BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa remaja dapat dikatakan sebagai masa peralihan dari masa anak-anak ke masa dewasa (Thalib, 2010, p. 41). Masa remaja mempunyai banyak kesempatan seperti dalam kompetensi kognitif dan juga emosional (Feldam, 2015, p. 2). Pada masa remaja perkembangan afektif yang berdampak pada emosi ditandai dengan perkembangan idealisme dan perkembangan kepribadian. Masalah perilaku beresiko pada remaja dapat berupa bolos sekolah, berhubungan seksual dengan siapa saja dan melakukan aktivitas yang berbahaya (Kowalski, 2012, p. 143).

Remaja merupakan penduduk dalam rentang umur 10-19 tahun (WHO, 2019, p. 1). Jumlah remaja di dunia sekitar 1,2 miliar dari total populasi dunia (Unicef, 2016, p. 1). Berdasarkan data yang diperoleh dari BPS remaja di Indonesia pada tahun 2017 diperkirakan sekitar 63,36 juta jiwa diantaranya 24,27 % adalah penduduk dalam kelompok umur pemuda (BPS, 2017, p. 11). Sedangkan jumlah remaja di Sumatera Selatan yaitu 2.086 dari total populasi (BPS 2017, p. 11). Pada masa remaja perasaan emosi jengkel berkaitan dengan perasaan marah yang tidak terkontrol dan tidak menyenangkan. Remaja yang merasa jengkel dan marah cenderung melampiaskan emosinya dengan tindakan agresif (Thalib, 2010, pp. 51,53).

Perilaku agresif dapat menimbulkan dampak yang negatif baik secara psikis, fisik, lingkungan, sosial dan integritas pribadi. Perilaku agresif dapat menimbulkan kerugian pada objek perilaku agresif. Perilaku agresif bersifat melukai atau menyakiti seseorang baik secara fisik maupun verbal (Thalib, 2010, p. 212). Cara mengasuh dan mendidik anak juga dapat berpengaruh pada agresif anak (Feldam, 2015, p. 298). Perilaku agresif dapat juga dipengaruhi oleh penggunaan gadget yang salah seperti untuk menonton acara kekerasan tanpa sadar perilaku anak akan berubah (Setiawati, 2016, p. 23). Penelitian yang telah dilakukan oleh Setyorini (2018, p. 61) didapatkan hasil siswa yang berperilaku agresif sangat tinggi sebesar 13,6%, kategori siswa yang berperilaku agresif tinggi sebesar 56,1%, kategori siswa yang berperilaku agresif rendah sebesar 6,6% dan kategori siswa yang berperilaku agresif sangat rendah sebesar 0% atau dikatakan tidak ada. Tindakan yang dapat merugikan orang lain seperti perilaku agresif akan berpengaruh pada prestasi akademik yang buruk (Thalib, 2010, p. 215).

Prestasi belajar merupakan hasil dari pembelajaran yang diperoleh dari evaluasi dan penilaian. Prestasi pada setiap orang akan memiliki potensi yang berbeda antara satu dengan yang lainnya. Prestasi yang dicapai anak atau peserta didik akan berbeda, tergantung kecerdasan yang dimiliki masing-masing individu (Helmawati, 2014, p. 205). Prestasi belajar pada siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu, faktor internal dan eksternal, pada penelitian ini lebih menekankan pada faktor eksternal yaitu lingkungan sosial

(orang tua atau keluarga) yang salah satunya adalah pola asuh, (Helmawati, 2014, pp. 199, 203).

