

KARYA TULIS ILMIAH

**GAMBARAN PERILAKU REMAJA DENGAN KECANDUAN
GADGET DI SMA NEGERI 13 KOTA MEDAN
TAHUN 2022**



DINDA ZALFA LUBIS

P07520119063

**POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES MEDAN
PRODI D III JURUSAN KEPERAWATAN
TAHUN 2022**

SCIENTIFIC WRITING

**DESCRIPTION OF THE BEHAVIOR
OF ADOLESCENT WITH GADGET ADDICTION
AT SMA NEGERI 13 MEDAN IN 2022**



DINDA ZALFA LUBIS

P07520119063

**MEDAN HEALTH POLYTECHNIC OF MINISTRY OF HEALTH
DEPARTMENT OF NURSING 2022**

KARYA TULIS ILMIAH
GAMBARAN PERILAKU REMAJA DENGAN KECANDUAN
GADGET DI SMA NEGERI 13 KOTA MEDAN
TAHUN 2022

Sebagai syarat menyelesaikan Pendidikan Program Studi
Diploma III Keperawatan



DINDA ZALFA LUBIS
P07520119063

POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES MEDAN
PRODI D-III JURUSAN KEPERAWATAN
TAHUN 2022

LEMBAR PERSETUJUAN

**JUDUL : GAMBARAN PERILAKU REMAJA DENGAN KECANDUAN
GADGET DI SMA NEGERI 13 MEDAN PADA TAHUN 2022**
NAMA : DINDA ZALFA LUBIS
NIM : P07520119063

Telah Diterima Dan Disetujui Untuk Diuji Dihadapan Penguji

Medan, 22 Juli 2022

Menyetujui

Pembimbing



Dr. Dame Evalina Simangunsong, SKM, M.Kes

NIP. 197009021993032002

**Ketua Jurusan Keperawatan
Politeknik Kesehatan Kemenkes Medan**



Johani Dewita Nasution, SKM, M.Kes

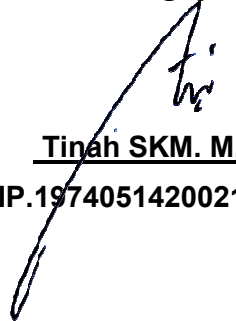
NIP. 196505121999032001

LEMBAR PENGESAHAN

**JUDUL : GAMBARAN PERILAKU REMAJA DENGAN KECANDUAN
GADGET DI SMA NEGERI 13 MEDAN PADA TAHUN 2022**
NAMA : DINDA ZALFA LUBIS
NIM : P07520119063

Karya Tulis Ilmiah ini Telah Di Seminarkan Pada Sidang Ujian Akhir Program
Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes
Medan, Juli 2022

Penguji I



Tinah SKM. M.Kes

NIP.1974051420021200301

Penguji II



Amira Permatasari Tarigan, S.Kep. Ns. M.Kes

NIP. 197703162002122001

Ketua Penguji



Dr. Dame Evalina Simangunsong SKM. M.Kes

NIP. 197009021993032002

**Ketua Jurusan Keperawatan
Politeknik Kesehatan Kemenkes Medan**



Johani Dewita Nasution, SKM, M.Kes

NIP. 196505121999032001

PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Karya Tulis Ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Medan, 22 Juni 2022



DINDA ZALFA LUBIS

NIM. P07520119063

**POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES RI MEDAN
JURUSAN KEPERAWATAN
KTI, Juli 2022**

**DINDA ZALFA LUBIS
PO7520119063**

**GAMBARAN PERILAKU REMAJA DENGAN KECANDUAN GADGET DI SMA
NEGERI 13 MEDAN TAHUN 2022**

ABSTRAK

Perkembangan media elektronik terjadi begitu pesat, seperti bermunculannya berbagai macam bentuk dan kegunaan *gadget*. Pengguna *gadget* tidak hanya berasal dari kalangan anak muda dan dewasa saja tetapi anak-anak usia dinipun sudah mulai terpapar dengan penggunaan *gadget*. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui gambaran perilaku remaja dengan kecanduan gadget di SMAN 13 Medan Tahun 2022. Jenis penelitian yang dilakukan adalah deskriptif. Pada penelitian ini jumlah populasi adalah siswa kelas XI SMAN 13 Medan siswa sebanyak 324 orang dan menjadi sampel sebanyak 179 orang. Teknik pengambilan sample dengan menggunakan sample teknik simple *random sampling*. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner. Analisa data dilakukan dengan mencari perilaku remaja yang mengalami kecanduan gadget. Hasil penelitian yang dilakukan pada 179 responden di peroleh mayoritas responden bahwa yang mengalami tanda kecanduan gadget ada sebanyak 146 orang. Dari hasil penelitian, maka orang tua lebih selektif dalam memberikan aturan anak remaja bermain gadget, yaitu dengan sering melakukan pengawasan terhadap konten yang dilihat oleh anak sesuai dengan usianya dan memberikan aturan terhadap batasan waktu anak untuk bermain gadget agar anak tidak lupa waktu.

Kata kunci : Perilaku remaja, kecanduan gadget

**MEDAN HEALTH POLYTECHNIC OF MINISTRY OF HEALTH
DEPARTMENT OF NURSING
SCIENTIFIC WRITING, July 2022**

DINDA ZALFA LUBIS

PO7520119063

**DESCRIPTION OF THE BEHAVIOR OF ADOLESCENTS WITH GADGET
ADDICTION AT STATE SENIOR HIGH SCHOOL NO. 13 MEDAN IN 2022**

ABSTRACT

Gadgets are growing rapidly, appearing in various forms and uses. Gadget users are not only teenagers and adults, but also children at an early age have been exposed to the use of gadgets. The purpose of this study is to find out the description of the behavior of teenagers with gadget addiction at State Senior High School No. 13 Medan in 2022. This research is a descriptive study that examines 179 people as a sample obtained through simple random sampling technique, taken from a population consisting of 324 students of class XI at State Senior High School No. 13 Medan. Research data was collected through a questionnaire. Data analysis is to find out the behavior of teenagers who are addicted to gadgets. Through research on 179 respondents, it was found that 146 respondents experienced symptoms of gadget addiction. Through the results of the study, it is hoped that parents will be more selective in providing rules for playing gadgets for teenagers, supervising the content seen by children, adjusting to their age and limiting the time to play gadgets for children so that they don't forget other activities.

Keywords: Adolescent Behavior, Gadget Addiction

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Allah SWT atas berkat dan karunia-Nya, Penulis dapat menyelesaikan proposal KTI ini dengan judul “**GAMBARAN PERILAKU REMAJA DENGAN KECANDUAN GADGET DI SMA NEGERI 13 MEDAN PADA TAHUN 2022.**” yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Program Studi D-III Keperawatan di Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan RI Medan.

Penulis banyak mendapat bimbingan, bantuan, arahan dan dukungan dalam penyusunan proposal KTI ini, dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Penulis mengucapkan terima kasih terutama kepada ibu **Dr. Dame Evalina Simangunsong, SKM. M.Kes** selaku pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, dan masukkan pada penulis sehingga dapat menyelesaikan proposal ini.

Selain itu penulis juga mengucapkan terima kasih kepada:

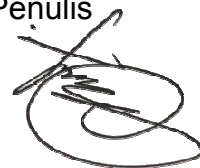
1. Ibu **Dra. Ida Nurhayati, M.Kes** selaku Direktur Politeknik Kesehatan Kemenkes RI Medan.
2. Ibu **Johani Dewita Nasution, SKM, M.Kes** selaku Ketua Jurusan Politeknik Kesehatan Kemenkes Jurusan Keperawatan RI Medan.
3. Ibu **Afniwati, S.Kep NS. M.Kes** selaku Ketua Prodi D-III Keperawatan Politeknik Kesehatan Kemenkes RI Medan.
4. Ibu **Tinah, SKM. M.Kes** sebagai Dosen Penguji I dan Ibu **Amira Permatasari Tarigan, S.Kep. Ns. M.Kes** selaku Dosen Penguji II.
5. Dosen dan seluruh Staf Jurusan Keperawatan Politeknik Kesehatan Kemenkes RI Medan.
6. Terimakasih penulis ucapkan kepada kedua orang tua, papa saya **Aiptu Zulkifli Lubis, SE** dan ibu saya **Dewi Sinamo, SST. M.Si** dan juga abang dan adik-adik kesayangan saya (**Ilham Pratama Lubis, Amru Prabowo Lubis** dan **Muhammad Rizqi Al-Farizy**) yang telah memberikan limpahan kasih sayang, motivasi hidup, perhatian, nasehat-nasehat, dan doa restu yang tiada henti kepada penulis dalam menyelesaikan pendidikan ini.

7. Terkhusus teman-teman satu bimbingan saya yang telah setia bersama-sama melakukan bimbingan proposal dan masukan **Sally Yolanda, Kesi Siregar, Geby Silalahi, dan Chintya Sianipar.**
8. Terimakasih buat sahabat saya **Tarisa Amanda, Dika Aulia Arifin, Sherina Mega Utari L. Tobing,** dan terimakasih untuk kekasih saya **Muhammad Syahbana,** sudah menemani saya dan mendukung saya.
9. Buat teman-teman mahasiswa/i Politeknik Kesehatan Jurusan Keperawatan Politeknik Kesehatan Kemenkes RI Medan angkatan **XXXIII** terkhusus kelas **III-B** atas persahabatan dan dukungan yang telah banyak membantu penulis dalam diskusi maupun sharing pengalamannya selama penulisan, bersama kalian masa perkuliahan ini menjadi hal yang sangat berarti.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan KTI ini masih banyak kekurangan dan bahkan jauh dari kata sempurna maka dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran serta masukan dari semua pihak. Harapan penulis semoga proposal KTI ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan proposal ini

Medan, 22 Juni 2022

Penulis



(DINDA ZALFA LUBIS)

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	viv
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.3.1 Tujuan Umum.....	7
1.3.2 Tujuan Khusus	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
1.4.1 Bagi Institusi Pendidikan Keperawatan	8
1.4.2 Bagi Profesi.....	8
1.4.3 Bagi Responden.....	8
BAB I TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Kerangka Teori Remaja.....	9
2.1.1 Pengertian Remaja.....	9
2.1.2 Ciri-Ciri Remaja	9

