dan mudah terpengaruh dengan teman-teman sebayanya (Sarwono dalam Sari dkk, 2018). Keberadaan *gadget* menjadikan remaja seperti menemukan media yang dapat memenuhi kebutuhannya, mulai dari kebutuhan untuk pertemanan, mengakses berbagai informasi, pemenuhan kebutuhan hiburan, sampai kepada munculnya berbagai aktifitas yang dapat menghasilkan uang baginya (Marpaung, 2018). *Gadget* memiliki konten-konten yang baik untuk perkembangan remaja, namun jika tidak selektif dan tidak dibatasi, *screen time* yang berlebihan bisa berdampak buruk pada remaja dan berpengaruh terhadap prestasi belajar remaja di sekolah (Rusmini, 2016). Penggunaan *gadget* pada remaja memiliki dampak positif dan negatif.

Perlu perhatian yang intens bagi para orangtua dan pendidik agar tidak terjadi pergeseran perubahan pola-pola perilaku remaja yang diakibatkan oleh kecanduan *gadget* (Arifin, 2015).

Penggunaan *gadget* bersifat normal dalam bisnis dan praktik rumah tangga seperti dalam korespondensi elektronik dengan vendor atau perbankan elektronik, serta untuk keperluan terkait pekerjaan dan edukasi (Young, 2017). Penelitian tentang kecanduan *gadget* mengkaitkan kecanduan *gadget* dengan sindrom-sindrom adiktif yang serupa dengan gangguan pengendalian impuls pada Skala Aksis I dalam DSM dan menggunakan berbagai kriteria berbasis DSM IV (Young, 2017).

Kecanduan *gadget* memiliki kesamaan pada teori yang telah dikemukakan oleh Young (dalam Chiu, 2014) bahwa kecanduan *gadget* sama halnya akan kecanduan internet, dimana individu tidak dapat mengontrol dan ketergantungan pada penggunaan *gadget*. Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesi Edisi V, kecanduan memiliki arti kejangkitan suatu kegemaran misalnya permainan sehingga melupakan hal-hal yang lainnya, atau bisa juga berarti ketagihan akan sesuatu hingga menjadi ketergantungan (KBBI V, 2016).

Pada psikologi, kecanduan atau adiksi merupakan suatu kondisi psikologis yang termasuk dalam abnormal karena dapat berdampak pada kesehatan (Timotius, 2018). Definisi kecanduan tidak hanya mengacu pada penyalahgunaan obat atau zat, tetapi sekarang juga mencakup kecanduan perilaku seperti perjudian, permainan internet, atau bahkan penggunaan

ponsel pintar (smartphone) yang berlebihan. *Revisi Substance-Related and Addictive Disorders* dalam edisi kelima *Diagnostic dan Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5)* menyatakan kondisi yang berhubungan dengan perilaku patologis sebagai kategori baru pada kecanduan. Semakin banyak studi yang mengkonfirmasi bahwa kebiasaan menggunakan gadget dikaitkan dengan beberapa karakteristik adiktif yang analog dengan gejala gangguan penggunaan zat sesuai DSM - 5 termasuk keasyikan, toleransi, ketidakmampuan mengendalikan nafsu keinginan, gangguan fungsi kehidupan sehari-hari, mengabaikan konsekuensi berbahaya, dan penarikan diri (Boumosleh & Jaalouk, 2017). Menurut Hovard dalam Asif dan Rahmadi (2017) kecanduan tidak hanya terhadap zat saja, akan tetapi juga pada aktivitas tertentu yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan dampak negatif.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, disimpulkan bahwa kecanduan atau adiksi ini dapat terjadi juga pada *gagdet*. Kecanduan *gagdet* adalah perilaku ketergantungan terhadap *gagdet* yang berdampak negatif sehingga dapat mengganggu fungsi/aktifitas kehidupan sehari-hari.

Mengacu pada DSM IV, Caplan (dalam Young & Abreu, 2017) mengemukakan kriteria kecanduan gadget yaitu *saliance* (ciri khas) yaitu ketidakmampuan pecandu untuk melepaskan diri dari *gagdet*, *modifikasi mood* yaitu menggunakan *gadget* sebagai cara untuk lari dari perasaannya yang meresahkan, toleransi yaitu mengembangkan toleransi untuk mencapai kepuasan, mengalami *withdrawal* perasaan tidak menyenangkan yang terjadi

karena penggunaan *gadget* dikurangi atau tidak dilanjutkan, mengalami peningkatan konflik dengan orang lain akibat kegiatan itu dan kecenderungan berulangnya kembali pola penggunaan *gadget* setelah adanya kontrol. Kecanduan *gadget* pada remaja ditandai dengan munculnya perilaku kecanduan *gadget* dengan kriteria kecanduan yaitu *saliance* (ciri khas), *modifikasi mood*, toleransi, *withdrawal*, konflik, dan *relapse*. Semakin sering perilaku kecanduan *gadget* muncul berarti kecanduan *gadget* tinggi. Sebaliknya semakin jarang perilaku kecanduan *gadget* muncul berarti kecanduan *gadget* rendah.

