

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perjalanan hidup manusia melewati fase-fase kehidupan sejak ia dilahirkan. Masa remaja merupakan masa peralihan antara masa anak ke masa dewasa. Umumnya masa ini berlangsung pada umur 10 tahun sampai 17 tahun. Pada masa remaja banyak perubahan yang bersifat universal, seperti perkembangan mencapai kematangan fisik, mental, sosial, minat dan salah satunya semakin meningkatnya perubahan emosi remaja.

Masa remaja adalah sepotong masa kehidupan yang penuh dengan perasaan yang penuh gejolak dan peka terhadap rangsangan-rangsangan negatif. Secara tradisional masa remaja dianggap sebagai masa dimana ketegangan emosi meningkat sebagai akibat dari perubahan fisik dan kelenjar. Perubahan yang terjadi terutama bersifat melengkapi pola yang sudah terbentuk pada masa pubertas.

Sedangkan persiapan diri yang kurang terhadap perubahan yang cepat dan dramatis tersebut dapat memungkinkan untuk terjadinya masalah-masalah yang serius, bagi kebanyakan remaja yang mengalami tekanan emosi dapat mengakibatkan kenakalan, penyalahgunaan obat-obatan, atau percobaan bunuh diri.

Lebih lanjut, rendahnya kemampuan siswa remaja di dalam mengelola emosi dapat memicu tindakan-tindakan yang tidak tepat bahkan bisa membahayakan bagi diri sendiri dan orang lain. Misalnya untuk mengatasi perasaan takut, seseorang memilih untuk meminum-minuman keras dan memakai narkoba. Contoh kasus yang dihadapi oleh siswa remaja akibat belum mampu mengelola emosi yang berlebihan,

Perkembangan sosial emosional dan kemampuan anak untuk memiliki pengetahuan dalam mengelola dan mengatur emosi secara lengkap baik emosi positif maupun emosi negatif, mampu menjalin hubungan dengan anak-anak lain dan

orang dewasa disekitarnya, serta secara aktif mengeksplorasi lingkungan melalui belajar.

Tugas perkembangan yang harus diselesaikan oleh remaja umumnya merupakan bagian tuntutan dari lingkungan sekitar sebagai upaya penyesuaian. Tuntutan lingkungan mengakibatkan tekanan-tekanan yang mengakibatkan naiknya emosi. Emosi diperlukan untuk membantu manusia agar lebih mudah melakukan adaptasi dengan lingkungan.

Mengenali emosi diri sendiri merupakan suatu kemampuan untuk mengenali perasaan sewaktu perasaan itu terjadi. Hal ini menyebabkan individu menyadari emosi yang sedang dialami serta mengetahui penyebab emosi tersebut terjadi serta memahami kuantitas, intensitas, dan durasi emosi yang sedang berlangsung. Seseorang akan lebih mudah memahami dan mengelola emosinya apabila telah mampu mengenali emosinya. Mengenali emosi sama dengan kesadaran diri mengenali perasaan sewaktu perasaan itu terjadi.

Kemampuan mengelola emosi marah perlu dimiliki agar remaja tumbuh menjadi individu yang matang secara emosi ketika memasuki usia dewasa. Apabila remaja mampu mengendalikan emosi marah maka akan berpengaruh positif pada kehidupannya, begitu juga sebaliknya apabila marah tidak bisa dikendalikan akan memberikan dampak negatif terhadap siswa.

Penjelasan di atas menegaskan pentingnya kemampuan mengelola emosi marah dimiliki oleh remaja sebagai upaya peningkatan kemampuan dalam memecahkan masalah, mampu mengelola masalah-masalah psikologis mereka sendiri dan mampu beradaptasi di lingkungan.

