

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Manusia diciptakan sebagai makhluk sosial yang dapat berinteraksi dengan orang lain dan manusia tidak akan bisa hidup tanpa bantuan orang lain. Manusia diciptakan untuk hidup bermasyarakat dengan individu maupun dengan kelompok tertentu. Syarat adanya interaksi sosial yaitu adanya kontak langsung antara individu yang satu dengan yang lain seperti betatap muka secara langsung, adanya sentuhan sebagai wujud aksi dan reaksi (Utomo & Budi, 2015).

Masa remaja terjadi pada usia 14-19 tahun. Terjadi banyak perubahan saat masa remaja ini ada pada diri seseorang termasuk perubahan fisik, emosional, kognitif, dan sosial dalam pencapaian suatu hal dalam hidup remaja. Sebagian remaja dapat menangani hal tersebut namun ada juga yang sebagian remaja yang tidak dapat beradaptasi bahkan mengalami penurunan dalam hal fisik, psikis, emosional dan spiritual (Muflih, Hamzah, & Puniawan, 2017).

Gadged merupakan sebuah terobosan terbaru dengan fitur yang lebih canggih dan memiliki tujuan yang lebih jelas dan fungsi yang lebih praktis. Gadged jaman sekarang terasa lebih canggih karena mempunyai fitur ataupun

pelayanan yang menunjang masyarakat untuk melakukan suatu hal dengan praktis dan cepat seperti membayar tagihan bulanan, memesan makanan bekerja, berbelanja dan pergi ke suatu tempat hanya dengan satu jari semuanya dapat terwujud dengan baik dan cepat (Dalillah, 2019).

Faktor kebutuhan manusia membutuhkan teknologi untuk komunikasi dan mengakses informasi. Sedangkan kalau dilihat dari faktor hidup modern Gadget digunakan untuk mengabadikan setiap momen manusia contohnya saat akan makan foto dulu maupun saat bepergian kesuatu tempat kita lebih sering melihat orang berselfie (Sidaria, 2018).

Penggunaan internet menggunakan smartphone berdasarkan usia menurut APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) tersering digunakan oleh usia 13-18 tahun dengan presentase 75,50% dan Pendidikan yang sering menggunakan smartphone pada SMA/MA menempati urutan ke 3 setelah Pendidikan S2/S3 dan S1/DIPLOMA. Indonesia sendiri tercatat kepemilikan smartphone atau tablet sebesar 50,08%.

Banyak remaja sekarang yang enggan berinteraksi atau bersosialisasi dengan dunia luar atau masyarakat luar secara tatap muka dikarenakan beberapa faktor salah satunya penggunaan gadget yang sering bahkan berlebihan yang dilakukan oleh remaja hanya untuk bersosial media dengan teman yang jauh ataupun dengan orang yang tidak dikenal. Sekitar 5-10% orang yang sering menyentuh Gadget atau 100 sampai 200 kali dalam sehari jika waktu efektif manusia untuk berinteraksi atau 960 menit perhari digunakan untuk memainkan Gadget atau sekitar 4,8 menit sehari orang tersebut memainkan Gadget dan terpengaruh dengan Gadget maka sulit bagi orang tersebut untuk menjalani kehidupan nyata seperti bercakap cakap dengan orang lain dan jika dijauhkan dari Gadget maka sering timbul gelisah. Di Indonesia 80 persen remaja mengalami hal seperti itu dan mereka sering tidak tahan jika berlama lama menggunakan Gadget dan akan sulit berinteraksi dengan orang lain. Bahkan ada yang menggunakan gadget untuk belajar di dalam rumah dan

bermain di dalam rumah karena malas keluar rumah dengan alasan tidak ada teman yang mau di ajak main atau belajar di luar rumah (Dalillah, 2019).