2.1.2 Tugas Perkembangan Remaja.....	11
2.2 Kerangka Teori Perilaku.....	11
2.2.1 Pengertian Perilaku	11
2.2.2 Domain perilaku	12
2.3 Kerangka Teori Gadget.....	15
2.3.1 Pengertian Gadget	15
2.3.2 Jenis <i>Gadget</i>	16
2.3.3 Dampak <i>Gadget</i>	17
2.4 Kerangka Teori Kecanduan Gadget.....	19
2.4.1 Pengertian Kecanduan Gadget	19
2.4.2 Faktor yang mempengaruhi kecanduan <i>Gadget</i>	20
2.5 Kerangka Konsep.....	22
2.6 Definisi Operasional	23
BAB III METODE PENELITIAN	25
3.1 Jenis dan Deasin Penelitian.....	25
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	25
3.3 Populasi dan Sampel	25
3.3.1. Populasi.....	25
3.3.2 Sampel	25
3.4 Jenis dan Cara Pengumpulan Data	27
3.4.1 Jenis data	27
3.4.2 Cara Penggumpulan Data	27
3.5 Pengolahan dan Analisis Data.....	27

3.5.1 Pengolahan Data.....	27
3.5.2 Analisa Data	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN.....	29
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	29
4.2 Hasil Penelitian	29
4.2.1 Karakteristik Responden	29
4.2.2 Perilaku Remaja Tentang Kecanduan Gadget.....	31
4.3 Pembahasan.....	34
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	43
5.1 Kesimpulan	43
5.2 Saran	44
DAFTAR PUSTAKA	45

DAFTAR TABEL

Table 4.1	Distribusi Frekuensi Perilaku Remaja Dengan Kecanduan Gadget Berdasarkan Usia Di SMAN 13 Medan Tahun 2022
Tabel 4.2	Distribusi Frekuensi Perilaku Remaja Dengan Kecanduan Gadget Berdasarkan Jenis Kelamin Di SMAN 13 Medan Tahun 2022
Tabel 4.3	Distribusi Frekuensi Perilaku Remaja tentang Kecanduan Gadget Berdasarkan Status Tempat Tinggal Di SMAN 13 Medan Tahun 2022.
Tabel 4.4	Distribusi Frekuensi Perilaku Remaja tentang Kecanduan Gadget Berdasarkan Pengetahuan Di SMAN 13 Medan Tahun 2022.
Tabel 4.5	Distribusi Frekuensi Perilaku Remaja tentang Kecanduan Gadget Berdasarkan Sikap Di SMAN 13 Medan Tahun 2022.
Tabel 4.6	Distribusi Frekuensi Perilaku Remaja tentang Kecanduan Gadget Berdasarkan Tindakan Di SMAN 13 Medan Tahun 2022.
Tabel 4.7	Distribusi Frekuensi Tanda Kecanduan Gadget Pada Siswa Kelas XI Di SMAN 13 Medan Tahun 2022.
Tabel 4.8	Distribusi Rata-rata Tanda Kecanduan Gadget Pada Siswa Kelas XI Di SMAN 13 Medan Tahun 2022.

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lembar Kuesioner Penelitian
2. Surat Balasan Izin Studi Pendahuluan
3. Surat EC (Ethical Clearance)
4. Surat balasan izin penelitian
5. Daftar riwayat hidup
6. Master Tabel
7. Hasil Analisa SPSS
8. Dokumentasi
9. Daftar Kegiatan Konsul

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan media elektronik terjadi begitu pesat, seperti bermunculannya berbagai macam bentuk dan kegunaan *gadget*. Pengguna *gadget* tidak hanya berasal dari kalangan anak muda dan dewasa saja tetapi anak-anak usia dini pun sudah mul

ai terpapar dengan penggunaan *gadget*. Hal ini mengundang perhatian dari berbagai pihak, dikarenakan anak-anak yang sudah mulai terpapar oleh *gadget* seringkali memiliki dampak negatif dari segi tumbuh kembangnya. Kecanduan *gadget* maupun internet merupakan penggunaan secara berlebihan yang mengganggu kehidupan sehari-hari penggunaannya, biasanya mengakibatkan keasyikan dan cenderung apatis terhadap sekitar dan sering kali marah apabila ada seseorang yang menggangukannya. Kecanduan *gadget* dan *internet* tidak hanya terjadi di Indonesia tetapi di seluruh dunia (Diarti and Sutriningsih, 2017).

Menurut Siste melakukan survei pada anak-anak dari 34 provinsi di Indonesia. Survei tersebut dilakukan kepada ribuan generasi muda di Indonesia pada Mei sampai Juli 2020. "Hasilnya adalah 19,3 persen remaja dan 14,4 persen dewasa muda kecanduan internet,"

Berdasarkan Hasil Penelitian yang dilakukan Ambarwaty (2018) terdapat tiga faktor yang menjadi penyebab kecanduan *smartphone* pada remaja, yaitu rendahnya kontrol diri, kesepian, dan *sensation seeking behavior*. Secara statistik kontribusi ketiga variabel ini terhadap kecanduan *smartphone* sebesar 23.7%. Sampel penelitian berjumlah 327 siswa MAN 02 Bekasi, berusia 15-18 tahun siswa MAN 02 Bekasi memiliki kecanduan *smartphone* yang tinggi dengan persentase sebesar 52.3%. Artinya sebesar 52.3% siswa menggunakan *smartphone* mereka secara berlebihan sehingga mengganggu kegiatan sehari-harinya, hasil penelitian

menunjukkan bahwa kontrol diri yang rendah mengakibatkan seseorang tidak mampu mengendalikan perilakunya ketika memakai *smartphone*. Semakin rendah kontrol diri seseorang, semakin tinggi tingkat kecanduan *smartphone*.

Salah satu kelompok pengguna aktif *smartphone* adalah mahasiswa. Dilihat dari segi perkembangan, mahasiswa dapat digolongkan dalam masa remaja akhir masa remaja akhir hingga dewasa awal yang berada pada rentang usia 18 sampai 25 tahun (Santrock, 2012). Berdasarkan Statistik Telekomunikasi Indonesia pada tahun 2019, sebanyak 44,17% dari pengguna *smartphone* berusia di bawah 25 tahun. Masa remaja merupakan periode peralihan dari kanak-kanak menuju dewasa. Keadaan ini memberi waktu pada remaja untuk mencoba gaya hidup yang berbeda dan menentukan pola perilaku, nilai dan sifat yang paling sesuai dengan dirinya (Hurlock, 2003). Terkhusus pada mahasiswa, pemanfaatan kecanggihan teknologi komunikasi merupakan salah satu gaya hidup yang tak lepas dari mahasiswa dan segala tuntutan nya. Mahasiswa juga merupakan kelompok yang paling ditargetkan oleh teknologi komunikasi (Chen, 2017). Proses belajar melalui penggunaan fasilitas *smartphone* merupakan bagian yang tidak dapat ditinggalkan dalam kehidupan belajar mahasiswa (Karuniawan & Cahyanti, 2013; Morissan, 2020). *Smartphone* memudahkan mahasiswa untuk mengunduh dokumen maupun berinteraksi dengan sesama mahasiswa atau pengajar secara daring (Morrisan, 2020)

Perkembangan zaman terus menerus mengikuti arus globalisasi, yang berakibat semakin marak penggunaan *smartphone*. Dahulu penggunaan *smartphone* hanya untuk panggilan, dan mengirim pesan, kini memiliki banyak fungsi, dan memilikifungsi menyerupai computer (Backer,2010). Kondisi maraknya penggunaan *smartphone*, menyebabkan Indonesia menempati peringkat ke 3 jumlah pengguna *smartphone*

terbanyak di Asia Pasifik sekitar 65.2 juta pengguna (eMarketer,2016). Di Indonesia dalam mengakses internet, paling banyak menggunakan smartphone yaitu pulau Jawa dan Bali sekitar 92% (PUSKAKOM,2015). Berdasarkan hasil Penelitian Kementerian Komunikasi dan Informatik yang didukung oleh UNICEF Indonesia sekitar 80% anak-anak dan remaja yang berusia 10 sampai 19 tahun menggunakan internet dan sebagian besar mengakses internet menggunakan smartphone (52%) (UNICEF Indonesia,2014). Remaja merupakan salah satu kelompok yang mudah terpengaruh baik pengaruh positif maupun negatif (Hanifah,2013).

Salah satu contoh *gadget* yang booming adalah smartphone . *Gadget* (Smartphone) merupakan objek teknologi seperti perangkat atau alat yang memiliki fungsi tertentu dan sering dianggap hal baru. *Gadget* merupakan alat mekanis yang menarik, karena selalu baru sehingga menimbulkan kesenangan baru kepada penggunanya. Menurut wikipedia kata gadget pertama kali muncul pada abad ke 19. Awalnya gadget digunakan sebagai nama tempat untuk menyimpan item teknis tertentu dimana orang tidak dapat mengingat nama item tersebut (Anonim, 2012).

Hovart menjelaskan (1989), kecanduan tidak hanya terhadap zat saja, akan tetapi juga pada aktivitas tertentu yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan dampak negatif. Cooper (2000), berpendapat bahwa kecanduan merupakan perilaku ketergantungan pada suatu hal yang disenangi. Seseorang biasanya secara otomatis akan melakukan apa yang disukai pada kesempatan yang ada. Kecanduan merupakan kondisi terikat pada kebiasaan yang sangat kuat. Orang yang mengalami kecanduan tidak mampu terlepas dari keadaan tersebut, orang itu kurang mampu mengontrol dirinya sendiri untuk melakukan kegiatan tertentu yang disukai. Seseorang yang sudah kecanduan akan merasa terhukum apabila tidak memenuhi hasrat kebiasaannya.