Hasil wawancara peneliti pada orangtua anak yang berada di Desa Pematang Gajah Kecamatan Jambi Luar Kota Kabupaten Muaro Jambi, Berdasarkan pengamatan, banyak dari anak usia remaja yang telah memiliki *gadget* sendiri. *Gadget* tersebut dibawa saat

bermain. Ketika sudah mengoperasikan *gadget* waktupun akan terlupa. Sehingga ada orang tua yang rela menjemput anaknya untuk pulang, ada juga yang telah memiliki kesadaran untuk pulang ke rumah saat waktu yang telah ditentukan oleh orang tuanya dan ada juga yang sampai sore tidak dicari orang tuanya. Kemudian peneliti mengamati beberapa rumah penduduk telah dipasang *wifi*. Hal tersebut menjadikan anak lebih memilih di rumah dibandingkan bermain dengan teman sebayanya. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, dari 20 anak yang berusia 13 sampai dengan 15 tahun, terdapat 17 anak yang menggunakan *gadget* baik itu punya orangtuanya ataupun punya pribadi. Yang ke 3 anak memang di larang oleh orangtuanya menggunakan *gadget*.

Berdasarkan keterangan orangtua tersebut beranggapan bahwa *gadget* dapat membuat anak tenang. Sehingga orang tua dapat melakukan pekerjaan tanpa ada gangguan dari anak. Tidak hanya itu, bahkan saat ini banyak pemberian *reward* atas capaian anak seperti selesai mengerjakan tugas dengan bermain *gadget* sampai puas. Banyak orang tua yang tidak memikirkan dampak negatif yang ditimbulkan. Dengan begitu anak akan lebih akrab dengan *gadget* dan hal yang paling parah adalah mengalami kecanduan, terkadang anak yang sedang bermain *gadget* apabila di suruh orangtuanya berhenti selalu marah, terkadang enggan membantu orangtuanya di rumah.

Sejalan dengan hasil penelitian APJII (2022) berdasarkan Survei Penetrasi dan Perilaku Penggunaan Internet, dari Jumlah Sampel Survei 7.568 responden, dari usia 13-18 tahun dengan jumlah 905 responden, sedangkan 210.026.769 jiwa dari total populasi 272.682.600 jiwa penduduk Indonesia Tahun 2021 yang terkoneksi internet sebesar 77,02%. Tingkat Penetrasi Pengguna Internet Berdasarkan Pekerjaan Pelajar & Mahasiswa sebesar 99,2%, sedangkan Tingkat Penetrasi Pengguna Internet Berdasarkan Tingkat Pendidikan, belum tamat SD sebesar 32,72%, tamat SD sederajat sebesar 72,37%, tamat SMP sederajat sebesar 85,43%. Penggunaan internet berdasarkan usia

pada tahun 2022 sebesar 76,63%. Alasan Menggunakan Internet Untuk dapat melakukan bekerja atau bersekolah dari rumah sebesar 90,21%.

Selain itu hasil penelitian yang dilakukan oleh Delima (2015) mendapatkan data bahwa mayoritas orang tua 94 persen mengatakan jika anak mereka terbiasa memakai *smartphone* untuk bermain *game online*, 63 persen anak dapat menggunakan waktu maksimal 30 menit dalam sekali bermain *game*, sedangkan 15 persen orang tua mengatakan jika anak mereka dapat bermain *game* selama 30-60 menit dan selebihnya dapat berinteraksi dengan sebuah *game* > 1 jam (Sujianti, 2018). Kebiasaan menggunakan *gadget* dengan berlebihan dan tidak sesuai akan membuat seorang anak bersikap acuh pada lingkungan, baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat. Sikap tidak peduli seseorang terhadap kondisi di sekelilingnya bisa menyebabkan seseorang mempunyai jarak dengan temanya bahkan tersaingkan di lingkungan sekitar (Fadlilah and Krisnanto, 2019).

Menurut Hidayat (Intan: 2019: 33) *gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul: Pengaruh Kemampuan Mengelola Emosi terhadap Intensitas *gadget* Anak di Desa Pematang Gajah”

B. Batasan Masalah

Batasan masalah ini dibuat agar arah dan tujuan terhadap permasalahan yang dibahas tidak melebar, maka diperlukan adanya batasan masalah yaitu :

1. Penelitian ini akan dilakukan di Desa Pematang Gajah Kecamatan Jambi Luar Kota Kabupaten Muaro Jambi.

2. Peneliti hanya meneliti tentang pengaruh intensitas *gadget* orangtua terhadap kemampuan mengelola emosi marah anak Di Desa Pematang Gajah
3. Pada penelitian ini intensitas penggunaan *gadget* yang akan di teliti yaitu anak usia 13-15 tahun dengan intensitas penggunaan 8 jam / hari.