Kecanduan para siswa remaja terhadap Gadget oleh siswa yang masih duduk dibangku SMA menimbulkan banyak masalah terutama dalam hal berinteraksi sosial dengan lingkungan sekitar maupun dengan teman sebaya. Belakangan ini banyak murid SMA yang sudah banyak mempunyai gadget pribadi padahal kalau kita melihat beberapa tahun kebelakang gadget hanya dimiliki oleh orang atau ekonomi keluarganya menengah ke atas dan itupun masih digunakan oleh orang tua untuk bekerja dan menghubungi saudara atau teman yang jauh yang tidak bisa bertatap muka langsung (Anggraeni, 2018) Hal ini bisa memberikan beberapa dampak yang buruk bagi orang yang tidak bisa membatasi durasi atau pengaruh bagi masa depan remaja di masa yang akan datang. Orang tua sangat mempunyai andil dalam keluarga yang berpengaruh dalam kelangsungan hidup dan menjadi jaminan masa depan anak di usia yang akan mendatang terkait prestasi anak di sekolahan maupun cara anak berinteraksi sosial dengan teman sebaya ataupun yang lebih tua. Disisi lain penggunaan gadget yang kurang tepat ataupun keteledoran pengguna dalam mengoperasikan gadget dapat berdampak buruk bagi pengguna ataupun pemilik. Dapat dicermati jika suatu hal apapun yang digunakan dengan baik pasti akan menghasilkan pengaruh yang baik juga begitu pula sebaliknya, jika menggunakan suatu hal tidak semena mestinya pasti akan menimbulkan hal atau pengaruh yang kurang baik juga (Anggraeni, 2018).

terdapat sekitar 143,26 juta masyarakat atau sekitar 54,68 % telah menggunakan internet dan mengakses internet melali Gadget. Usia yang sering menggunakan internet adalah remaja khususnya remaja pria dengan presentase 51,43% dibanding perempuan yang hanya 48,57%. Sedangkan 29.63% masyarakat Indonesia mengatakan menggunakan internet 4 sampai 7 jam perhari dan hasil survei penggunaan internet yang lebih dari 7 jam perhari

sekitar 26,48%. Wilayah Jawa menjadi tertinggi ke dua setelah Kalimantan dalam penggunaan internet melalui media smart phone.

Dampak menggunakan Gadget terhadap interaksi sosial pada remaja adalah cenderung tidak peduli dengan lingkungan sekitar karena sudah punya kesibukan dan medianya sendiri yaitu Gadget untuk berinteraksi dengan dunia luar melalui media sosial. Hal ini juga berdampak pada kurangnya interaksi dengan orang tua serta remaja seringkali mengacuhkan perintah orang tua serta berbicara kasar kepada orang tua karena dianggap orang tua tidak bisa memahami bahwa orang tua ketinggalan jaman terhadap perkembangan Gadget, serta kurangnya pemahaman remaja terhadap perintah yang diberikan secara langsung. Jarang mau keluar kamar untuk makan karena asyik dengan Gadgetnya yang berdampak pada kesehatan tubuh yang menurun. Pendiam dan lebih menarik diri dari lingkungan sekitar karena merasa dirinya berbeda dibandingkan dengan teman temannya. Lebih senang bermain didalam ruangan ataupun dikamar dengan Gadget dari pada berinteraksi dengan dunia luar. Mengurangi keakraban dengan teman karena sibuk dengan Gadgetnya, mengurung diri dikamar karena malas berinteraksi dengan teman sebaya atau masyarakat luar (Utomo & Budi, 2015).

Game GEMINI merupakan metode yang digunakan untuk menangani remaja dalam hal kecanduan Gadget sehingga tidak berdampak buruk terhadap tingkah laku seseorang atau remaja. Gadget digunakan terlalu sering maka akan mengakibatkan beberapa dampak negatif seperti kurangnya interaksi sosial, stress karena penggunaan gadget terlalu sering, gangguan pendengaran yang terjadi akibat radiasi yang ditimbulkan akibat terlalu sering menggunakan Gadget, ketajaman mata menurun, dan pembagian waktu sehari hari yang kurang baik. GEMINI sendiri merupakan satu metode yang digunakan untuk mengurangi bahaya kecanduan Gadget, GEMINI memiliki beberapa metode yang bisa diterapkan agar pecandu Gadget dapat mengurangi pemakaian Gadget secara berlebihan dan membuat waktu kita lebih berguna.