Berdasarkan hasil penelitian di dapatkan 51,1% remaja menggunakan *smartphone* 3-5 jam dalam sehari, dan 22,2% remaja lebih dari 6 jam durasi waktu menggunakan *smartphone* (Noviana,2016). Durasi penggunaan *smartphone* ini berkaitan dengan seberapa lama seseorang dalam menggunakan *smartphone*, dan durasi penggunaan *smartphone* merupakan salah satu aspek dalam mengukur intensitas penggunaan *smartphone* (Charunnisa,2010). Durasi ini berpengaruh terhadap pengendalian diri yang dimiliki individu. Selain itu, jenis kelamin memiliki peranan dalam mempengaruhi tingkat kecanduan *smartphone* (Bouzza,Al-Ba rashdi, dan Zubaidi,2015). Gottfredson&Hirschi dalam Gibson (2010) mengemukakan bahwa terdapat perbedaan antara control diri laki-laki dengan perempuan

Menurut Hurlock masa remaja yaitu masa peralihan dari anak-anak menjadi dewasa. Pada masa ini muncul ketegangan emosi yang diakibatkan dari perubahan fisik dan unsur kimia (Kharisma Bismi Alrasheed & Aprianti, 2011). Menurut Sa'id (2015) fase remaja awal merupakan tahap perkembangan pertama dimana remaja berada pada usia 12 hingga 15 tahun. Yang mana fase remaja awal berada pada jenjang pendidikan sekolah menengah pertama (SMP). Salah satu tantangan besar yang harus dihadapi remaja saat ini adalah membuka berbagai macam informasi tanpa adanya pembatasan akses. Hasil survei Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (APJII) Tahun 2017 penetrasi penggunaan internet 64,8%, yang artinya 171,17 juta jiwa dari total penduduk 264,16 juta jiwa menggunakan internet. Dari data tersebut penetrasi pengguna internet mengalami peningkatan 10,12% dari hasil survei pada tahun 2017 dengan penetrasi 54,68%. Smartphone menjadi perangkat yang paling sering digunakan dengan presentasi 93,9% (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2017).

Berdasarkan hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2017 Sebanyak 143,26 juta masyarakat Indonesia

atau 54,68% telah menggunakan internet. Rentang usia yang paling banyak menggunakan internet di Indonesia berasal dari kalangan remaja. Dalam survei ini juga diketahui jika sekira 43,89 persen pengguna internet di Indonesia rata-rata mengakses internet paling tidak 1 hingga 3 jam per hari. Sekira 29,63 persen mengatakan mengakses internet selama 4 hingga 7 jam per hari, dan sekira 26,48 persen pengguna mengakses internet lebih dari 7 jam per hari (Nurwela, 2018).

Berdasarkan laporan Wearesocial terdapat beberapa fakta mencengangkan. Diantaranya adalah tentang jumlah pengguna internet dunia yang telah mencapai 4,021 miliar orang. Ini artinya sudah lebih dari separuh manusia di bumi telah menggunakan internet. (Ramadhan, 2017) internet di seluruh dunia. Hasilnya, mereka menyebut Indonesia sebagai Negara dengan pertumbuhan jumlah pengguna internet terbesar di dunia. Pada tahun 2016, jumlah pengguna internet sekitar 88,1 juta jiwa dan pada awal tahun 2017 mengalami peningkatan jumlah pengguna internet di tanah air sebesar 51 persen sekitar 132,7 juta. Namun dari sisi perangkat yang digunakan untuk mengakses internet, tidak ada perubahan yang berarti. Sebanyak 69 persen masyarakat Indonesia masih mengakses internet melalui perangkat mobile dan sisanya melalui desktop dan tablet. (Ramadhan,2017). Survey tahun 2014 yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia menunjukkan bahwa pengguna internet di Provinsi Riau berjumlah 1,8 juta jiwa.

Data survei (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2018) menemukan jenis aplikasi yang sering digunakan pada anak usia sekolah adalah youtube 98%, dan game online 50%. Bagi anak usia sekolah yang menggunakan gadget, pengawasan khusus oleh orang tua diperlukan agar anak tidak terpengaruh ketergantungan gadget, karena orang tua harus dapat membatasi anak bermain gadget dan tidak membiarkan anak mengabaikan tanggung

jawabnya, seperti mandi, makan, belajar dan bermain dengan teman untuk bersosialisasi dengan baik (Sujianti, 2018).

Penelitian yang dilakukan oleh Ayoubi pada 2017 menyatakan bahwa pada anak usai dini gadget lebih banyak digunakan untuk bermain game dan menonton animasi. Penelitian tersebut selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Delima pada 2015 dimana sebanyak 94% anak usia prasekolah lebih banyak menggunakan smartphone untuk bermain game dibandingkan dengan anak usia lain (Delima, 2015).

World health organization melaporkan bahwa 5-25 %anak-anak usia prasekolah menderita gangguan perkembangan. Data di Indonesia yang diperoleh dari dinas kesehatan juga menyebutkan sebanyak 85,779 (62,02%) anak prasekolah mengalami masalah gangguan perkembangan. Dimana sebanyak 9, 5 % -14,2 % anak mengalami masalah sosial emosional yang berdampak negatif terhadap fungsi perkembangan mereka dan kesiapan untuk bersekolah (Widiawati 2012).

Pengguna *gadget* pada tahun 2013 dengan 27% populasi dunia mencapai 1,9 miliar dan diprediksi jumlah pengguna gawai akan terus meningkat sampai 5,6 milyar pada tahun 2019 (Pandey, Ratag, & Langi, 2019). Di Asia Tenggara pada bulan Agustus 2014 pengguna gawai sebanyak 120 juta yang telah mengalami peningkatan sebanyak 44% setiap tahunnya, sedangkan dari data penjualan *gadget* di Indonesia tahun 2014 dengan pengguna aktif mencapai sebanyak 47 juta jiwa pengguna (Riani, 2016). Pecandu *gadget* pada tahun 2014 di Indonesia semakin meningkat dari 1,4 miliar pengguna *gadget* 176 juta orang diantaranya adalah pecandu *gadget*, angka ini meningkat 123% dibanding tahun 2013 yang hanya 79 juta orang (Purwanto, Atina, & Desylawati, 2017). Pengguna aplikasi game online melalui *gadget* dan telah mengalami ketergantungan *gadget* di Indonesia tahun 2017 terindikasi sejumlah 6 juta dengan pengguna remaja kurang lebih 40% (Sari & Prajayanti, 2017).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di SMA Negeri 13 Medan di peroleh data dari tata usaha bahwa jumlah siswa berjenis kelamin laki-laki dan perempuan kelas XI-IPA I sebanyak 36 orang. Hasil survey awal dengan melakukan wawancara tanya jawab kepada 9 orang siswa laki-laki dan perempuan diperoleh hasil bahwa 5 orang siswa laki-laki yang dimana ada 3 orang yang dapat menghabiskan waktu bermain game online seperti mobile legend dan Pubg lebih dari 8 jam dan 2 orang lainnya dapat menghabiskan waktu bermedia sosial seperti tiktok, instagram dan whatsapp lebih dari 4 jam, dan diperoleh hasil bahwa 4 orang siswa perempuan yang dimana ada 3 orang yang dapat menghabiskan waktu bermedia sosial seperti instagram, tiktok, watpadd, dan whatsapp lebih dari 4 jam dan 1 orang lainnya dapat menghabiskan waktu bermain game online seperti pubg lebih dari 3 jam. Berdasarkan survey awal tersebut peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Gambaran Perilaku Remaja Terhadap Kecanduan Gadget di SMA Negeri 13 Medan Tahun 2022”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “ Bagaimana Gambaran Perilaku Remaja Dengan Kecanduan *Gadget* di SMA Negeri 13 Medan Tahun 2022 ?”

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

untuk mengetahui gambaran perilaku remaja dengan kecanduan *gadget* di SMA Negeri 13Medan Tahun 2022

1.3.2 Tujuan Khusus

1.3.2.1 Untuk mengetahui karakteristik pada remaja berdasarkan usia, jenis kelamin, dan status tempat tinggal

1.3.2.2 Untuk mengetahui gambaran pengetahuan remaja tentang kecanduan *gadget* di SMA Negeri 13 Medan

1.3.2.3 Untuk mengetahui gambaran sikap remaja tentang kecanduan *gadget* di SMA Negeri 13 Medan

1.3.2.4 Untuk mengetahui gambaran tindakan remaja tentang kecanduan *gadget* di SMA Negeri 13 Medan

1.3.2.5 Untuk mengetahui tanda kecanduan *gadget* pada remaja di SMA Negeri 13 Medan

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Bagi Institusi Pendidikan Keperawatan

Peneliti berharap berguna untuk menambah sumber referensi tentang penelitian kecanduan memainkan *gadget* di perpustakaan Poltekkes Kemenkes Medan yang dapat digunakan sebagai bahan untuk pembelajaran bagi mahasiswa.

1.4.2 Bagi Profesi

Peneliti berharap hasil dari penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi profesi perawat dalam memberikan wawasan tentang gambaran perilaku remaja dalam kecanduan memainkan *gadget*.

1.4.3 Bagi Responden

Peneliti berharap hasil dari penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan wawasan pada masyarakat tentang gambaran perilaku remaja dalam kecanduan memainkan *gadget*

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teori Remaja

2.1.1 Pengertian Remaja

Remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-19 tahun. Sedangkan, menurut Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 25 tahun 2014, remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-18 tahun. Masa remaja merupakan masa transisi, remaja mengalami perubahan secara fisik, psikis, seksual, kognitif, dan sosial yang dapat meningkatkan ketegangan emosi, suasana hati yang sewaktu-waktu dapat berubah sesuai keadaan remaja.