Hampir sebagian besar remaja sangat tergantung bahkan kecanduan terhadap *gadget*. Riset yang dilakukan oleh tim Premiere menunjukkan 30 % koresponden menggunakan *gadget* untuk berkomunikasi secara digital maupun di dunia maya selama 7-12 jam perhari (Irawan & Armayati, 2013). Menurut Mahayana (dalam Wijanarko & Setiawati, 2016), orang yang kecanduan *gadget* akan menyentuh *gadget*nya sebanyak 100-200 kali dalam sehari. Jika pecandu *gadget* beraktifitas 6 jam atau 960 menit sehari, dengan demikian orang yang kecanduan *gadget* akan menyentuh perangkatnya itu 4,8 menit sekali. Meskipun waktu bukan fungsi langsung dalam mendiagnosis kecanduan, hasil penelitian-penelitian awal menunjukkan bahwa mereka yang mengalami ketergantungan pada umumnya berlebihan dalam menggunakannya (Young & Abreu, 2017).

Hasil survey yang dilakukan oleh Widiastuti & Elshap (2015) terhadap 50 responden orang tua di kota Cimahi terhadap penggunaan *gadget* pada

anak, terdapat 64 % anak yang kecanduan *gadget*. Kecanduan *gadget* membuat remaja jarang mengobrol dengan orang tuanya, lupa makan dan kurang tidur.

Survey awal dilakukan penulis melalui wawancara pada lima remaja berusia 12-15 tahun pada tanggal 23 April 2018 terhadap perilaku kecanduan *gadget*. Berdasarkan hasil wawancara tersebut sesuai dengan kriteria kecanduan yang dikemukakan oleh Caplan yaitu *saliance*, *modifikasi mood*, toleransi, *withdrawal*, konflik dan *relapse* (kambuh) ditemukan indikasi kecanduan *gadget*.

Aspek *saliance*. *Saliance* (ciri khas) yaitu ketidakmampuan pecandu untuk melepaskan diri dari *gadget*. Hal ini terjadi jika sebuah kegiatan tertentu menjadi paling penting dalam hidup, mendominasi pikiran, dan perasaan sangat menginginkan (ngidam). Aspek *saliance* terlihat pada tiga remaja yang mengatakan *gadget* penting bagi remaja. *Gadget* penting untuk digunakan sebagai media mencari berbagai informasi terkait pelajaran di sekolah. *Gadget* juga digunakan untuk berkomunikasi baik melalui telepon, sms atau media sosial. Remaja memiliki akun facebook, instagram, ataupun whatsapp yang mereka gunakan untuk berkomunikasi/ngobrol dengan teman-temannya di dunia maya, menggunakan gadget untuk mengakses youtube dan bermain game. Remaja tidak dapat mengontrol penggunaan *gadget* dan tidak dapat melepaskan diri dari aktifitas menggunakan *gadget*, asyik dengan dunia maya dan acuh terhadap lingkungannya. Menurut Young (2017) penggunaan *gadget* bersifat normal dalam bisnis dan praktik rumah tangga seperti dalam

korespondensi elektronik dengan vendor atau perbankan elektronik, serta untuk keperluan terkait pekerjaan dan edukasi. Pengguna *gadget* yang kecanduan menggunakan *gadget* untuk bertemu dengan orang-orang baru, mendapatkan dukungan emosional, berbicara dengan orang lain yang memiliki minat sama, memainkan game interaktif (Morahan-Martin & Schumacher dalam Young, 2017)

Aspek *modifikasi mood*, merupakan cara yang digunakan untuk mewujudkan perubahan suasana perasaan, mencakup perasaan santai yang terkait dengan pelarian dari permasalahan dan stres. Aspek *modifikasi mood* terlihat pada empat remaja yang mengatakan menggunakan *gadget* saat menghadapi masalah atau merasa stres agar lebih santai dan melupakan permasalahannya. Saat remaja menghadapi masalah, merasa tertekan dan capai karena banyak tugas-tugas sekolah, *gadget* digunakan untuk bermain games, *update* status dan *chatting* di media sosial atau mengakses youtube untuk melupakan masalahnya, sebagai strategi *coping*.

