

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Generasi muda adalah harapan, karena merekalah calon pemimpin Indonesia yang akan melanjutkan perjuangan bangsa ini. Menurut WHO remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-19 tahun, menurut Peraturan Menteri Kesehatan RI tahun 2014 remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-18 tahun (Kementerian Kesehatan RI, 2017). Hasil sensus penduduk pada September 2020 total penduduk di Indonesia yaitu 270,20 juta jiwa yang didominasi oleh kelompok usia muda. Menurut Badan Pusat Statistik 2020, kelompok usia 10-14 tahun terdapat 22.195,9 juta jiwa sedangkan pada kelompok usia 15-19 tahun adalah 22.312,6 juta jiwa (BPS, 2021). Menurut Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Timur, kelompok usia 10-14 tahun terdapat 3.034.919 jiwa dan kelompok usia 15-19 sejumlah 3.077.971 jiwa (BPS Jawa Timur, 2021). Menurut Badan Pusat Statistik Kota Malang, kelompok usia 10-14 tahun dengan jumlah 60.718 jiwa sedangkan kelompok usia 15-19 tahun sejumlah 84.347 jiwa (MALANG, 2021). Ciri khas remaja adalah mempunyai jiwa petualang penuh dengan tantangan. Mereka mempunyai rasa keingintahuan yang cukup besar, ingin mencoba beberapa hal tanpa mempertimbangkannya serta berani menanggung risiko (Kementerian Kesehatan RI, 2017).

Dengan rasa keingintahuan yang besar, di era digital dan perkembangan teknologi yang sangat pesat seperti sekarang ini, remaja bisa mengakses segala informasi yang mereka inginkan dengan mudah melalui *smarthphone*. Dalam *smarthphone* terdapat beberapa konten serta aplikasi yang tidak seharusnya dikonsumsi oleh remaja, sehingga dapat terjadi perilaku penyimpangan sosial (Arifin, 2016). Introvert, sulit tidur, narsis, sulit berkonsentrasi dengan dunia nyata, anti sosial, itulah beberapa perilaku yang ditunjukkan remaja pengguna *smarthphone* (Arifin, 2016). *Smarthphone* sebagai ajang peningkatan status remaja dengan teman sebayanya untuk meningkatkan harga diri dan rasa penerimaan (Ting & Chen, 2020). Hal ini berhubungan dengan sifat remaja yang memiliki rasa keingintahuan yang besar sehingga rela melakukan apa saja yang mereka inginkan tanpa mempertimbangkan risikonya

Teknologi *smartphone* adalah penemuan inovatif yang menggabungkan fungsi telepon konvensional dan komputer dalam satu perangkat yang lebih kecil (Ting & Chen, 2020). Media komunikasi semakin canggih seiring perkembangan zaman. Beberapa fitur dalam *smartphone* seperti media sosial, *browser*, *youtube*, *game* dan yang lainnya (Hidayati, 2017). Saat ini berinteraksi dengan sesama tidak harus bersentuhan, walaupun jarak jauh dengan *smarthphone* seseorang bisa berkomunikasi (Marpaung, 2018).

Smartphone mempunyai dampak positif memberi kemudahan dimasa pandemi seperti sekarang ini, yang mengharuskan masyarakat mengurangi kegiatan di luar rumah. Dengan *smartphone* kita bisa bersilahturahmi jarak jauh, lebih mudah memesan makanan, barang, ataupun kebutuhan, juga bisa melaksanakan sekolah secara *online* maupun bekerja dari rumah melalui

smarphone. Tetapi tanpa disadari manusia sudah ketergantungan dengan gadget atau *smathphone*. Secara global, pada tahun 2019, terdapat 3,2 miliar pengguna gadget, naik hingga 5,6% dari tahun sebelumnya (Newzoo, 2019 dalam Irfan *et al.*, 2020). Data survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2016 terdapat 768 ribu anak Indonesia usia 10-14 tahun yang telah mengakses internet, usia 15-19 tahun sebanyak 22,5 juta anak dan usia 20-24 tahun sebanyak 22,3 juta (Dewi *et al.*, 2021). Dapat diartikan bahwa banyak remaja yang mengakses internet.

Seringkali remaja menggunakan *smarphone* tanpa mengenal waktu, bahkan hingga larut malam. Anak sulit menangkap pelajaran disekolahnya karena ketergantungan *smarphone* dan pikirannya hanya tertuju pada *smarphone* (Zakiyuddin *et al.*, 2020). Penelitian yang dilakukan oleh Umi romyati dkk, pada siswa-siswi di SMKN 1 Terbanggi Besar, Lampung Tengah, sebagian besar responden memiliki kualitas tidur yang buruk disebabkan karena berbagai faktor antara lain kebiasaan menggunakan smartpone (Keswara *et al.*, 2019). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Irfan dkk, penggunaan *smartphone* di SMA Negeri 2 Majene sebagian besar mengalami kecanduan gadget yaitu 55 siswa (55%) dan kualitas tidur remaja di SMA Negeri 2 Majene sebagian besar mempunyai kualitas tidur yang buruk yaitu 44 orang siswa (44%) (Irfan *et al.*, 2020). Pengaruh teman sebaya meningkatkan kecanduan internet pada remaja, sedangkan pengaruh orang tua dapat menguranginya. Orang tua sebenarnya memiliki pengaruh lebih besar daripada teman sebaya (Soh *et al.*, 2018). Dalam artian pola asuh orang tua dapat berpengaruh dengan kecanduan *smarphone* pada remaja.