2.1.2 Ciri-Ciri Remaja

Ciri-ciri Remaja Dipandang dari sudut batas usia, remaja sebenarnya tergolong kalangan yang transaksional artinya keremajaan merupakan gejala sosial yang bersifat sementara karena berada diantara kanak-kanak dengan dewasa. Menurut Hurlock (1990) ciri-ciri masa remaja adalah:

- a. Masa remaja sebagai periode yang penting
Perkembangan fisik yang cepat disertai dengan cepatnya perkembangan mental, terutama pada awal remaja. Semua perkembangan itu menimbulkan perlunya penyesuaian mental dan perlunya pembentukan sikap, niat dan minat baru.
- b. Masa remaja sebagai masa peralihan
Dalam setiap periode peralihan status, individu tidak jelas dan keraguan akan peran yang harus dilakukan, pada masa remaja ini bukan lagi seorang anak dan bukan juga orang dewasa.
- c. Masa remaja sebagai masa perubahan
Tingkat perubahan dalam sikap dan perilaku selama masa remaja sejajar dengan tingkat perubahan fisik selama masa awal remaja, ketika

perubahan fisik terjadi dengan pesat perubahan sikap dan perilaku juga turut. Ada juga empat perubahan yang sama bersifat universal, pertama meningginya emosi yang intensitasnya bergantung pada tingkat perubahan fisik dan psikologis yang terjadi, karena perubahan emosi biasanya terjadi lebih cepat selama awal masa. Kedua perubahan tubuh, minat dan peran yang dihadapkan oleh lingkungan sosial untuk dipesankan menimbulkan masalah baru. Ketiga dengan perubahan minat dan pola perilaku maka nilai-nilai juga akan berubah.

d. Masa remaja sebagai usia bermasalah

Karena ketidakmampuan remaja untuk mengatasi masalahnya sendiri menurut cara mereka menjalani sendiri banyak remaja yang akhirnya menemukan bahwa penyelesaian tugas selalu baik.

e. Masa remaja sebagai usia mencari identitas

Pada awal-awal remaja, penyesuaian diri dengan kelompok masih tetap penting bagi anak laki-laki dan perempuan lambat laun mereka mulai mendambakan identitas diri dan tidak puas dan menjadi sama dengan teman-teman dalam segala hal.

f. Masa remaja sebagai usia yang menimbulkan ketakutan

Anggapan stereotip budaya bahwa remaja adalah anak-anak yang tidak rapi yang tidak dapat dipercaya dan cenderung merusak, menyebabkan orang dewasa yang harus membimbing dan mengawasi kehidupan remaja mudah takut bertanggung jawab dan bersikap tidak simpatik terhadap perilaku yang tidak normal.

g. Masa remaja sebagai masa yang tidak realistis

Menjelang berakhirnya masa remaja pada umumnya baik laki-laki maupun perempuan sering terganggu oleh idealisme berlebihan bahwa segera melepas kehidupan mereka yang lebih bila mencapai status orang dewasa.

h. Masa remaja sebagai ambang masa dewasa

Dengan semakin mendekatnya usia kematangan yang sah, para remaja menjadi gelisah untuk meninggalkan stereotipe belasan tahun dan untuk memberikan kesan bahwa mereka sudah hampir dewasa.

2.1.2 Tugas Perkembangan Remaja

Tugas perkembangan Remaja menurut Hurlock (dalam Ali, 2009) adalah :

- a. Mampu menerima keadaan fisiknya.
- b. Mampu menerima dan memahami peran seks usia dewasa.
- c. Mampu membina hubungan baik dengan anggota kelompok yang berlainan jenis.
- d. Mencapai kemandirian emosional.
- e. Mencapai kemandirian ekonomi.
- f. Mengembangkan konsep dan keterampilan intelektual yang sangat diperlukan untuk melakukan peran sebagai anggota masyarakat.
- g. Memahami dan menginternalisasikan nilai-nilai orang dewasa dan orang tua
- h. Mengembangkan perilaku tanggung jawab sosial yang diperlukan untuk memasuki dunia dewasa.
- i. Mempersiapkan diri untuk memasuki pernikahan.
- j. Memahami dan mempersiapkan berbagai tanggung jawab kehidupan keluarga.

2.2 Kerangka Teori Perilaku

2.2.1 Pengertian Perilaku

Perilaku ialah sebuah kegiatan ibarat orang berjalan, naik sepeda, dan mengendarai sebuah mobil ataupun motor yang dapat diamati dan dilihat dari luar. Untuk dapat melakukan sebuah aktifitas, manusia harus bisa melakukan beberapa hal untuk dapat dibidang sebuah perilaku, seperti saat seseorang sedang membaca koran yang dimana kaki yang satu harus diletakkan diatas kaki yang lain. Jelas ini merupakan sebuah

perilaku. Ia sedang membaca meskipun peninjauan dari luar sangatlah minim, akan tetapi sebenarnya perilaku itu ada dibalik tabir tubuh, didalam tubuh manusia . perilaku merupakan suatu kegiatan ataupun aktivitas organisme (makhluk hidup) yang saling berkaitan (Marmi; & Margiyanti;, 2013).

2.2.2 Domain perilaku

Menurut Triwibowo (2015) perilaku manusia sangat kompleks dan mempunyai ruang lingkup yang sangat luas. Perilaku terbagi dalam tiga domain yaitu :

a. Pengetahuan (knowledge)

Pengetahuan merupakan hasil tahu, dan ini terjadi setelah seseorang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indera manusia, yakni : indera pengelihatan, pendengaran, penciuman, rasa, dan raba. Pengetahuan yang dicakup di dalam domain kognitif mempunyai 6 tingkatan, yakni :

1) Tahu (know),

Tahu artinya sebagai mengingat sesuatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Termasuk dalam pengetahuan ini adalah mengingat kembali (recall) terhadap sesuatu yang spesifik dari seluruh bahan yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Oleh sebab itu “tahu” merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah.

2) Memahami (comprehension),

Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui, dan dapat menginterpretasi materi tersebut secara benar.

3) Aplikasi (application),

Aplikasi diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi sebenarnya.

4) Analisis (analysis),

Suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek kedalam komponen-komponen, tetapi masih didalam suatu struktur organisasi tersebut, dan masih ada kaitannya satu sama lain.

5) Sintesis (synthesis),

Sintesis menunjuk kepada suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian didalam suatu bentuk keseluruhan yang baru.

6) Evaluasi (evaluation),

Evaluasi ini berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau objek.

b. Sikap (Attitude)

Sikap merupakan reaksi atau respon seseorang yang masih tertutup terhadap suatu stimulus atau objek. Dalam kehidupan sehari-hari, sikap merupakan reaksi yang bersifat emosional terhadap stimulus sosial. Sikap merupakan kesiapan atau kesediaan untuk bertindak, dan bukan merupakan pelaksanaan motif tertentu. Sikap mempunyai tiga komponen pokok, yakni :

1) Kepercayaan (keyakinan), ide dan konsep terhadap suatu objek

2) Kehidupan emosional atau evaluasi emosional terhadap suatu objek

3) Kecenderungan untuk bertindak (trend to behave)

Sikap terdiri dari berbagai tingkatan, yaitu :

1) Menerima (receiving),

menerima diartikan bahwa orang (subjek) mau dan memperhatikan stimulus yang diberikan (objek). Misalnya sikap orang terhadap gizi, dapat dilihat dari kesediaan dan perhatian seseorang terhadap ceramah.

2) Merespon (responding),

memberikan jawaban apabila ditanya, mengerjakan, dan menyelesaikan tugas yang diberikan adalah suatu indikasi dari sikap. Suatu usaha untuk menjawab suatu pertanyaan atau mengerjakan tugas yang diberikan berarti orang dapat menerima ide tersebut.

3) Menghargai (valuing),

mengajak orang lain untuk mengerjakan atau mendiskusikan dengan orang lain terhadap suatu masalah adalah suatu indikasi sikap tingkatan yang ketiga. Misalnya : seorang ibu yang mengajak ibu yang lain untuk pergi menimbang anaknya ke Posyandu.

4) Bertanggung jawab (responsible),

bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dipilihnya dengan segala risiko merupakan sikap yang paling tinggi.

c. Praktek atau tindakan (practice)

Tindakan terdiri dari berbagai tingkatan, yaitu :

1) Persepsi (perception), mengenal dan memilih berbagai objek sehubungan dengan tindakan yang akan diambil merupakan tindakan tingkat pertama.

2) Respon terpimpin (guided respons), dapat melakukan sesuatu sesuai dengan urutan yang benar sesuai dengan contoh merupakan indicator tindakan tingkat kedua.

3) Mekanisme (mechanism), apabila seseorang telah dapat melakukan sesuatu dengan benar secara otomatis, atau sesuatu itu sudah merupakan kebiasaan maka ia sudah mencapai tindakan tingkat ketiga.

4) Adaptasi (adaptational), adaptasi adalah suatu praktek atau tindakan yang sudah berkembang dengan baik.

2.3 Kerangka Teori Gadget

2.3.1 Pengertian Gadget

Istilah gadget yang berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia gadget disebut “sebagai peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis”.Gadget dalam bahasa Indonesia yang berarti gawai adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. Gadget memiliki perbedaan dengan perangkat eletronik lainnya. Perbedaannya pada unsur kebaruan pada gadget. Seiring waktu gadget menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup semakin praktis.

Menurut Jeshikamandiangan bahwa penggunaan gadget (Handphone) dalam dunia pendidikan sangat berpengaruh terutama dalam mencari informasi, sehingga para siswa bisa melibatkan gadget dalam proses belajar.Gadget menjadi benda ajaib, pintar/smart, dan

berguna dalam banyak hal seperti mengirim email, melihat film, mencari alamat (peta), mengurus tiket, hotel memesan makanan, membeli barang, dan lain-lain. Gadget telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat modern termasuk anak-anak. Menurut Ali Akhmadi bahwa siswa bias memanfaatkan gadget untuk mencari informasi dan sumber berita melalui mesin pencari (google). Dengan menggunakan mesin pencari berita yang ada pada gadget diharapkan kebutuhan informasi dan sumber belajar pada siswa SD/MI dapat terpenuhi.

2.3.2 Jenis Gadget

Gadget memiliki macam-macam jenisnya dan memiliki fungsi yang berbeda. Berikut beberapa jenis gadget yang sering digunakan diantaranya adalah:

a. *Handphone (HP)/Smartphone* adalah seperangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa kemana-mana (portable, mobile) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (nirkabel, wireless). *Handphone* merupakan salah satu jenis gadget yang paling banyak digunakan. Seiring dengan perkembangannya, *handphone* banyak ragamnya. Mulai *handphone* yang menggunakan OS *android, iOS, windows phone*, dan lain-lain.

b. *Iphone* adalah sebuah telephone memiliki koneksi internet multimedia yang dirancang dan dipasarkan oleh perusahaan Apple.

c. *Ipad* adalah sebuah produk komputer memiliki bentuk tampilan yang hampir serupa dengan *Ipad Touch dan Iphone* yang merupakan tablet buatan Apple. Untuk ukurannya lebih besar dibandingkan kedua produk tersebut dan memiliki fungsi-fungsi tambahan seperti yang ada pada sistem operasi.

d. Blackberry adalah sebuah perangkat genggam nirkabel yang memiliki kemampuan layanan surat elektronik (push email), Faksimili Internet, telepon seluler, SMS, menjelajah internet, dan berbagai kemampuan nirkabel lainnya.

e. Netbook merupakan perpaduan antara computer portable seperti internet dan netbook.

2.3.3 Dampak Gadget

Gadget memiliki beragam manfaat dan kelebihan serta dapat mengakibatkan dampak positif dan negatif bagi penggunanya. Dampak positif dari penggunaan gadget yaitu akan lebih efisien dalam penggunaan waktu dalam berkomunikasi. Sedangkan bagi siswa yaitu siswa menjadi lebih maju dalam mengikuti perkembangan zaman. Siswa menjadi lebih mudah menyesuaikan perkembangan zaman dibanding orang dewasa. Teknologi dalam berbagai bentuk dan jenisnya memiliki kekuatan tersendiri yang dapat mengubah perilaku individu., sikap, pendapat, ataupun keyakinan seseorang.