Aspek toleransi merupakan proses terjadinya peningkatan jumlah penggunaan *gadget* untuk mendapatkan efek perubahan mood. Aspek toleransi terlihat pada tiga remaja yang mengatakan menggunakan *gadget* lebih lama dari waktu awal yang diinginkannya dan menggunakan *gadget* lebih dari 4 jam dalam sehari. Saat menggunakan *gadget* remaja menjadi lupa waktu, kehilangan waktu belajar untuk bermain *gadget* dan tidur sampai larut malam karena bermain *gadget*. Menurut asosiasi dokter anak Amerika Serikat dan Kanada, anak 6-18 tahun dibatasi dalam durasi penggunaan *gadget* 2 jam

perhari (Masthura, 2018), sedangkan menurut Young & Rogers (1998) penggunaan internet yang sehat, rata-rata penggunanya mengakses internet sebanyak 8 jam perminggu. Meskipun waktu bukan fungsi langsung dalam mendiagnosis kecanduan, hasil penelitian-penelitian awal menunjukkan bahwa mereka yang mengalami ketergantungan pada umumnya berlebihan dalam menggunakannya (Young dalam Kimberly & Cristiano, 2017).

Aspek *conflict*, yaitu konflik yang terjadi antara pengguna gadget dengan lingkungan sekitarnya (konflik interpersonal), konflik dalam tugas lainnya (pekerjaan, tugas, kehidupan sosial, hobi) yang diakibatkan karena terlalu banyak menghabiskan waktu bermain. Aspek *conflict* terlihat pada tiga remaja yang mengatakan menunda-nunda pekerjaan/tugas karena bermain *gadget*. Remaja mengabaikan tugas-tugasnya untuk menghabiskan waktu lebih lama dalam bermain *gadget*, dan dimarahi orang tuanya karena menghabiskan waktu belajar untuk bermain *gadget*.

Aspek *relapse* merupakan kecenderungan berulangnya kembali pola penggunaan *gadget* setelah adanya kontrol. Aspek *relapse* terlihat pada satu remaja yang mengatakan pernah menggunakan *gadget* secara sembunyi-sembunyi saat dilarang. Remaja melanggar aturan sekolah untuk tidak menggunakan *gadget* dan secara sembunyi-sembunyi menggunakan *gadget* saat pembelajaran.

Berbagai penelitian tentang kecanduan *gadget* telah membuktikan dampak negatif kecanduan *gadget* pada pola perilaku remaja dalam keseharian. Penelitian yang dilakukan oleh Desiningrum dkk (2017) tentang

Intensi Penggunaan *Gadget* dan Kecerdasan Emosional Pada Remaja Awal menunjukkan bahwa terdapat korelasi negatif antara intensi penggunaan *gadget* dan kecerdasan emosional pada remaja, semakin tinggi intensi penggunaan *gadget*, maka semakin rendah kecerdasan emosional remaja, sebaliknya semakin rendah intensi penggunaan *gadget* maka semakin tinggi kecerdasan emosional remaja. Kecerdasan emosi adalah kemampuan untuk memahami serta mengatur suasana hati agar tidak melumpuhkan kejernihan berfikir otak rasional. Kecerdasan emosi yang baik dapat menentukan keberhasilan remaja dalam belajar. Kecerdasan emosi yang baik akan mengarahkan sikap, motivasi, ketekunan, kegigihan dan pengelolaan emosi diri untuk dapat menghayati setiap materi pelajaran (Goleman dalam Marhaeni, 2016).

Penelitian lain yang dilakukan oleh Asif dan Rahmadi (2017) tentang Hubungan Tingkat Kecanduan *Gadget* dengan Gangguan Emosi dan Perilaku Remaja Usia 11-12 Tahun, menyatakan bahwa terdapat hubungan yang positif signifikan antara tingkat kecanduan *gadget* dengan gangguan emosi dan perilaku remaja usia 11-12 tahun, semakin tinggi tingkat kecanduan *gadget* remaja semakin tinggi gangguan emosi dan perilaku remaja, semakin rendah tingkat kecanduan *gadget* remaja semakin rendah gangguan emosi dan perilaku remaja. Remaja dengan gangguan emosi dan perilaku akan mengalami kesulitan dalam penyesuaian diri dan bertingkah laku sesuai dengan norma-norma yang berlaku dalam lingkungan kelompok usia maupun masyarakat pada umumnya. Jika gangguan emosi dan perilaku ini dibiarkan,

maka akan berdampak pada prestasi akademis remaja. Remaja dengan gangguan emosi dan perilaku sulit untuk diberi arahan pembelajaran, sering membantah guru, menolak tugas, dan melanggar peraturan (Mahabbati, 2014)