Keluarga adalah lingkungan pertama yang dikenalkan oleh orang tua, setelah itu lingkungan masyarakat dan sekolah. Peran orang tua sangat penting dalam mengasuh dan mendidik anak-anaknya (Putri & Yani, 2015). Oleh karena itu orang tua diharapkan dapat memberikan bimbingan, arahan dan pengawasan. Dalam hal ini pola asuh sangat berpengaruh dalam proses perkembangan seorang remaja terkait dengan sifat remaja yang mempunyai rasa keigintahuan yang besar. Hubungan orang tua-anak adalah aspek penting dari sistem keluarga dan terkait erat dengan kecanduan internet pada remaja (Wang *et al.*, 2018). Menurut penelitian yang dilakukan di Taiwan, menyatakan beberapa orang tua tidak menyadari penggunaan *smarthphone* pada anaknya. Pembatasan waktu mungkin bisa mengurangi ketergantungan *smathphone* dan internet pada anak (Chou & Chou, 2019). Selain itu dalam penelitian yang dilakukan oleh (Wang *et al.*, 2018) hubungan orang tua-remaja yang baik dapat meningkatkan kemampuan regulasi emosi remaja, yang dapat mengurangi ketergantungan internet di kalangan remaja. Pola asuh orang tua dengan basic militer menggunakan pola asuh *Authoritative* dan *Authoritarian* (Putri & Yani, 2015). Artinya bahwa tidak semua anak seorang tentara diasuh dengan pola asuh otoriter/ *authoritarian* adapula yang mendidik anaknya dengan pola asuh demokrasi/ *authorative*. Pada penelitian yang dilakukan di Israel, Orang tua yang tergolong otoriter secara aktif menolak penggunaan *smarthphone* di sekolah (Hadad *et al.*, 2020). Tidak hanya teknologi yang mengalami perubahan tetapi orang tua juga harus mengalami perubahan dalam mendidik anaknya dan dapat mensinkronisasi antara pola asuh otoriter, demokratis dan permisif dalam perkembangan teknologi (Aslan, 2019).

Beberapa cara yang digunakan orangtua untuk membatasi anak dalam menggunakan *smartphone*. Membatasi waktu penggunaan *smartphone*, orang tua meluangkan waktu untuk anak, mengizinkan anak untuk bersosialisasi dengan lingkungan luar, menyibukkan waktu kegiatan anak dan yang lainnya (Mustikawati, 2018).

Peneliti telah melaksanakan studi pendahuluan pada bulan Desember 2021 di Asrama Dodikjur Rindam V/ Brawijaya Kota Malang. Terdapat 28 remaja dengan usia 12-15 tahun. Peneliti telah melaksanakan wawancara pada salah satu orang tua, dikarenakan adanya sekolah daring sehingga orang tua memutuskan untuk membelikan *smartphone*, sehingga saat ini remaja mempunyai *smartphone* pribadi. Orang tua beberapa kali melihat remaja menggunakan *smartphone* yaitu bermain game pada malam hari, sehingga orang tua lebih protektif untuk membatasi waktu pemakaian *smartphone*. Dari fenomena yang telah dipaparkan serta studi pendahuluan yang telah dilaksanakan oleh peneliti, menjadi dasar untuk melaksanakan suatu penelitian. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengambil judul Penggunaan *smartphone* berdasarkan jenis pola asuh orang tua Pada Remaja Di Lingkungan Militer Depo Pendidikan Kejuruan Rindam V/ Brawijaya Kota Malang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumuskan masalah pada penelitian ini adalah Apakah ada perbedaan penggunaan *smartphone* berdasarkan jenis pola asuh orang pada remaja di lingkungan Militer Dodikjur Rindam V/ Brawijaya Kota Malang?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Mengidentifikasi perbedaan penggunaan *smartphone* berdasarkan jenis pola asuh orang tua pada remaja di lingkungan Militer Depo Pendidikan Kejuruan Rindam V/ Brawijaya Kota Malang.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi penggunaan *smarthphone* pada remaja di lingkungan militer Depo Pendidikan Kejuruan Rindam V/ Brawijaya.
2. Mengidentifikasi pola asuh orangtua dengan latar belakang militer di lingkungan militer Depo Pendidikan Kejuruan Rindam V/ Brawijaya.
3. Menganalisa perbedaan penggunaan *smartphone* berdasarkan jenis pola asuh orang tua pada remaja di lingkungan Militer Depo Pendidikan Kejuruan Rindam V/ Brawijaya.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan dapat menambah informasi terkait pola asuh orang tua yang berhubungan dengan penggunaan *smartphone* serta sebagai wawasan pengetahuan, referensi dalam keperawatan khususnya pada bidang keperawatan komunitas.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Subyek Penelitian

Memberikan informasi kepada orang tua dan remaja terkait dengan penggunaan *smartphone* sehingga orang tua diharapkan dapat memberikan

bimbingan, arahan dan pengawasan, serta melakukan penyesuaian antara pola asuh terhadap teknologi yang berkembang, sehingga remaja bisa tetap mengikuti perkembangan zaman tetapi sesuai dengan porsi serta kebutuhannya.

1.4.2.2 Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan serta pengalaman baru bagi peneliti. Serta dapat menjawab tujuan peneliti terkait dengan penggunaan *smartphone* berdasarkan jenis pola asuh orang tua pada remaja.

1.4.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat sebagai dasar untuk penelitian selanjutnya dan diharapkan dapat meningkatkan atau memperluas variable-variabel terkait dengan pola asuh terhadap penggunaan *smartphone* pada remaja.