Cara mengatasi orang yang berinteraksinya kurang pada remaja adalah dengan cara TAK (terapi aktifitas kelompok) dengan cara beberapa orang yang mengalami kekurangan dalam berinteraksi dikumpulkan menjadi kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang kemudian sekelompok orang ini harus berkenalan dan mengingat nama setiap anggota kelompoknya dan menceritakan tentang dirinya sendiri lalu kelompok tersebut harus memberikan pertanyaan kepada orang yang memperkenalkan diri (Mushfi, Iq, & Interaction, 2017). Hal ini bertujuan untuk mengolah emosional dan psikologis seseorang dan perilaku yang maladaptif terhadap teman atau masyarakat luar, hal ini mampu melatih kemampuan interaksi sosial seseorang. Terapi aktifitas kelompok sendiri digunakan atau bertujuan khusus untuk melatih seseorang untuk memperkenalkan diri, bercakap cakap, kemampuan menyampaikan dan berbicara mengenai topik tertentu, kemampuan bekerja sama dan membicarakan masalah pribadi dengan orang lain (Rahayuningsih & Muharyari, 2016).

Permainan ular tangga adalah permainan yang sudah banyak diketahui oleh seluruh orang didunia tidak terkecuali Indonesia, permainan ini sangat populer ditahun 90 an dan sampai sekarangpun masih terkenal. ,permainan ular tangga merupakan permainan yang dikenal di seluruh indonesia. Permainan GEMINI sendiri bertujuan untuk membantu remaja dalam hal berinteraksi dengan orang lain akibat dari kurangnya interaksi sosial. Permainan GEMINI sendiri hampir mirip dengan permainan ular tangga karena mempunyai karakteristik dan model yang sama dengan ular tangga yaitu dengan melibatkan sekelompok orang yang terdiri 2 sampai 5 orang dan menggunakan peralatan seperti dadu bidak untuk menjalankan permainan dan satu lembar permainan (Juliani, Elsje Theodora Maasawet, 2017). Sasaran dalam penelitian ini adalah remaja ataupun anak anak yang kecanduan gadget dan yang sehari hari menggunakan gadget tanpa henti yang hanya digunakan untuk bermain game maupun bermain media sosial serta tidak mau berinteraksi dengan orang lain

maupun keluarga. Dalam hal ini peneliti menggunakan media ular tangga karena media ular tangga bisa digunakan oleh 5 orang dan secara berkelompok, media ular tangga juga dapat membantu remaja ataupun anak-anak dalam aktif bermain diluar ruangan tidak hanya terpaku didalam ruangan dan tidak mau berbaur dengan orang lain.

Penelitian menggunakan *literature review* merupakan strategi peneliti untuk berpedoman atau merencanakan suatu hal untuk melakukan suatu penelitian yang dapat menghasilkan metode penelitian bagi penelitian terhadap penelitian yang dilakukan. Dalam penelitian ini menggunakan studi *literatur review*. Sumber pustaka yang digunakan dalam penyusunan artikel melalui website *ScienceDirect* dan *Google Scholar*. Kemudian dikritisi dengan teknik yang tepat untuk memperoleh persamaan (*compare*), perbedaan (*contras*), pandangan (*critize*), perbandingan (*syntesis*), meringkas (*sumarize*) dari 10 artikel yang diperoleh. Pencarian artikel dengan pengumpulan tema permainan ular tangga yang dikaitkan dengan kemampuan interaksi sosial. Pembatasan proses pencarian tidak hanya dikaitkan dengan tema, namun juga tahun diterbitkannya artikel tersebut. Tahun penerbitan artikel yang di pakai adalah tahun 2015 sampai 2020. Adapun kata kunci pencarian yaitu permainan ular tangga dan interaksi sosial.

#### **A. Tujuan Penulisan Literatur Review**

Tujuan dari penyusunan literature review ini yaitu :

1. Mendeskripsikan artikel tentang pengaruh pemberian terapi bermain model ular tangga terhadap kemampuan interaksi sosial remaja kecanduan gadget.
2. Menganalisis artikel tentang pengaruh pemberian terapi bermain menggunakan metode ular tangga terhadap kemampuan interaksi sosial pada remaja kecanduan gadget.

**B. Manfaat penelitian**

Manfaat penelitian yang akan dilakukan ini merupakan bidang ilmu kesehatan khususnya keperawatan anak.