Pola asuh orang tua dapat mempengaruhi sifat serta perilaku anak, anak akan menjadi baik tergantung pada pola asuh yang diberikan oleh orang tua. Pola asuh yang diberikan oleh orang tua misalnya seperti pola asuh otoriter dan permisif, dalam pola asuh otoriter lebih menekankan bahwa segala aturan yang dibuat oleh orang tua harus ditaati. Dampak negatif dari pola asuh ini adalah anak akan menjadi pemberontak nakal dan pada akhirnya anak akan menjadi agresif, sedangkan pada pola asuh permisif segala keinginan anak harus dituruti oleh orang tua baik orang tua setuju atau tidak. Dampak negatif dari pola asuh ini adalah anak akan menjadi bertindak semena-mena dan bebas melakukan apa saja (Helmawati, 2014, pp. 138-139).

Pola asuh orang tua dapat juga memiliki pengaruh terhadap hasil prestasi belajar anak. Sikap dan perhatian dari orang tua terhadap anaknya dalam melakukan aktivitas belajar akan menimbulkan hal positif terhadap pencapaian belajarnya. Gaya pengasuhan yang diberikan oleh orang tua seperti pola asuh otoritatif orang tua menciptakan suasana yang penuh keakraban menegakkan aturan-aturan yang konsisten. Anak yang mendapatkan pola asuh otoritatif cenderung gembira, termotivasi dan berprestasi di sekolah (Helmawati, 2014, p. 138 ; Ormrod, 2009, pp 94,95). Penelitian yang telah dilakukan oleh Kusuma (2017, p. 59) didapakan hasil pola asuh otoriter sebesar 32,4%, pola asuh demokratis sebesar 41,2% dan

pola asuh permisif sebesar 26,4%, yang berarti gaya pengasuhan yang paling banyak diterapkan yaitu pola asuh demokratis.

Gadget dikalangan anak-anak dan remaja merupakan benda yang tidak asing lagi. Masyarakat di era modern seperti anak-anak dan remaja tidak pernah lepas dari penggunaan gadget. Penggunaan gadget memang ada sisi positifnya bagi anak, seperti untuk media pembelajaran. Akan tetapi penggunaan gadget yang salah seperti untuk menonton konten kekerasan dan pornografi akibat tanpa pengawasan dari orang tua, tanpa sadar perilaku anak akan berubah mulai dari *tantrum*, malas bergaul, kekerasan ringan hingga menjadi kebiasaan. Penggunaan gadget yang salah dapat juga berpengaruh pada kognitif anak, anak yang sudah kecanduan dengan gadget akan sulit berkonsentrasi, tidak bisa fokus, dan tidak memperhatikan apa yang diajarkan. Jika anak sulit berkonsentrasi saat belajar dapat berpengaruh terhadap prestasi belajar (Setiawati, 2016, pp. 23,30).

Di Indonesia menurut pakar teknologi dari Institut Teknologi Bandung (ITB) terdapat 5-10% pecandu gadget, pecandu gadget tersebut sudah terbiasa menyentuh gadgetnya sebanyak 100-200 kali dalam sehari atau 4,8 menit sekali. Di Indonesia pada tahun 2012 terdapat 27% anak di usia balita yang menggunakan gadget, ditahun 2014 jumlahnya menjadi meningkat hingga 73% (Setiawati, 2016, p. 6). Penelitian yang telah dilakukan oleh Rahmadi (2017, p. 153) didapatkan hasil bahwa tingkat kecanduan gadget dengan frekuensi tinggi yaitu 52,0 %, sedangkan untuk frekuensi rendah didapatkan

