

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kehidupan manusia tidak terpisahkan dengan kemajuan teknologi yang cepat, baik secara langsung maupun tidak langsung. Teknologi muncul sebagai komponen penting dari perkembangan eksistensi manusia. Teknologi bermanfaat bagi banyak pihak, digunakan untuk menemukan informasi sederhana, sebagai alat untuk interaksi dengan banyak orang, serta dapat mengurangi jarak dan waktu. Menurut Anglin (2012), teknologi merupakan contoh pengaplikasian ilmu perilaku dan alam serta pengetahuan terstruktur lainnya yang digunakan untuk mengatasi masalah.

Tidak dapat dihindari bahwa komunikasi dan teknologi informasi akan maju sebagai kemajuan ilmu pengetahuan, Teknologi ini akan terus dikembangkan. Salah satu hasil kemajuan teknologi yaitu terciptanya *gadget*. Terciptanya *gadget* memiliki fungsi dan manfaat sebagai alat komunikasi, menjalin komunikasi dengan kerabat jauh dan teman, serta menunjang ilmu pendidikan (Chusna, 2017).

Gadget memiliki dampak positif dan negatif bagi penggunaannya. Bagi anak-anak, penggunaan *gadget* yang berlebihan dan tanpa pengawasan orang tua dapat berbahaya. Dampak negatif penggunaan *gadget* meliputi implikasi psikologis seperti seorang anak menjadi orang yang tertutup, mengalami masalah pola tidur, anak senang menyendiri, serta terkena radiasi tingkat tinggi, dan gangguan kesehatan mata, tangan, dan otak (Ruminem *et al.*, 2020).

Data laporan perusahaan “Data Reportal” 2022 memprediksi bahwa jika Indonesia memiliki 370,1 juta perangkat seluler terhubung pada Januari. Jumlah ini meningkat sebesar 13 juta atau 3,6% dibandingkan tahun sebelumnya. Sebagai titik referensi, Pada bulan

Januari terdapat sekitar 277,7 juta orang yang tinggal di Indonesia. Hal ini menunjukkan terdapat 133,3% perangkat seluler bulan Januari 2022. Menurut penulis laporan tersebut, Penggunaan perangkat seluler lebih tinggi dari pertumbuhan populasi global. Hal ini disebabkan oleh kemungkinan adanya satu orang dapat menggunakan dua perangkat seluler untuk tujuan pribadi atau untuk pekerjaan (Jemadu dan Prastya, 2022).

Informasi tersebut menunjukkan bahwa ada penggunaan perangkat seluler di Indonesia jauh lebih banyak daripada jumlah masyarakatnya. Pengguna perangkat seluler yang menjadi fokus yaitu pengguna anak-anak. Penggunaan *gadget* dapat berdampak negatif pada anak. Teknologi memiliki daya tarik tersendiri bagi anak-anak karena memiliki penawaran fitur yang cukup canggih. Dengan adanya pengaruh itu, penggunaan *gadget* mengurangi hubungan sosial di antara mereka dan lingkungannya. (Jemadu dan Prastya, 2022).

Anak-anak dengan penggunaan *gadget* berlebihan cenderung berkembang menjadi sosok individualis sehingga kurang peduli terhadap lingkungannya. Perilaku ini dapat berlanjut hingga anak dewasa. Apabila anak-anak terlalu fokus dengan kehebatan teknologi maka anak akan sulit berkomunikasi dengan masyarakat sekitar, sehingga anak-anak kurang tahu menahu nilai dan norma yang berlaku dalam bermasyarakat, terutama pada perihal bahasa yang menjadi jembatan saat berkomunikasi dengan orang lain. Jika banyak kosakata negatif yang diserap anak dari *gadget* dan tanpa adanya pengawasan dari orang tua berakibat anak cenderung melakukan *verbal abuse* secara tidak mereka sadari.

Menurut Lestari (2016) kekerasan verbal/*verbal abuse* merupakan suatu tindakan membentak, memberikan hinaan, membuat malu, memberi umpatan, dan memberi rasa takut kepada orang lain menggunakan ucapan yang tidak pantas. Perilaku kekerasan verbal dan non verbal di Indonesia memiliki peringkat pertama menurut hasil riset

yang dilakukan oleh LSM Plan International dan *International Center For Research On Women* (IRCW).