Penelitian yang dilakukan oleh Yuni & Pierewan (2017) tentang Hubungan Intensitas Penggunaan *Smartphone* dengan Disiplin Belajar Siswa menyatakan bahwa terdapat hubungan negatif antara intensitas penggunaan *smartphone* dengan disiplin belajar siswa. Artinya semakin tinggi intensitas penggunaan *smartphone*, maka semakin rendah disiplin belajar siswa, demikian pula sebaliknya semakin rendah intensitas penggunaan *smartphone* maka semakin tinggi disiplin belajar siswa. Menurut Yuni & Pierewan (2017) disiplin belajar merupakan kemampuan untuk mengendalikan diri dari hal-hal yang mengganggu proses pembelajaran. Agar memiliki disiplin dalam belajar remaja perlu memiliki kemampuan mengontrol diri dari hal-hal yang mengganggu proses belajar. Siswa yang memiliki disiplin tinggi, akan menghindari diri dari hal-hal yang mengganggu proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Irawan & Armayati (2013) tentang Pengaruh Kegunaan *Gadget* dengan Kemampuan Bersosialisasi pada Remaja menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* mempengaruhi kemampuan bersosialisasi pada remaja. Semakin tinggi penggunaan *gadget* pada remaja, maka semakin rendah kemampuan bersosialisasinya. Sebaliknya semakin rendah penggunaan *gadget*, maka semakin tinggi kemampuan bersosialisasinya. Keterampilan sosial yang baik menjadikan remaja memiliki emosi yang baik yang terwujud dalam bentuk interaksi komunikasi yang

positif dengan orang lain. Remaja dengan keterampilan sosial yang tinggi, mampu berinteraksi dan berkomunikasi dengan baik, untuk membicarakan berbagai hal yang berkenaan dengan materi pelajaran baik dengan sesama teman maupun dengan guru di sekolah. Dengan keterampilan sosial yang tinggi remaja akan semakin percaya diri dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga remaja mampu meraih prestasi belajar yang baik (Dewanti dkk, 2016).

Berdasarkan hasil-hasil penelitian di atas, disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* pada remaja berdampak buruk pada perilakunya sehingga berpengaruh terhadap prestasi belajarnya, untuk itu pemahaman mengenai penyebab kecanduan *gadget* menjadi hal yang penting untuk dilakukan.

Beberapa faktor yang mempengaruhi kecanduan *gadget* pada remaja adalah persepsi pola asuh orang tua yaitu cara-cara yang khas yang orang tua pikirkan, rasakan, dan lakukan dalam hal membesarkan anak. Pola asuh orang tua akan dipersepsi oleh anak. Orang tua harus berhati-hati dalam mengasuh anaknya, karena kekeliruan dalam pola asuh maka akan berpengaruh buruk terhadap perilaku anak. Hasil Penelitian Widiastuti & Elshap (2015) menunjukkan pola asuh demokratis mampu menumbuhkan rasa tanggung jawab pada anak termasuk tanggung jawab dalam penggunaan *gadget*.

Kontrol diri yaitu kemampuan individu untuk mengendalikan emosi, pikiran, dan perilakunya terhadap impuls dan godaan. Kontrol diri bertindak sebagai faktor protektif terhadap kecanduan *smartphone* remaja (Kim dkk, 2018). Penelitian yang dilakukan Kim dkk, tentang *Relationship Among*

Family Environment, Selfcontrol, Friendship Quality, And Adolescents' Smartphone Addiction In South Korea menemukan bahwa disfungsi keluarga secara signifikan terkait dengan kecanduan *smartphone* pada remaja yang memiliki kontrol diri yang rendah, sebaliknya pada remaja dengan kontrol diri yang tinggi disfungsi keluarga tidak signifikan terkait dengan kecanduan *smartphone* pada remaja.

Stres akademik yaitu ketidakmampuan siswa mengatasi masalah-masalah akademik. Stres akademik memicu penggunaan *gadget* pada siswa. *Gadget* digunakan sebagai pelarian rasa stres yang dirasakannya (Karuniawan & Cahyanti, 2013).

Studi menunjukkan bahwa kontrol orang tua berkorelasi dengan sebagian besar aktivitas kecanduan internet pada tingkat yang cukup signifikan. Penelitian yang dilakukan oleh Inmor & Suwannahong (2017) menunjukkan bahwa kontrol orang tua memiliki hubungan tinggi terhadap waktu penggunaan *gadget*. Para pecandu cenderung menghabiskan lebih sedikit waktu bermain jika mereka sadar akan adanya kontrol orangtua.

Ada hubungan negatif yang signifikan antara kemampuan bersosialisasi dengan kecanduan jejaring sosial (Nurmandia, 2013). Remaja yang mempunyai tingkat kemampuan sosialisasi tinggi, maka semakin rendah kecanduan jejaring sosial. Remaja yang memiliki kemampuan sosial tinggi mudah mengalihkan kegiatan bermain internet dengan berinteraksi sosial dengan orang lain. Sebaliknya remaja yang mempunyai kemampuan sosialisasi rendah, maka semakin sering remaja menggunakan jejaring sosial,

karena baginya banyak waktu kosong dan tidak adanya kegiatan membuat remaja itu mengisi waktunya yang kosong dengan bermain jejaring sosial.