C. Rumusan Masalah

Dari pembatasan masalah di atas, peneliti merumuskan masalah yaitu:

1. Bagaimana kemampuan mengelola emosi anak di Desa Pematang Gajah?
2. Bagaimana intensitas penggunaan *gadget* anak di Desa Pematang Gajah?
3. Apakah terdapat pengaruh kemampuan mengelola emosi terhadap intensitas *gadget* anak di Desa Pematang Gajah?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah maka penelitian ini bertujuan yaitu:

1. Untuk mengetahui kemampuan mengelola emosi anak di Desa Pematang Gajah?
2. Untuk mengetahui intensitas penggunaan *gadget* anak di Desa Pematang Gajah?
3. Untuk mengetahui pengaruh kemampuan mengelola emosi marah terhadap intensitas *gadget* anak di Desa Pematang Gajah?

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini yaitu:

1. Hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi orang tua agar lebih waspada dalam mengawasi penggunaan *gadget* anak. Sehingga dapat meminimalisir dampak negatif yang diterima sehingga dapat mengelola emosinya dengan baik.
2. Bagi peneliti, hasil penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan tentang kemampuan mengelola emosi anak dari penggunaan *gadget*.

F. Anggapan Dasar

Sutja, Dkk (2017:47) anggapan dasar adalah prinsip, kepercayaan, sikap, atau predisposisi yang digunakan peneliti untuk membangun hipotesis atau pertanyaan penelitian ini di dasari oleh asumsi sebagai berikut:

1. Pengaruh intensitas *gadget* setiap anak berbeda – beda.
2. Setiap anak memiliki kemampuan mengelola emosi yang berbeda – beda.

G. Hipotesis Penelitian

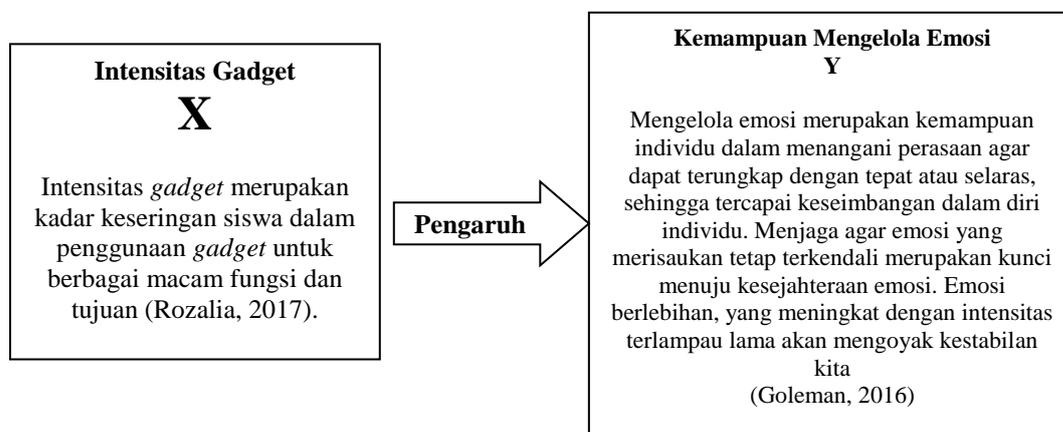
Hipotesis penelitian ini yaitu: terdapat pengaruh intensitas *gadget* terhadap kemampuan mengelola emosi anak di Desa Pematang Gajah.

H. Definisi Operasional

1. Intensitas *Gadget* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kadar keseringan anak dalam penggunaan *gadget* kehidupan sehari-hari
2. Kemampuan mengelola emosi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan anak dalam menangani perasaan, mengenali, mengendalikan , dan menjaga emosi marah.

I. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir pada penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Berfikir