hasil 48,0%. Penelitian yang dilakukan oleh Onibala (2015, p. 4) bahwa penggunaan gadget yang terlalu lama dapat mempengaruhi konsentrasi anak dan akan berdampak pada prestasi belajar anak.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 21 Maret 2019 dengan 4 orang siswi dan 6 orang siswa kelas VIII didapatkan data 4 siswa mengatakan bahwa orang tua akan marah dan mengoceh jika melanggar peraturan yang dibuat oleh orang tua, tidak membantu pekerjaan rumah, dan mereka juga dipaksa untuk menuruti kehendak orang tua seperti pemilihan tempat pendidikan dan orang tua jarang menemani belajar, kemudian terdapat 6 siswa mengatakan bahwa orang tua selalu menemani belajar, orang tua selalu menjelaskan mana perilaku yang baik dan yang buruk, orang tua tidak membatasi pergaulan anak selagi pergaulan tersebut positif, dan orang tua selalu bertanya kepada mereka setelah pulang sekolah mengenai (hari ini belajar apa, dan mendapatkan nilai bagus atau tidak). Sedangkan pada penggunaan gadget dari 10 siswa/i mereka mayoritas menggunakan *handphone* android, serta 4 orang siswa mengatakan menggunakan *handphone* untuk mencari tugas, bermain media sosial seperti *Whatsapp*, *Facebook* dan menonton film di *Youtube* seperti film televisi, dari keempat siswa/i tersebut terdapat dua anak yang hanya menggunakan *handphone* selama 2 jam, terdapat satu anak yang menggunakan *handphone* selama 3 jam dan terdapat satu anak yang menggunakan *handphone* hanya selama 30 menit. Kemudian terdapat 6 orang siswa mengatakan menggunakan *handphone*

untuk bermain *game* tembak-tembakan, bermain media sosial seperti *Whatsapp*, *Facebook* dan menonton tutorial *game* tembak-tembakan di *Youtube*, dari keenam siswa/i tersebut dua siswa menggunakan *handphone* selama 4 jam, terdapat dua siswa menggunakan *handphone* selama 6 jam dan terdapat dua siswa yang menggunakan *handphone* selama 5 dan 8 jam. Sedangkan pada perilaku agresif didapatkan data 9 siswa/i mengatakan sering berkelahi dengan temannya, memukul temannya didaerah tangan, sering memanggil temannya dengan sebutan nama binatang nama orang tua dan pendek, sering merebut pena milik temanya secara paksa, mengejek temanya dengan sebutan bau ketiak dan gigi kuning dan mengucilkan salah satu temannya dengan alasan sering temannya berkhianat. Hasil wawancara yang didapatkan dari wali kelas mengatakan bahwa kelas VIIIA dan VIIIB siswanya selalu naik kelas dan memiliki prestasi belajar yang baik dengan nilai rata-rata 8.

Dari uraian latar belakang dengan variabel perilaku agresif dan prestasi belajar yang dipengaruhi oleh pola asuh orang tua dan penggunaan gadget maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian "Hubungan pola asuh orang tua dan penggunaan gadget dengan prestasi belajar dan perilaku agresif remaja kelas VIII SMP Inaba Palembang"

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang maka peneliti menemukan masalah "Apakah Ada Hubungan Pola Asuh Orang Tua dan Penggunaan Gadget dengan Prestasi Belajar dan Perilaku Agresif Remaja Kelas VIII SMP Inaba Palembang 2019" ?.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Diketahui Hubungan Pola Asuh Orang Tua dan Penggunaan Gadget dengan Prestasi Belajar dan perilaku Agresif Remaja kelas VIII SMP Inaba Palembang.

2. Tujuan Khusus

a. Diketahui distribusi frekuensi pola asuh orang tua yang diberikan kepada siswa kelas VIII SMP Inaba Palembang.

b. Diketahui distribusi frekuensi penggunaan gadget pada siswa kelas VIII SMP Inaba Palembang.

c. Diketahui distribusi frekuensi prestasi belajar pada siswa kelas VIII SMP Inaba Palembang.

d. Diketahui distribusi frekuensi perilaku agresif pada siswa kelas VIII SMP Inaba Palembang.

e. Diketahui hubungan pola asuh orang tua dengan prestasi belajar pada siswa kelas VIII SMP Inaba Palembang.

f. Diketahui hubungan pola asuh orang tua dengan perilaku agresif pada siswa kelas VIII SMP Inaba Palembang.

g. Diketahui hubungan penggunaan gadget dengan prestasi belajar pada siswa kelas VIII SMP Inaba Palembang.

h. Diketahui hubungan penggunaan gadget dengan perilaku agresif pada siswa kelas VIII SMP Inaba Palembang.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa/i

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk remaja agar lebih terbuka dengan orang tua, membicarakan kepada orang tua atau guru bimbingan konseling setiap ada masalah.