Korban kekerasan verbal dapat menderita masalah emosional dan psikologis. Hal ini menunjukkan bagaimana penyalahgunaan kekerasan verbal memiliki dampak negatif yang signifikan pada kesehatan mental korban. Korban akan mengalami emosi seperti kemurkaan, kesedihan, ketakutan, dan bahkan kekhawatiran. Seseorang yang dianiaya secara verbal dapat mengalami masalah tidur atau makan. Korban memiliki perasaan penderitaan tersendiri. Pada tahap serius, adanya rasa bunuh diri merupakan aspek yang tersulit (Nafisah *et al.*, 2021).

Adanya keterkaitan penggunaan *gadget* secara masif tanpa pengawasan dan perilaku *verbal abuse* menjadi fokus penelitian. Hal itu dikarenakan siapa pun, dimanapun, kapanpun, seseorang dapat menjadi korban kekerasan verbal maupun pelaku kekerasan verbal. Apakah sengaja atau tidak sengaja, kekerasan verbal dapat membuat lawannya merasa terdegradasi, malu, dan bahkan merasa dirugikan. Hal ini dapat dipengaruhi berbagai faktor seperti kepribadian, budaya, dan sebagainya. Yun *et al.*, (2019) melakukan penelitian mengenai dampak *verbal abuse* terhadap kerusakan harga dan rasa menyalahkan diri sendiri yang membahayakan kesehatan mental dan interaksi sosial. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, kekerasan verbal berbahaya bagi kesehatan mental, martabat diri dan interaksi sosial (Yun *et al.*, 2019).

Dampak lain yang berbahaya dari *verbal abuse* adalah bukan hanya terjadi pada saat kejadian berlangsung tetapi juga beberapa tahun yang akan datang. Berikut merupakan dampak psikologis dari *verbal abuse*, seperti anak acuh dengan rasa orang lain, kurang percaya diri, gangguan dalam mengatur emosi maupun berhubungan sosial, berkepribadian sosiopat atau antisosial *personality disorder*, hingga bunuh diri. Yang menjadi ironi, apabila anak yang telah tumbuh dewasa

dan memiliki keluarga menerapkan didikan saat terkena *verbal abuse* pada keluarganya, hal itu dapat terjadi karena anak merupakan peniru yang handal dan merepresentasikan apa yang dia alami ke orang lain pula sehingga *verbal abuse* menjadi budaya dalam masyarakat (Lestari, 2016).

Penelitian ini dilatarbelakangi ketika PLP di MTS Muhammadiyah Kasihan. Penggunaan *gadget* dengan jenis *smartphone* mendominasi kegiatan di sekolah. Penggunaan *gadget* yang dilakukan ketika pembelajaran mengganggu proses belajar mengajar. Kekerasan verbal banyak dijumpai ketika siswa menggunakan *gadget* khususnya ketika bermain sosial media. Umpatan serta makian yang diucapkan antar sesama siswa dapat membahayakan lingkungan pertemanan. Untuk itu dilakukan penelitian mengenai pengaruh penggunaan *gadget* dengan perilaku *verbal abuse* untuk mengetahui korelasi sebab-akibat yang kemungkinan terjadi.

B. Identifikasi Masalah

1. Perilaku *verbal abuse* adalah perilaku yang merugikan orang lain
2. Perilaku *verbal abuse* merupakan dampak dari penggunaan *gadget* yang berlebihan
3. Penggunaan *gadget* yang berlebihan mengakibatkan anak kesulitan menyaring informasi positif
4. Perilaku *verbal abuse* membuat seseorang merasa rendah diri dan membahayakan kesehatan psikologis anak.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang dilakukan maka penelitian akan dibatasi pada pengaruh penggunaan *gadget* yang berlebihan dan dampaknya terhadap perilaku *verbal abuse*.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu apakah penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap perilaku *verbal abuse*.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku *verbal abuse*.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis peneliti berharap hasil penelitian dapat bermanfaat bagi para pembaca, siswa, guru, orang tua, dan peneliti sendiri mengenai dampak *verbal abuse* serta untuk membantu siswa agar terhindar dari perilaku *verbal abuse*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru BK

Dapat menyikapi maupun menangani peserta didik yang mengalami *verbal abuse* disekolah, serta masukan dalam memberikan layanan yang tepat terhadap siswa yang bermain *gadget* secara berlebihan di sekolah.

b. Bagi Peserta Didik

Memberikan informasi kepada siswa tentang buruknya penggunaan *gadget* secara berlebihan dan perilaku *verbal abuse* di kehidupan sehari-hari.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat menjadi acuan penelitian yang bertujuan untuk mengurangi dampak *verbal abuse* yang terjadi pada siswa serta masyarakat luas.