Gadget memiliki dampak positif dan negatif dalam penggunaan untuk anak menurut Marpaung (2018) :

1. Dampak Positif Gadget:

- a) Berkembangnya imajinasi (melihat gambar kemudian menggambarnya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi kenyataan).

- Melatih kecerdasan (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar).
- Meningkatkan rasa percaya diri (saat anak memegang suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan).
- Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa).

1. Dampak Negatif dari Gadget

- Penurunan konsentrasi saat belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan gadget, misalnya anak teringat dengan permainan gadget seolah-olah dia seperti tokoh dalam game tersebut).
- Malas menulis dan membaca (hal ini diakibatkan dari penggunaan gadget misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi youtube anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari).
- Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi (misalnya anak kurang bermain dengan teman di lingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya).

- Kecanduan (anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan gadget karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya).
- Dapat menimbulkan gangguan kesehatan (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada gadget, dan juga dapat merusak kesehatan mata anak).
- Perkembangan kognitif anak terhambat (kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya akan terhambat).
- Menghambat kemampuan berbahasa (anak akan terbiasa menggunakan gadget akan cenderung diam, sering menirukan bahasa yang didengar, menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya).
- Dapat mempengaruhi perilaku anak (seperti contoh anak bermain game yang memiliki unsur kekerasan yang akan mempengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman).

2.4 Kerangka Teori Kecanduan Gadget

2.4.1 Pengertian Kecanduan Gadget

Kwon, dkk (2013) menyebutkan bahwa istilah smartphone addiction atau kecanduan gadget adalah sebagai perilaku keterikatan atau ketergantungan terhadap gadget yang memungkinkan menjadi masalah sosial seperti halnya menarik diri, dan kesulitan dalam performa aktivitas sehari-hari atau sebagai gangguan kontrol impuls terhadap diri seseorang. Karuniawan dan Cahyanti (2013) dalam jurnalnya menyebutkan bahwa

definisi *smartphone addiction* adalah perilaku penggunaan ponsel secara berlebihan yang dapat dianggap sebagai gangguan kontrol impulsif yang tidak memabukkan dan mirip dengan judi patologis.

Chiu (2014) menyebutkan juga bahwa *smartphone addiction* adalah salah satu kecanduan yang memiliki resiko lebih ringan dari pada kecanduan alkohol ataupun kecanduan obat-obatan. Perilaku dapat dikatakan sebagai perilaku kecanduan apabila seseorang tidak dapat mengontrol keinginannya dan menyebabkan dampak negatif pada diri individu yang bersangkutan. Menurut Lin, dkk (2014), kecanduan *smartphone* dapat dianggap sebagai salah satu bentuk kecanduan teknologi. Griffith dalam Lin, dkk (2014) mendefinisikan secara operasional bahwa kecanduan teknologi sebagai kecanduan perilaku yang melibatkan interaksi manusia-mesin dan non kimia di alam, pola perilaku serupa, kecanduan pada internet telah dikategorikan sebagai tipe yang substans terkait dan gangguan adiktif dalam DSM-V Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition (DSM-5).

Menurut pendapat beberapa ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kecanduan *smartphone* merupakan sebuah perilaku yang menyebabkan keterikatan atau ketergantungan dan merupakan bentuk ketergantungan pada teknologi yang memiliki dampak negatif pada individu.

2.4.2 Faktor yang mempengaruhi kecanduan *Gadget*

Terdapat faktor yang mempengaruhi kecanduan *Gadget* menurut Kwon, dkk (2013). Diantaranya adalah gangguan dalam kehidupan sehari-hari, penggunaan *smartphone* tetap dilakukan walaupun terdapat gangguan dalam kehidupan sehari-hari seperti masalah fisik, sosial, atau psikologis yang sering timbul dan kemungkinan besar disebabkan atau diperburuk dengan penggunaan *gadget*. Agusta (2016) mengemukakan ada empat faktor penyebab kecanduan *gadget*, yaitu:

a) Faktor Internal

Faktor ini terdiri atas faktor-faktor yang menggambarkan karakteristik individu, yaitu :

1) Tingkat sensation seeking yang tinggi. Sensation seeking atau biasa disebut pencarian sensasi adalah sifat yang didefinisikan sebagai kebutuhan-kebutuhan yang beragam, baru, dan sensasi-sensasi kompleks serta keinginan untuk mengambil resiko, baik secara fisik maupun secara sosial.

2) Self-esteem yang rendah. Self esteem itu sendiri adalah evaluasi diri individu terhadap kualitas atau keberhargaan diri sebagai manusia.

3) Kepribadian ekstrasversi yang tinggi.

4) Kontrol diri yang rendah, kontrol diri adalah kemampuan individu untuk menyusun, membimbing, mengatur, dan mengarahkan langkah-langkah dan tindakannya untuk mencapai sesuatu yang diinginkan.

b) Faktor Situasional

Faktor ini terdiri atas faktor-faktor penyebab yang mengarah pada penggunaan ponsel sebagai sarana membuat individu merasa nyaman secara psikologis ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman. Dalam hal ini individu akan cepat bertindak ketika berada pada situasi yang tidak nyaman dan merasa terganggu aktivitas bila ada situasi yang tidak diinginkan dan mengalihkan perhatian pada ponsel.

c) Faktor Sosial

Terdiri atas faktor penyebab kecanduan gadget sebagai sarana berinteraksi dan menjaga kontak dengan orang lain. Dalam hal ini individu selalu menggunakan ponsel untuk berinteraksi dan cenderung malas untuk berkomunikasi secara langsung dengan individu yang lain.

d) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor ini terkait dengan tingginya paparan media tentang ponsel dan berbagai fasilitasnya. Hal ini membahas bagaimana besarnya pengaruh media dalam mempengaruhi individu untuk memenuhi kebutuhan akan ponsel.

Penelitian yang dilakukan oleh Derks, dkk (Sarwar dan Soomro, 2013) menunjukkan bahwa organisasi mengharapkan karyawan merespon email secepatnya meskipun ketika waktu bekerja selesai. Banyak pengguna smartphone melakukan pengecekan secara terus-menerus mengenai pekerjaan dalam waktu panjang yang menghasilkan rutinitas yang kompulsif atau terus menerus dari pengecekan pekerjaan atau email yang akhirnya meningkatkan stres pekerja. Terdapat bukti bahwa pemakaian smartphone dapat mengakibatkan mengaburkan hal antara pekerjaan dan kehidupan dalam keluarga. Misalnya ketika waktu yang seharusnya dihabiskan untuk keluarga, individu cenderung fokus mengecek pekerjaannya dalam gadget.

2.5 Kerangka Konsep

Kerangka konsep penelitian tentang Gambaran Perilaku Remaja Terhadap Kecanduan Gadget sebagai berikut :

Gambaran Perilaku Remaja Dengan Kecanduan Gadget Berdasarkan:

- Karakteristik remaja
- Pengetahuan
- Sikap
- Tindakan

2.6 Definisi Operasional

No.	Variabel	Definisi	Alat ukur	Hasil ukur	Skala ukur
1.	Pengetahuan	Pengetahuan adalah mengingat sesuatu materi tentang pengetahuan gadget yang telah dipelajari di SMA Negeri 13 Medan.	Kuisisioner	<p>a. Baik = 76-100% atau 8-10 soal</p> <p>b. Cukup = 56-75% atau 6-7 soal</p> <p>c. Kurang = $\leq 55\%$ atau < 5 soal.</p>	Ordinal
2.	Sikap	Sikap adalah reaksi atau respon seseorang yang bersifat emosional terhadap gadget di SMA Negeri 13 Medan.	Kuisisioner	<p>a. Baik = 76-100% atau 8-10 soal</p> <p>b. Cukup = 56-75% atau 6-7 soal</p> <p>c. Kurang = $\leq 55\%$ atau < 5 soal.</p>	Interval

3.	Tindakan	Tindakan adalah suatu perbuatan atau perilaku kebiasaan terhadap gadget yang digunakan di SMA Negeri 13 Medan.	Kuisisioner	<p>d. Baik = 76-100% atau 8-10 soal</p> <p>e. Cukup = 56-75% atau 6-7 soal</p> <p>f. Kurang = $\leq 55\%$ atau < 5 soal.</p>	Ordinal
4.	Kecanduan Gadget	Kecanduan Gadget adalah sebagai perilaku keterikatan atau ketergantungan terhadap gadget yang memungkinkan menjadi masalah sosial seperti halnya menarik diri, dan kesulitan dalam performa aktivitas sehari-hari atau sebagai gangguan kontrol impuls terhadap diri seseorang.	Kuisisioner	<p>a. Ya = 10 - 20</p> <p>b. Tidak = 0 - 10</p>	Ordinal

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Deasin Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif yang bertujuan untuk mengetahui gambaran pengetahuan, sikap dan tindakan siswa terhadap kecanduan gadget, deskripsi tentang suatu keadaan secara objektif dengan desain penelitian pendekatan cross sectional.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di SMA NEGERI 13 MEDAN yang terletak di Kecamatan Medan Johor Kota Medan, dan akan dilaksanakan pada bulan Januari s/d Maret tahun 2022.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1. Populasi

Populasi pada penelitian ini adalah remaja kelas XI di SMA N 13 Medan yang berjumlah 324 orang (9 kelas) tahun 2022.

3.3.2 Sampel

Sample dalam penelitian ini adalah remaja kelas XI SMA N 13 Medan. Didalam penelitian ini jumlah sampel diambil dengan menggunakan rumus slovin.

Rumus Slovin :

$$n = \frac{N}{1+Ne^2}$$

$$n = \frac{324}{1+324 (0,05)^2}$$

$$n = \frac{324}{1+324 (0,0025)}$$

$$n = \frac{324}{1+0,81}$$

$$n = \frac{324}{1,81}$$

$$n = 179,00$$

$$n = 179$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

e= Persen kelonggaran ketidak telitian karena kesalahan pengambilan sampel yang masih dapat di tolerir atau diinginkan, misalnya 5% (*margin error*).