Menurut Wijanarko & Setiawati (2016), yang memicu pelarian remaja untuk menggunakan *gadget* adalah kondisi keluarga dan lingkungan, seperti remaja yang kesepian dan kurang cinta kasih dari orang tua yang sibuk, remaja yang diabaikan temannya, remaja yang mendapat hambatan bergaul (karena keadaan fisik, ekonomi, dll) remaja yang bosan dengan beban berat tugas-tugas sekolah.

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *gadget* seperti yang dipaparkan di atas, penelitian ini difokuskan pada faktor persepsi pola asuh demokratis dan kontrol diri. Adapun alasan peneliti memilih persepsi pola asuh demokratis dan kontrol diri didasari oleh teori kognitif sosial yang dikemukakan oleh Bandura. Bandura (dalam Santrock, 2014) mengemukakan bahwa suatu perilaku yang muncul pada diri individu dipengaruhi oleh kepribadian individu tersebut (*person*) dan lingkungan (*environment*). Kontrol diri merupakan faktor personal yang mempengaruhi kecanduan *gadget* pada remaja, sedangkan persepsi pola asuh demokratis adalah faktor lingkungan yang mempengaruhi kecanduan *gadget* pada remaja. Ada beberapa pola asuh yang diterapkan orang tua diantaranya pola asuh otoriter, pola asuh permisif, dan pola asuh demokratis (Baumrind, dalam Nevid, 2017). Berdasarkan hasil dari berbagai penelitian, jenis pola asuh yang baik untuk mengasuh anak adalah pola asuh demokratis (Soetjiningsih, 2018). Pola asuh demokratis merupakan gaya pengasuhan orang tua yang bersifat

hangat dalam pengasuhan terhadap anak, memberikan dukungan terhadap perilaku konstruktif anak serta memberikan kesempatan untuk berdialog kepada anak. Masa remaja merupakan krisis identitas. Pada masa ini sangat penting bagi remaja untuk mendapatkan dukungan dari orang tua yang dapat berempati, bersikap hangat, mengerti dan dapat bersikap komunikatif dengan remaja (Tridhonanto, 2014).

Persepsi pola asuh demokratis adalah penilaian atau interpretasi anak terhadap gaya pengasuhan orang tua yang mendorong anak-anak untuk mandiri namun tetap memberikan batasan dan kendali atas tindakan-tindakan anak, memberikan kesempatan untuk berdialog, bersifat hangat dan mengasuh serta memperlihatkan rasa senang dan dukungan sebagai respon terhadap tingkah laku konstruktif anak (Baumrind dalam Santrock, 2012). Pola asuh demokratis orang tua dipersepsi oleh remaja dengan menilai atau menginterpretasikan seberapa sering orang tua menerapkan pola asuh demokratis dalam pengasuhannya terhadap remaja. Semakin sering orang tua menerapkan pola asuh demokratis dalam pengasuhannya terhadap remaja berarti remaja menilai bahwa gaya pengasuhan orang tua demokratis. Sebaliknya semakin jarang orang tua menerapkan pola asuh demokratis dalam pengasuhannya terhadap remaja berarti remaja menilai bahwa gaya pengasuhan orang tua kurang demokratis.

Menurut Baumrind (dalam Soetjiningsih, 2018) orang tua dengan pola asuh otoritatif atau demokratis menunjukkan aspek-aspek: melakukan kontrol terhadap anak tapi tidak terlalu ketat, bersikap tegas tetapi mau

memberikan penjelasan mengenai aturan, mau bermusyawarah atau berdiskusi, bersifat hangat dan sayang terhadap anak, menunjukkan rasa senang dan dukungan sebagai respon terhadap perilaku konstruktif anak.

Survey yang dilakukan oleh Widiastuti & Elshap (2015) tentang pola asuh orang tua sebagai upaya menumbuhkan sikap tanggung jawab pada anak dalam menggunakan teknologi komunikasi menunjukkan sebagian besar orang tua yang demokratis memiliki anak yang tidak kecanduan *gadget*. Pola asuh demokratis mampu menumbuhkan rasa tanggung jawa pada anak termasuk tanggung jawab dalam penggunaan *gadget*.