2. Bagi Orang Tua

Penelitian ini dapat memberikan informasi kepada orang tua agar dapat memberikan tipe pola asuh yang konsisten, serta memberikan informasi tentang penggunaan gadget yang tidak dikontrol oleh orang tua dapat menimbulkan dampak yang negatif.

3. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk memberikan informasi tentang bagaimana pola asuh yang diterapkan oleh orang tua siswa serta dampak yang akan ditimbulkan. Penelitian ini dapat juga memberikan informasi tentang penggunaan gadget yang tidak terkontrol yang nantinya

dapat mempengaruhi prestasi belajar dan perilaku agresif pada remaja dengan bantuan guru bimbingan dan konseling.

4. **Bagi Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Katolik Musi Charitas Palembang**

   Penelitian ini diharapkan mampu digunakan sebagai referensi bagi mahasiswa/i Fakultas Ilmu Kesehatan Unika Musi Charitas Palembang mengenai pentingnya penerapan pola asuh orang tua dan penggunaan gadget yang nantinya dapat berpengaruh pada prestasi belajar dan perilaku agresif.

5. **Bagi penelitian selanjutnya**

   Dari hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan, wawasan, pemahaman dan pengalaman bagi peneliti serta untuk mengembangkan penelitian selajutnya khususnya mengenai pola asuh orang tua dan penggunaan gadget dengan prestasi belajar dan perilaku agresif pada remaja.

E. Ruang Lingkup

Penelitian ini termasuk dalam ruang lingkup keperawatan komunitas. Penelitian ini untuk mengetahui adanya hubungan pola asuh orang tua dan penggunaan gadget dengan prestasi belajar dan perilaku agresif remaja kelas VIII SMP Inaba Palembang. Populasi yang diambil pada penelitian ini adalah remaja kelas VIII yang berjumlah 49 anak, dan lokasi penelitian bertempat di

SMP Inaba Palembang. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 18 Mei 2019 dan 20 Mei 2019. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain penelitian *correlation study* dan menggunakan uji statistik *fisher exact test*, *kendall tau,* dan untuk melihat nilai koefisien korelasi menggunakan uji *koefisien phi,* penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel yaitu *total sampling*.

F. Penelitian Terkait

Tabel 1.1 Penelitian Terkait

No	Nama/Tahun/ judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan	
				Penelitian terkait	Penelitian sekarang
1.	Yosua Ivan Pradana 2018, hubungan antara menonton acara kekerasan televisi dengan perilaku agresif pada siswa SMP di Salatiga.	Dapat diketahui siswa yang berperilaku agresif berkategori sangat tinggi sebesar 13,6%, kategori tinggi sebesar 56,1%, kategori sedang sebesar 23,7% kategori rendah sebesar 6,6% dan kategori sangat rendah Sebesar 0% atau dikatakan tidak ada.	1. Jenis penelitian kuantitatif 2. Analisis data: *kendall tau*	1. Variabel independen: menonton acara kekerasan televisi 2. Variabel dependen: perilaku agresif 3. Populasi: siswa kelas VII dan VIII di SMP Salatiga yang berjumlah 448 siswa 4. Teknik pengambilan sampel: *stratified random sampling* 5. Analisis data: *kendall tau*	1. Variabel independen: pola asuh orang tua dan penggunaan gadget 2. Variabel dependen: prestasi belajar dan perilaku agresif 3. Populasi: siswa kelas VIII SMP Inaba Palembang yang berjumlah 53 siswa 4. Teknik pengambilan sampel: *total sampling* 5. Analisis data: *fisher exact test*, *kendall tau* dan *koefisien phi*