Adapun teknik pengambilan sample yang diambil oleh peneliti pada setiap kelas ialah dengan menggunakan teknik simple *random sampling*. Cara pengambilan secara simple *random sampling* dengan menggunakan undian yang di ambil dari nomor absen siswa remja kelas XI di SMA N 13 Medan.

3.4 Jenis dan Cara Pengumpulan Data

3.4.1 Jenis data

Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data primer, yaitu data yang diperoleh langsung dari obyek penelitian. Sedangkan data sekunder, berupa data sekolah (seperti jumlah siswa dan asal siswa) diperoleh dari staf tata usaha sekolah.

3.4.2 Cara Pengumpulan Data

Cara Pengumpulan Data dalam penelitian ini adalah dilakukan dengan membagikan kuesioner yang berisi pertanyaan dengan 30 soal tentang pengetahuan, sikap, tindakan dan kecanduan gadget berisi pertanyaan dengan 10 soal. Kepada responden yang terlebih dahulu menjelaskan tujuan penelitian dan melakukan observasi. Bila bersedia menjadi responden dipersilahkan untuk menandatangani surat persetujuan menjadi responden, dan selanjutnya di berikan penjelasan tentang pengisian kusioner. Setelah selesai menjelaskan pengisian kuesioner peneliti memberi waktu kepada responden untuk mengisi kuesioner dan setelah selesai diisi peneliti akan mengumpulkan kembali kuesioner dan mengucapkan terimakasih kepada responden yang telah bersedia menjadi responden untuk menyelesaikan penelitian ini.

3.5 Pengolahan dan Analisis Data

3.5.1 Pengolahan Data

Menurut Hidayat (2011), pengolahan data dilakukan dengan langkah – langkah :

- a. Editing : Dilakukan pemeriksaan kembali kebenaran data yang diperoleh atau dikumpulkan pada saat data sudah terkumpul
- b. Coding : Memberikan kode numerik (angka) terhadap data yang terdiri atas beberapa kategori. Penggunaan kode pada penelitian ini yaitu,

c. Scoring : Memberikan skor setelah dilakukan penghitungan dari hasil jawaban lembar kuesioner.

d. Tabulating : Membuat tabel-tabel data sesuai dengan tujuan penelitian

3.5.2 Analisa Data

Data yang diperoleh dari penelitian ini akan dianalisis secara univariat, yaitu dengan mendeskripsikan variable pengetahuan, sikap dan Tindakan responden ke dalam table distribusi frekuensi. Selanjutnya data akan dianalisis dan dilakukan pembahasan dengan kepustakaan yang ada.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentasi yang dicari

F = Frekuensi variable yang diteliti

N = Jumlah sampel

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 13 Medan terletak di JL. Karya Bersama, Titi Kuning, Kec. Medan Johor, Kota Medan, SMAN 13 Medan di dirikan pada 1983. Kepala Sekolah SMAN 13 Medan saat ini adalah Muklis, S.Pd. SMAN 13 Medan memiliki fasilitas sarana dan prasarana seperti : ruang Laboraturiumm (IPA, Bahasa, Komputer), lapangan basket, lapangan bola kaki, ruangan kesenian, ruangan kepala sekolah, ruangan BK, ruangan guru, ruangan OSIS, tata usaha, UKS, musholah, katin, toilet, gudang dan ruang kelas yang terdiri dari 28 kelas, sehingga saya mengambil 7 kelas (XI) sebagai responden saya. SMAN 13 Medan memiliki beberapa kegiatan, estrakulikuler diantaranya, ROHIS (rohani islam), pramuka, PMR, seni tari, paskibraka, basket, sepak bola, paduan suara, dan silat.

4.2 Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 13 Medan, data primer diperoleh dengan membagikan kuesioner pada 179 responden dan didapatkan hasil yang dapat disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

4.2.1 Karakteristik Responden

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Remaja Responden Berdasarkan Usia Di SMA Negeri 13 Medan Tahun 2022

No	Usia	f	%
1.	16 Tahun	90	50.3
2.	17 Tahun	84	46.9
3.	18 Tahun	5	2.8
Total		179	100.0

Sumber : data primer 2022

Berdasarkan tabel 4.1 diatas dapat dilihat bahwa mayoritas responden, berumur 16 tahun sebanyak 90 responden (50.3%), dan minoritas responden berusia 18 tahun sebanyak 5 responden (2.8%).

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Remaja Responden Berdasarkan Jenis Kelamin Di SMA Negeri 13 Medan Tahun 2022

No	Jenis Kelamin	f	%
1.	Laki-Laki	56	31.3
2.	Perempuan	123	68.7
Total		179	100.0

Sumber : data primer 2022

Berdasarkan tabel 4.2 diatas dapat dilihat bahwa responden laki-laki sebanyak 56 responden (31.3%), dan responden perempuan sebanyak 123 responden (68.7%).

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Remaja Responden Berdasarkan Status Tempat Tinggal Di SMA Negeri 13 Medan Tahun 2022

No	Status Tempat Tinggal	f	%
1.	Orang Tua	110	61.5
2.	Saudara	60	33.5
3.	Kost	9	5.0
Total		179	100.0

Sumber : data primer 2022

Berdasarkan tabel 4.3 diatas dapat dilihat bahwa mayoritas responden yang berstatus tempat tinggal bersama orang tua sebanyak 110 responden (61.5%), dan minoritas responden yang berstatus tempat tinggal di kos sebanyak 9 responden (5.0%).

4.2.2 Perilaku Remaja Tentang Kecanduan Gadget

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Perilaku Remaja tentang Kecanduan Gadget Berdasarkan Pengetahuan Di SMA Negeri 13 Medan Tahun 2022

No	Pengetahuan	f	%
1.	Baik	119	66.5
2.	Cukup	45	25.1
3.	Kurang	15	8.4
Total		179	100.0

Sumber : data primer 2022

Berdasarkan tabel 4.4 diatas dapat dilihat bahwa mayoritas responden yang berpengetahuan baik sebanyak 119 responden (66.5%) dan minoritas responden berpengetahuan kurang sebanyak 15 responden (8,4%).

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Perilaku Remaja tentang Kecanduan Gadget berdasarkan Sikap Di SMA Negeri 13 Medan Tahun 2022

No	Sikap	f	%
1.	Baik	24	13.4
2.	Cukup	120	67.0
3.	Kurang	35	19.6
Total		179	100.0

Sumber : data primer 2022

Berdasarkan tabel 4.5 diatas dapat dilihat bahwa mayoritas responden yang bersikap cukup sebanyak 120 responden (67.0%) dan minoritas responden bersikap baik sebanyak 24 responden (13,4%).

Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Perilaku Remaja tentang Kecanduan Gadget Berdasarkan Tindakan Di SMA Negeri 13 Medan Tahun 2022

No	Tindakan	f	%
1.	Baik	9	5.0
2.	Cukup	17	9.5
3.	Kurang	153	85.5
Total		179	100.0

Sumber : data primer 2022

Berdasarkan tabel 4.6 diatas dapat dilihat bahwa mayoritas responden yang bertindak kurang sebanyak 153 responden (85.5%) dan minoritas responden bertindak baik sebanyak 9 responden (5,0%).

Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Tanda Kecanduan Gadget Pada Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 13 Medan Tahun 2022

No.	Tanda Kecanduan Gadget	f	%
1.	Tidak	33	18.4
2.	Ya	146	81.6
Total		179	100.0

Sumber : data primer 2022

Berdasarkan tabel 4.7 diatas dapat dilihat bahwa responden yang tidak memiliki tanda kecanduan gadget sebanyak 33 responden (18.4%) dan yang memiliki tanda kecanduan gadget sebanyak 146 responden (81.6%).

Tabel 4.8 Distribusi Rata-rata Tanda Kecanduan Gadget Pada Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 13 Medan Tahun 2022

No	Tanda Kecanduan Gadget	Mean ± SD
1.	Karena penggunaan gadget saya sulit melakukan pekerjaan sesuai dengan jadwal	1.45 ± 0.499

yang saya sudah tentukan sebelumnya.

2. Saya sulit berkonsentrasi di kelas, saat mengerjakan tugas, atau saat bekerja karena penggunaan gadget.	1.63 ± 0.484
3. Saya merasakan nyeri pada pergelangan tangan atau leher belakang saat menggunakan gadget.	1.58 ± 0.495
4. Saya tidak tahan kalau tidak menggunakan gadget	1.50 ± 0.501
5. Saya merasa tidak sabar dan resah saat tidak memegang gadget.	1.60 ± 0.492
6. Saya memiliki gadget bahkan ketika saya tidak menggunakannya, saya selalu memikirkannya.	1.59 ± 0.494
7. Saya tidak akan pernah lepas menggunakan gadget, saya bahkan kehidupan sehari-hari saya sudah terpengaruh olehnya.	1.77 ± 0.425
8. Saya selalu mengecek gadget saya agar tidak ketinggalan percakapan antara orang lain di wa, facebook maupun media sosial.	2.00 ± 0.000
9. Saya selalu menggunakan gadget lebih lama dari yang saya bandingkan.	1.72 ± 0.450
10. Orang-orang di sekitar saya memberi tahu saya bahwa saya menggunakan gadget saya terlalu banyak.	1.73 ± 0.444

sumber : data deskriptif 2022

Analisis dari 10 tanda kecanduan gadget diperoleh data berdasarkan hasil perhitungan rata-rata siswa kelas XI SMAN 13 Medan Tahun 2022, bahwa tanda kecanduan yang terbanyak dialami yaitu : saya selalu mengecek gadget saya agar tidak ketinggalan percakapan antara orang lain di wa, facebook maupun media sosial, saya tidak akan pernah lepas menggunakan gadget saya bahkan kehidupan sehari-hari saya

sudah terpengaruh olehnya, orang-orang di sekitar saya memberi tahu saya bahwa saya menggunakan gadget saya terlalu banyak, saya selalu menggunakan gadget lebih lama dari yang saya bandingkan, saya sulit berkonsentrasi di kelas saat mengerjakan tugas, atau saat bekerja karena penggunaan gadget, saya merasa tidak sabar dan resah saat tidak memegang gadget.

4.3 Pembahasan

Pembahasan dilakukan untuk menjawab masalah penelitian tentang bagaimana gambaran perilaku remaja dengan kecanduan gadget di SMAN 13 Medan tahun 2022.