Menurut Hurlock (dalam Tridhonanto, 2014) perlakuan orang tua terhadap anak, akan mempengaruhi sikap anak dan perilakunya. Salah satu upaya yang dilakukan untuk membentuk karakter yang baik yaitu dengan pendampingan orang tua yang berbentuk pola asuh demokratis. Menurut Widiastuti & Elshap (2015), pola asuh demokratis yang mampu menumbuhkan rasa tanggung jawab pada anak dalam menggunakan *gadget* adalah: menentukan peraturan dan disiplin dengan memperhatikan dan mempertimbangkan alasan-alasan yang dapat diterima, dipahami dan dimengerti oleh anak, memberikan pengarahan tentang perbuatan baik yang perlu dipertahankan dan yang tidak baik agar di tinggalkan, memberikan bimbingan dengan penuh pengertian, dapat menciptakan keharmonisan dalam keluarga, dapat menciptakan suasana komunikatif antara orang tua dan anak serta sesama keluarga. Hasil penelitian Widiastuti & Elshap (2015) menunjukkan bahwa pola asuh demokratis akan menghasilkan anak yang

memiliki hubungan hangat, penuh penerimaan, mau mendengar, peka, mampu berperan serta dalam mengambil keputusan di dalam keluarga sehingga anak belajar bertanggung jawab.

Kontrol diri adalah kemampuan individu untuk mengendalikan dorongan-dorongan baik dari dalam maupun dari luar individu untuk membuat keputusan dan mengambil langkah tindakan yang efektif untuk menghasilkan sesuatu yang diinginkan dan menghindari akibat yang tidak diinginkan (Thalib, 2010). Kontrol diri remaja ditandai dengan munculnya perilaku kontrol diri yaitu kontrol perilaku, kontrol kognitif dan kontrol keputusan pada perilaku remaja dalam berbagai situasi yang mereka hadapi. Semakin sering kontrol diri muncul berarti kontrol diri remaja tinggi. Sebaliknya semakin jarang kontrol diri muncul berarti kontrol diri remaja rendah.

Gufon & Risnawita (2010), mengemukakan aspek-aspek kontrol diri meliputi kontrol perilaku yaitu kemampuan untuk memodifikasi suatu keadaan yang tidak menyenangkan, kontrol kognitif yaitu kemampuan individu untuk mengolah informasi yang tidak diinginkan dengan cara menginterpretasikan, menilai, atau menghubungkan suatu kejadian dalam suatu kerangka kognitif sebagai adaptasi psikologis atau untuk mengurangi tekanan, dan mengontrol keputusan yaitu kemampuan seseorang untuk memilih hasil atau suatu tindakan berdasarkan pada sesuatu yang diyakini atau disetujuinya.

Kontrol diri berkaitan erat dengan kemampuan untuk menyusun, membimbing, mengatur dan mengarahkan bentuk perilaku yang dapat membawa individu ke arah konsekuensi positif. Semakin banyak penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar perilaku adiktif, karena kurangnya kontrol pada tindakan adiktif dan terhabituasi. Penelitian yang dilakukan oleh Agusta (2016) menunjukkan bahwa kontrol diri yang rendah merupakan faktor internal yang paling mempengaruhi kecanduan menggunakan *smartphone*. Individu dengan kontrol diri yang rendah memiliki kecenderungan untuk menjadi impulsif, senang mengambil tindakan berisiko dan berpikir tidak masuk akal, serta melakukan hal yang berisiko tanpa memikirkan efek dari jangka panjangnya. Penelitian lain yang dilakukan oleh Shirinkam & Shabsavarani (2016) menemukan bahwa ada hubungan negatif yang signifikan antara pengendalian diri dan kecanduan internet. Individu yang memiliki kontrol diri yang lebih rendah, maka probabilitas kecanduan internet lebih tinggi. Individu dengan kontrol diri yang rendah tidak mampu mengendalikan dirinya, mengarahkan dan mengatur perilaku dalam menggunakan *gadget*. Sedangkan individu dengan kontrol diri yang tinggi akan mampu mengendalikan dirinya, mengarahkan dan mengatur perilaku dalam menggunakan *gadget*.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah “Apakah ada hubungan antara persepsi pola asuh demokratis dan kontrol diri dengan kecanduan *gadget* pada remaja awal?”.

B. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui hubungan antara persepsi pola asuh demokratis dengan kecanduan *gadget* pada remaja awal.
2. Mengetahui hubungan antara antara kontrol diri dengan kecanduan *gadget* pada remaja awal.
3. Mengetahui hubungan persepsi pola asuh demokratis dan kontrol diri dengan kecanduan *gadget* pada remaja awal.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat teoritis
 - a. Bagi perkembangan ilmu pengetahuan, hasil penelitian ini diharapkan dapat menyumbangkan pengetahuan keilmuan pada bidang ilmu psikologi, khususnya Psikologi Pendidikan, terutama yang berhubungan dengan pola asuh orang tua, kontrol diri dan kecanduan *gadget*.
 - b. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan kecanduan *gadget* pada remaja.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi orang tua siswa, penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan sumber informasi untuk lebih memahami kelebihan dan kelemahan dalam melakukan tugas-tugas pengasuhan kepada anak-anaknya. Orang tua diharapkan dapat menyadari pentingnya pola asuh

demokratis dalam pengasuhan remaja, sehingga anak-anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal dalam segala aspek perkembangannya khususnya dalam upaya mencegah kecanduan *gadget* pada remaja. Berdasarkan informasi tersebut diharapkan orang tua dapat menerapkan pola asuh demokratis dalam pengasuhan, sebagai upaya mencegah terjadinya kecanduan *gadget* pada remaja.