No	Nama/Tahun/ judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan	
				Penelitian terkait	Penelitian sekarang
2.	Yudha Laga Hadi Kusuma 2017, hubungan pola asuh orang tua dan adaptasi lingkungan dengan indek prestasi mahasiswa semester 5 angkatan 2017 di stikes majapahit	Pola asuh orang tua otoriter 32,4%, demokratif 41,2% dan permisif 26,4%	1. Jenis penelitian kuantitatif 2. Teknik pengambilan sampel: *total sampling*	1. Variabel independen: adaptasi lingkungan 2. Variabel dependen: indek prestasi 3. Populasi: 34 mahasiswa semester 5 angkatan 2015 4. Teknik pengambilan sampel: *total sampling* 5. Analisis data: *fisher exact probability test* dan *korelasi spearman*	1. Variabel independen: pola asuh orang tua dan penggunaan Gadget 2. Variabel dependen: prestasi belajar dan perilaku agresif 3. Populasi: siswa kelas VIII SMP Inaba Palembang yang berjumlah 53 siswa 4. Teknik pengambilan sampel: *total sampling* 5. Analisis data: *fisher excat test*, *kendall tau* dan *koefisien phi*

No	Nama/Tahun/ judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan	
				Penelitian terkait	Penelitian sekarang
3.	Ahmad Ramadhan Asif dan Farid Agung Rahmadi, 2017 hubungan tingkat kecanduan gadget dengan gangguan emosi dan perilaku remaja usia 11-12 tahun	Didapatkan hasil bahwa tingkat kecanduan gadget pada siswa SD usia 11-12 tahun dengan frekuensi tinggi yaitu normal 3 (4,0), *borderline* 4 (5,3), dan abnormal 32 (52,0), sedangkan pada frekuensi rendah normal 4 (5,3), *borderline* 15 (20,0) dan abnormal 17 (22,7	1. Jenis penelitian kuantitatif 2. Analisis data: *Chi-Square*	1. Variabel independen: tingkat kecanduan gadget 2. Variabel dependen: gangguan emosi dan perilaku remaja 3. Populasi: 75 subjek didapatkan dari empat sekolah yang memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi 4. Teknik pengambilan sampel: *purposive sampling* 5. Analisis data: *chi square*	1. Variabel independen: pola asuh orang tua dan penggunaan gadget 2. Variabel dependen: prestasi belajar dan perilaku agresif 3. Populasi: siswa kelas VIII SMP Inaba Palembang yang berjumlah 53 siswa 4. Teknik pengambilan sampel: *total sampling* 5. Analisis data: *fisher excat test kendall tau* dan *koefisien ph*

No	Nama/Tahun/ judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan	
				Penelitian terkait	Penelitian sekarang
4.	Fetty Chandra Wulandari, Ristiawati, 2018 hubungan tipe pola asuh orang tua dengan kebebasan penggunaan gadget pada anak di SD Negeri Burat Kecamatan Kepil Kabupaten Wonosobo	Didapatkan hasil bahwa pola asuh yang paling banyak diterapkan di SD Negeri Burat yaitu pola asuh permisif dengan persentase (46,8%) dan kebebasan penggunaan gadget dengan kategori tinggi didapatkan hasil yaitu (56,6%)	1. Jenis penelitian kuantitatif 2. Populasi: 53 responden 3. Analisis data: *Chi-Square*	1. Variabel independen: tipe pola asuh orang tua 2. Variabel dependen: kebebasan penggunaan gadget 3. Teknik pengambilan sampel: *simple random sampling* 4. Analisis data: *chi square*	1. Variabel independen: pola asuh orang tua dan penggunaan gadget 2. Variabel dependen: prestasi belajar dan perilaku agresif 3. Teknik pengambilan sampel: *total sampling* *4.* Analisis data: *fisher exact test kendall tau* dan *koefisien phi*