4.3.1 Karakteristik Responden

a. Usia

Usia merupakan rentang waktu seseorang yang dimulai sejak dia dilahirkan hingga berulang tahun. Jika seseorang itu memiliki usia yang cukup maka akan memiliki pola pikir yang matang. Usia sangat berpengaruh terhadap daya tangkap sehingga pengetahuan diperolehnya akan semakin baik. Selain factor usia, factor pendidikan juga mempengaruhi pengetahuan siswa/i untuk menembangkan kepribadian hidup. Pendidikan mempengaruhi proses belajar, semakin tinggi pendidikan seseorang maka semakin mudah orang tersebut untuk menerima informasi (Notoatmodjo, 2010).

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa distribusi responden berdasarkan usia remaja yang kecanduan gadget diatas dapat dilihat bahwa responden berumur 16 tahun sebanyak 90 responden (50.3%), responden berumur 17 tahun sebanyak 84 responden (46.9%), dan responden berusia 18 tahun sebanyak 5 responden (2.8%). Menurut peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 25 Tahun 2014, di Indonesia remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-18 tahun dan belum34

menikah (KEMENKES RI, 2015). Pada penelitian ini responden berada pada masa remaja awal.

Masa remaja awal atau *early adolescent* memiliki karakteristik seperti, mereka mulai membangun hubungan dengan kelompok untuk mengatasi ketidakstabilan yang ditimbulkan oleh perubahan tubuh yang cepat. Remaja mulai meningkatkan hubungan persahabatan dengan teman sesama jenis dan berusaha menjadi pemimpin dalam kelompok. Secara seksual remaja mulai mengeksplorasi dan mengevaluasi diri, mulai kencan yang terbatas biasanya bersama kelompok dan mulai melakukan kedekatan yang terbatas (Potter dan Perry, 2009)

Hal tersebut sejalan dengan teori (Santrock, 2003) yang menyatakan bahwa siswa SMA adalah individu yang sedang mengalami masa remaja akhir (*late adolescence*) berada pada usia 15 sampai 18 tahun.

b. Jenis Kelamin

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa lebih dari setengahnya berjenis kelamin perempuan sebanyak 123 orang (68.7%) dan kurang dari setengahnya berjenis kelamin laki-laki sebanyak 56 orang (31,3%). Hal ini sejalan dengan teori Pieter, dkk (2011) masa remaja disebut sebagai masa peralihan dari masa pubertas menuju dewasa. Peralihan berkaitan dengan perubahan perkembangan dari setiap tahap. Pada masa remaja terjadi perubahan perkembangan, diantaranya perubahan fisiologis, psikologis maupun sosial (Lubis, 2013).

Perubahan fisiologis meliputi perubahan fungsi fisiologis dan perubahan fisik. Perubahan fungsi fisiologis pada remaja meliputi kematangan organ-organ seksual. Perubahan hormonal seperti maturasi seksual terjadi melalui tahapan-tahapan yang teratur yang akhirnya pada remaja perempuan siap dengan ovulasi (Batubara, 2010).

Perubahan fisik meliputi penampilan fisik seperti bentuk tubuh dan proporsi tubuh (Lubis, 2013). Perubahan fisik remaja perempuan seperti penambahan tinggi badan yang terjadi dua tahun lebih awal daripada remaja laki-laki (Batubara, 2010).

Perubahan psikososial terjadi dalam tingkah laku, hubungan dengan lingkungan serta ketertarikan dengan lawan jenis. Remaja perempuan lebih mengekspresikan dan lebih mengalami keintiman dalam menjalin hubungan daripada remaja laki-laki. Jika dibandingkan dengan remaja laki-laki, remaja perempuan sering menggambarkan hubungan persahabatan mereka yang sangat dekat (Wadman, et al., 2011).

c. Status Tempat Tinggal

Pada penelitian ini dimasukkan status tempat tinggal sebagai hal yang ingin diketahui apakah tempat tinggal memiliki pengaruh terhadap siswa/siswi yang berkecanduan gadget. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa responden yang berstatus tempat tinggal bersama orang tua sebanyak 110 responden (61.5%), responden yang berstatus tempat tinggal bersama saudara sebanyak 60 responden (33.5%) dan responden yang berstatus tempat tinggal di kos sebanyak 9 responden (5.0%).

Berdasarkan data sebelumnya didapatkan hasil dengan kesimpulan bahwa tidak terdapat perilaku remaja antara kecanduan gadget pada siswa/siswi SMAN 13 Medan dengan tempat tinggalnya. Penelitian sebelumnya yang hampir serupa dilakukan oleh Kwon dkk (2013) meneliti perbedaan antara adiksi smartphone pada siswa yang masih memiliki kedua orang tua dan yang tidak. Penelitian tersebut menunjukkan tidak ada hubungan antara keluarga dalam hal ini kehadiran orangtua terhadap adiksi smartphone.

Dalam hal ini dapat kita lihat bahwa sangat kurangnya pengaruh tempat tinggal dan lingkungan keluarga terhadap adiksi smartphone. Dalam kehidupan sehari-hari tidak bisa diabaikan bahwa peran orang-orang disekitar bisa mempengaruhi seorang individu, termasuk penggunaan gadget di zaman sekarang ini. Penelitian yang lebih lanjut sangat diperlukan terkait hal ini karena masih kurangnya penelitian yang membahas lingkungan keluarga sebagai faktor seseorang mengalami kecanduan gadget.

4.3.2 Karakteristik Perilaku Remaja Tentang Kecanduan Gadget

a. Pengetahuan

Pengetahuan atau hasil tahu seseorang terhadap objek indra yang dimilikinya (mata, hidung, telinga, dan sebagainya). Dengan sendirinya pada waktu pengindraan sehingga menghasilkan pengetahuan tersebut sangat dipengaruhi oleh intensitas perhatian dan persepsi terhadap objek. Sebagian besar pengetahuan seseorang melalui telinga dan mata, soekidjo Notoatmodjo (2010).

Dari hasil penelitian ini adanya 179 responden, yang merupakan berpengetahuan baik sebanyak 119 orang (66.5%), berpengetahuan cukup sebanyak 45 orang (25.1%), dan yang kurang pengetahuannya sebanyak 15 orang (8.4%). Hal ini dikarenakan baiknya rasa ingin tahu responden terhadap kecanduan gadget.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti menemukan bahwa responden berpengetahuan baik terhadap kecanduan gadget ini dikarenakan banyak remaja yang mengetahui bahwa kecanduan gadget itu ada berdampak positif dan berdampak negatif nya. Sehingga membuat mereka sadar bahwa perlunya menggunakan waktu untuk bermain gadget dengan memisahkan waktu untuk kegiatan akademik dari sekolah seperti bermain sepak bola, bermain badminton, pramuka, menari, paskibra, dan lain-lainnya. Sebagian dari responden

menggunakan gadget untuk bermain game seperti mobile legend, pubg, snakes dan lain-lainya dan ada juga responden yang menggunakan gadget untuk searching tugas nya, kebutuhan pengetahuannya, dan menggunakan sosmed dan butuhnya kita untuk beristirahat agar tidak berkecanduan gadget.

b. Sikap

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa sikap pada kategori baik sebanyak 24 responden (13,4%), kategori cukup sebanyak 120 responden (67,0%), dan kategori kurang sebanyak 35 responden (19,6%). Jadi dapat disimpulkan bahwa kecenderungan sikap berada pada kategori cukup sebanyak 120 responden (67,0%) dan pengetahuan yang baik akan memunculkan sikap yang positif.

Sikap merupakan salah satu yang mendasari untuk terjadinya sebuah perilaku dimana sikap memiliki tiga komponen penting yang saling berhubungan yaitu komponen kognitif, afektif dan konatif.

Sikap positif pada responden dapat menambah keyakinan individu terhadap kecanduan gadget sehingga muncul kecenderungan untuk tidak bermain gadget. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil penelitian ini bahwa sikap positif akan cenderung tidak menggunakan gadget yang berlebihan dan sikap negatif akan cenderung berkecanduan gadget sehingga bermain gadget dengan jam yang berlebihan.

Hal ini sejalan dengan teori Haug et al., 2015 mengungkapkan bahwa gejala kecanduan gadget akan terlihat dengan adanya penggunaan yang lebih lama dari biasanya. Namun jumlah waktu yang dihabiskan menggunakan gadget dianggap suatu hal yang normal. Selain itu anggapan tidak adanya anggapan orang sekitar terhadap penggunaan gadget yang lama. Ini yang menyebabkan tidak adanya perasaan bahwa dirinya menggunakan gadget yang berlebihan.

c. Tindakan

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa tindakan siswa pada kategori baik sebanyak 9 responden (5.0%), tindakan siswa kategori cukup sebanyak 7 responden (9,5%), dan tindakan siswa kategori kurang sebanyak 153 responden (85,5%). Jadi dapat disimpulkan bahwa kecenderungan sikap berada pada kategori kurang sebanyak 153 responden (85,5%).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kurangnya tindakan responden terhadap gadget, sehingga setengah dari responden masih banyak yang menggunakan gadget yang berlebihan sehingga berdampak negatif kepada mereka yang tidak bisa mengontrol diri dengan baik, tidak berkonsentrasi saat jam belajar, dan penurunan dalam kemampuan bersosialisai, dan setengah dari responden yang menggunakan gadget tidak berlebihan karena mereka tahu bahwa bahayanya bagi mereka yang berkecanduan gadget, sehingga mereka tau dampak untuk kecanduan gadget.

Hal ini sejalan dengan teori Azwar (2003) yang mendasari penelitian ini, mengatakan bahwa dalam pembentukan perilaku seseorang dipengaruhi oleh pengetahuan dimana pengetahuan ini akan membentuk suatu perilaku apabila diikuti dengan kesadaran dalam diri dan sikap yang positif. Seseorang yang memiliki pengetahuan baik, belum tentu akan memiliki perilaku yang baik / positif pula apabila kesadaran akan perilaku tersebut tidak ada.

d. Kecanduan Gadget

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa tingkat kecanduan gadget pada responden yang berkecanduan gadget tidak sebanyak 33 (18.4%) dan pada responden yang berkecanduan gadget ya sebanyak 146 (81.6%). Berdasarkan hasil perhitungan mean dan standard deviasi ditemukan siswa yang terbanyak mengalami tanda kecanduan gadget

sesuai dengan kuesioner tanda kecanduan gadget di no 8, 7, 10, 9, 2, dan 5. Dengan mengetahui secara khusus tanda yang dialami siswa tersebut, maka kita dapat merencanakan tindakan yang tepat untuk pengaturan jadwal agar tidak menggunakan waktunya hanya untuk gadget dengan cara : memperbanyak aktivitas diluar dengan teman-teman dan keluarga, membaca buku, berolahraga, dan lain-lainya.