- b. Bagi siswa diharapkan dapat memberikan informasi tentang pentingnya kontrol diri dalam menggunakan *gadget* agar siswa terhindar dari kecanduan *gadget*. Berdasarkan informasi tersebut diharapkan siswa dapat mengendalikan dirinya, mengarahkan dan mengatur perilakunya dalam menggunakan *gadget*.
- c. Bagi sekolah diharapkan dapat memberikan informasi tentang dampak penggunaan *gadget* pada siswa. Berdasarkan informasi tersebut diharapkan guru dan kepala sekolah memahami ciri-ciri siswa yang mengalami kecanduan *gadget* dan faktor yang mempengaruhinya yaitu pola asuh orang tua dan kontrol diri, sehingga dapat diambil kebijakan atau program yang tepat untuk mencegah kecanduan *gadget* pada siswa.

C. Keaslian Penelitian

Beberapa penelitian sebelumnya mengenai kecanduan *gadget* yaitu:

1. Penelitian Karuniawan & Cahyanti (2013) yang berjudul “Hubungan antara *Academic Stress* dengan *Smartphone Addiction* pada Mahasiswa

Pengguna *Smartphone*. Penelitian ini menemukan bahwa ada hubungan positif signifikan antara *academic stress* dengan *smartphone addiction*. Arah hubungan menunjukkan hasil positif (+) artinya jika *academic stress* naik, maka *smartphone addiction* juga naik. Persamaan penelitian Karuniawan & Cahyanti (2013) dengan penelitian ini adalah membahas tentang kecanduan *gadget*. Beberapa perbedaan penelitian ini dengan penelitian Karuniawan & Cahyanti (2013) yaitu:

- a. Variabel independen yang digunakan oleh Kurniawan & Cahyanti (2013) adalah tentang *academic stress* sedangkan penelitian ini menggunakan variabel independen tentang kontrol diri dan pola asuh demokratis.
- b. Sampel yang digunakan Kurniawan & Cahyanti (2013) adalah mahasiswa sedangkan penelitian ini menggunakan sampel siswa Sekolah Menengah Pertama.
- c. Analisa data yang digunakan Kurniawan & Cahyanti (2013) adalah analisis korelasi *product moment* sedangkan penelitian ini menggunakan analisis regresi linear berganda yaitu analisis data yang digunakan untuk melihat hubungan antara dua variabel bebas dengan satu variabel tergantung.
- d. Kurniawan & Cahyanti (2013) menggunakan teori *Smartphone addiction* yang dikemukakan oleh Kwon dkk, sedangkan penelitian ini menggunakan teori *addiction* yang dikemukakan oleh Caplan.

2. Penelitian Lee & Cho (2015) yang berjudul *Effects of Self-Control and School Adjustment on Smartphone Addiction among Elementary School Students* menunjukkan hubungan negatif dan signifikan antara pengendalian diri dengan kecanduan *smartphone*. Persamaan penelitian Lee & Cho (2015) dengan penelitian ini adalah membahas tentang pengendalian diri sebagai variabel bebas dan kecanduan *Smartphone* sebagai variabel tergantung. Beberapa perbedaan penelitian ini dengan penelitian Lee & Cho (2015) yaitu:
 - a. Variabel independen yang digunakan oleh Lee & Cho (2015) adalah tentang kontrol diri dan penyesuaian sekolah sedangkan penelitian ini menggunakan variabel independen tentang pola asuh demokratis dan kontrol diri.
 - b. Sampel yang digunakan Lee & Cho (2015) adalah siswa Sekolah Dasar di Korea sedangkan penelitian ini menggunakan sampel siswa Sekolah Menengah Pertama di Indonesia.
 - c. Lee & Cho (2015) menggunakan teori *kontrol diri* yang dikemukakan oleh Gottfredson & Hirschi, sedangkan penelitian ini menggunakan teori *kontrol diri* yang dikemukakan oleh Averill.
 - d. Lee & Cho (2015) menggunakan teori *Smartphone addiction* yang dikembangkan oleh *Development and Validation of the Smartphone Addiction Inventory* (NIA), sedangkan penelitian ini menggunakan teori *addiction* yang dikemukakan oleh Caplan.

3. Penelitian Shirinkam dkk (2016) yang berjudul *Internet addiction antecedants: Self-control as a predictor*, menemukan bahwa adanya hubungan negatif yang signifikan antara kontrol diri dan kecanduan internet di antara mahasiswa. Kontrol diri memiliki hubungan negatif yang signifikan dengan kecanduan internet. Persamaan penelitian Shirinkam dkk (2016) dengan penelitian ini adalah membahas tentang kontrol diri terhadap kecanduan *gadget*. Beberapa perbedaan penelitian ini dengan penelitian Shirinkam dkk (2016) yaitu:
 - a. Variabel independen yang digunakan oleh Shirinkam dkk (2016) adalah tentang pengendalian diri saja sedangkan penelitian ini menambahkan variabel independen tentang pola asuh demokratis.
 - b. Sampel yang digunakan Shirinkam dkk (2016) adalah mahasiswa sedangkan penelitian ini menggunakan sampel siswa Sekolah Menengah Pertama.
 - c. Tempat penelitian yang digunakan Shirinkam dkk (2016) adalah di Iran sedangkan tempat penelitian ini adalah di Indonesia.
4. Penelitian Simangunsong & Sawitri (2017) yang berjudul Hubungan Stres dan Kecanduan *Smartphone* pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Surakarta menunjukkan hubungan positif dan signifikan antara stres dengan kecanduan *smartphone*. Persamaan penelitian Simangunsong & Sawitri (2017) dengan penelitian ini adalah membahas tentang kecanduan *Smartphone*. Beberapa perbedaan penelitian ini dengan penelitian Inmor & Suwannahong (2017) yaitu:

- a. Variabel independen yang digunakan oleh Simangunsong & Sawitri (2017) adalah tentang stress sedangkan penelitian ini menggunakan variabel independen tentang pola asuh demokratis dan kontrol diri.
 - b. Sampel yang digunakan Simangunsong & Sawitri (2017) adalah siswa Sekolah Menengah Atas sedangkan penelitian ini menggunakan sampel siswa Sekolah Menengah Pertama.
 - c. Analisa data yang digunakan Simangunsong & Sawitri (2017) adalah analisis regresi sederhana, sedangkan penelitian ini menggunakan analisis regresi linear berganda untuk melihat hubungan antara pola asuh demokratis, kontrol diri, dan kecanduan *gadget*.
 - d. Simangunsong & Sawitri (2017) menggunakan teori *Smartphone addiction* yang dikemukakan oleh Lin dkk, sedangkan penelitian ini menggunakan teori *addiction* yang dikemukakan oleh Caplan.
5. Penelitian Kim dkk (2018) yang berjudul “*Relationship among family environment, selfcontrol, friendship quality, and adolescents' smartphone addiction in South Korea*”. Penelitian ini menemukan bahwa disfungsi keluarga secara signifikan terkait dengan kecanduan *smartphone* pada remaja sedangkan pengendalian diri serta kualitas pertemanan yang baik bertindak sebagai faktor protektif terhadap kecanduan *smartphone* pada remaja. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Kim dkk (2018) yaitu membahas mengenai kontrol diri dengan kecanduan *smartphone* pada remaja. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Kim dkk (2018) yaitu:

- a. Variabel independen yang digunakan oleh Kim dkk adalah tentang lingkungan keluarga, pengendalian diri dan kualitas hubungan pertemanan sedangkan penelitian ini menggunakan variabel independen tentang pola asuh demokratis dan kontrol diri.
- b. Analisa data yang digunakan Kim dkk (2018) adalah uji *chi-square* untuk mengevaluasi perbedaan kecanduan *smartphone* menurut karakteristik peserta dan analisis regresi multivariat untuk menunjukkan hubungan antara lingkungan keluarga, pengendalian diri, dan kualitas persahabatan, dengan kecanduan *smartphone* pada remaja, sedangkan penelitian ini menggunakan analisis regresi linear berganda untuk melihat hubungan antara pola asuh demokratis, kontrol diri, dan kecanduan *gadget*.
- c. Tempat penelitian yang digunakan Kim dkk (2018) adalah di Korea sedangkan tempat penelitian ini adalah di Indonesia.

Berdasarkan pemaparan penelitian terdahulu tersebut, diketahui bahwa penelitian mengenai hubungan persepsi pola asuh demokratis dan kontrol diri terhadap kecanduan *gadget* pada remaja awal relatif masih langka. Penelitian ini akan memfokuskan pada hubungan persepsi pola asuh demokratis dan kontrol diri dengan kecanduan *gadget* pada remaja awal. Melihat beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, maka peneliti melakukan penelitian yang berbeda dari beberapa penelitian yang telah dilakukan, dengan mengambil persepsi pola asuh demokratis dan kontrol diri sebagai variabel independen. Oleh karena itu keaslian dari

penelitian ini dapat dipertanggung jawabkan dan sesuai dengan asas-asas keilmuan yang harus dijunjung tinggi yaitu kejujuran, rasional, objektif dan terbuka.