Banyak faktor yang mempengaruhi atau menyebabkan anak tertarik untuk bermain gadget, salah satunya berdasarkan jenis kelamin. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas jenis kelamin diketahui dari 179 siswa, yang paling banyak adalah yang berjenis kelamin perempuan yaitu 56 siswa (31.3%) dan 123 siswa (68.7%) berjenis kelamin laki-laki. Penelitian ini bertentangan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Jordan dkk (2018) menunjukkan bahwa responden terbanyak berada pada jenis kelamin laki-laki dengan jumlah 18 responden dengan presentase (52.9%) dan responden paling sedikit 68 berada pada jenis kelamin perempuan yaitu 16 responden dengan presentase (47.1%).

Shirinkam, dkk. (2016) menyatakan bahwa skor kecanduan internet yang tinggi dapat menyebabkan gangguan fungsi korteks otak yang dapat menghambatan kognitif dan mekanisme kontrol korteks otak, sehingga kontrol diri yang tinggi memiliki potensi untuk mengurangi terjadinya kecanduan internet pada individu. Selain faktor psikologis perbedaan jenis kelamin juga dapat memengaruhi kecanduan smartphone.

Menurut Paska dan Yan (2011) jenis aplikasi smartphone yang digunakan dapat menjadi penyebab individu tersebut mengalami kecanduan. Laki-laki dan perempuan menggunakan internet dengan cara yang berbeda, misalnya laki-laki lebih sering mengalami kecanduan terhadap game online, situs porno, perjudian online, sedangkan perempuan lebih sering mengalami kecanduan terhadap chatting dan

belanja online. Penelitian yang dilakukan oleh Raihana (2010) menemukan bahwa perempuan lebih cenderung mengalami kecanduan internet dibandingkan dengan laki-laki.

Kecanduan gadget yang tinggi pada remaja tidak terlepas dari peran orang tua, dan dapat dikaitkan dengan kurangnya kesadaran orang tua terhadap dampak dari penggunaan gadget yang tidak dibatasi. Dimana peran orang tua sangat penting dalam mengawasi dan mengontrol tingkah laku anak salah satunya dalam menggunakan gadget, seharusnya orang tua (ibu) yang tidak bekerja lebih banyak memiliki waktu untuk mengawasi dan mengontrol anaknya, akan tetapi orang tua malah lebih cenderung memberikan kebebasan kepada anak dalam menggunakan gadget. Dari hasil pengolahan data didapatkan kecanduan gadget yang tinggi lebih banyak pada remaja yang bertempat tinggal bersama orang tua (61,5%).

Dampak buruk terhadap remaja yang mengalami kecanduan gadget, apabila seseorang mengalami kecanduan maka individu ini bisa lupa waktu, hingga tidak menghiraukan lingkungan sekitar atau tidak menghargai perasaan orang lain. Orang tersebut lebih banyak berinteraksi dengan gadgetnya dibandingkan dengan teman ataupun orang disekitarnya (Purnomo, 2015).

Oleh karena itu, dalam penelitian ini berdasarkan teori Jeshikamandiangan yang mendasari penelitian ini, mengatakan bahwa penggunaan gadget (Handphone) dalam dunia pendidikan sangat berpengaruh terutama dalam mencari informasi, sehingga para siswa bisa melibatkan gadget dalam proses belajar. Gadget menjadi benda ajaib, pintar/smart, dan berguna dalam banyak hal seperti mengirim email, melihat film, mencari alamat (peta), mengurus tiket, hotel memesan makanan, membeli barang, dan lain-lain. Gagdet telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat modern termasuk anak-anak.

Hasil penelitian Kurnia (2015), menyatakan bahwa penggunaan gadget tinggi. Hal itu berarti remaja hampir menggunakan seluruh isi atau konten yang terdapat di dalam gadget. Hal ini dikarenakan beberapa faktor yang mempengaruhi, diantaranya ketertarikan remaja dalam mencoba hal baru yang didukung oleh fitur canggih dari gadget dan situs-situs yang menawarkan tampilan yang menarik bagi remaja yang membuatnya seakan kecanduan.

Adriani & Wirjatmadi (2014) menyebutkan ada 2 faktor yang dapat mempengaruhi keterampilan sosial seseorang yaitu faktor internal (kepribadian) dan faktor eksternal (keluarga dan lingkungan). Lingkungan, Perilaku anak dan lingkungan berhubungan timbal balik, anak mempengaruhi lingkungan sosial sementara itu lingkungan juga mempengaruhi anak, seperti peristiwa yang terjadi pada lingkungan dengan kemajuan teknologi seperti gadget akan memodifikasi atau mengontrol respon seorang anak untuk berkeinginan memiliki gadget dan bermain gadget sehingga bisa membuat seorang remaja memiliki kecanduan dalam bermain gadget tanpa menghiraukan perasaan orang lain dan apapun yang terjadi dilingkungan sekitarnya.

Menurut Madani HA, (2018) Anak-anak dapat dikatakan kecanduan gadget jika pikiran, perasaan dan perilaku mereka terpaku pada gadget, tak bisa lepas dari gadget dan sudah tak terkendali. Artinya, pikiran dan perasaannya selalu terbayang-bayang tentang hal yang 67 berbau gadget, ingin selalu menyentuh dan bermain gadget meski tidak membutuhkan, hingga akhirnya bermasalah pada hubungannya dengan lingkungan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tentang “Gambaran Perilaku Remaja Dengan Kecanduan Gadget di SMA Negeri 13 Medan Tahun 2022”, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

5.1.1. Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa berdasarkan usia tentang kecanduan gadget berada pada umur 16 tahun sebanyak 90 responden (50.3%).

5.1.2. Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa berdasarkan jenis kelamin tentang kecanduan gadget berada pada perempuan sebanyak 123 responden (68.7%).

5.1.3. Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa berdasarkan status tempat tinggal yang bersama orang tua ada sebanyak 110 responden (61.5%).

5.1.4. Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa pengetahuan tentang kecanduan gadget berada pada kategori baik sebanyak 119 responden (66.5%).

5.1.5. Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa sikap terhadap kecanduan gadget berada pada kategori cukup sebanyak 120 responden (67,0%).

5.1.6. Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa tindakan terhadap kecanduan gadget berada pada kategori kurang sebanyak 153 responden (85,5%).

5.1.7. Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa yang mengalami tanda kecanduan gadget ada sebanyak 146 responden (81.6%).

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diuraikan di atas maka dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut:

5.2.1 Bagi Responden

Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat mengurangi intensitas penggunaan gadget dan penggunaan gadget sesuai kebutuhan dan bagi remaja perlu meningkatkan dan memahami informasi tentang dampak penggunaan gadget sehingga lebih mawas diri dan mengontrol aktivitas penggunaan gadget.

5.2.2 Bagi Orang Tua

Bagi orang tua, diharapkan orang tua lebih peka terhadap kecenderungan kecanduan gadget pada anaknya, sehingga dapat melakukan berbagai upaya pencegahan salah satunya dengan mulai memperhatikan dan mengontrol dalam menggunakan gadget.

5.2.3 Bagi Sekolah

Bagi sekolah, perlu dilakukan pendidikan atau penyuluhan penggunaan gadget secara sehat dan dampak yang diakibatkan. Selain itu perlu dipertimbangkan pemberian aturan penggunaan gadget.

5.2.4 Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat menjadikan penelitian ini sebagai gambaran untuk melakukan penelitian selanjutnya untuk memperbarui keilmuan yang lebih terbaru yang masih berhubungan dengan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- APJII.(2018). *Penetrasi & Profil Perilaku Pengguna Internet Indonesia*. Survei, 1–51.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2018). *Infografis penetrasi dan perilaku pengguna internet indonesia survey 2018*. APJII. <http://www.apjii.or.id>
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2017). *Penetrasi & Profil Perilaku Pengguna Internet Indonesia*. Apjii,51. <https://Apjii.Or.Id/Survei2018s/Download/Tk5ojybsyd8iqha2ech4fsgel m3ubj>
- Azwar, S. (2003). *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*. Edisi 2. Yogyakarta: Pusaka pelajar
- Backer, Elisa. (2010). *Using Smartphone and Facebook in A Major Assessment: The Student Experience*”. *E-Journal*. Australia: University of Ballarat.
- Bouazza,A.,Al-Barashdi,H.S.,AlZubaidi,A.Q.(2015).*Develompmentand Validation of a Smartphone Addiction Questionnaire (SPAQ)*. *Jurnal Sultan Qaboos University*. 2,56-58
- Charunnisa. (2010). *Hubungan Intensitas Mengakses Facebook Dengan Motivasi Belajar Siswa MAN 13 Jakarta*. Skripsi SI tidak diterbitkan.
- Chen, B., Liu, F., Ding, S., Ying, X., Wang, L., & Wen, Y. (2017). *Gender differences in factors associated with smartphone addiction: A crosssectional study among medical college students*. *BMC psychiatry*, 17(1), 341. <https://doi.org/10.1186/s12888-017-1503-z>
- Cooper, A. 2000.*Seksmaya: The Dark Side of the Force: A Special Issue of The Jurnal Sexual Addiction & Compulsivity*. Philadelphia: G.H. Buchanan.
- Delima R, Arianti NK &Pramudyawardani B, 2015. *Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4-6 Tahun*. *Jurnal teknik informatika dan sistem informasi Vol.1 No.1*
- Diarti, E., Sutriningsih, A., 2017. *Hubungan Antara Penggunaan Internet Dengan Gangguan Pola Tidur Pada Mahasiswa PSIK Unitri Malang*. *Nursing News* 2, 11.
- Emarketer. (2016). *Pengguna Smartphone Tertinggi di Asia-Pasifik 2016*. Retrieved October 26, 2017 from <https://databoks.kata data.co.id/data publish/2016/08/08/pengguna-smartphone-tertinggi-di-asia-pasifik-2016>
- Hanifah,F. (2013). *Hubungan Kontrol Sosial Orang Tua dengan Perilaku Seks Pranikah Remaja Kelurahan Batang Arau Kecamatan Padang Selatan*. *Jurnal Spektrum PLS*,1(2)
- Hovart, Arthur. T. (1989) *Coping with addiction*. Accesed on august 20, 2016 from <http://www.cts.com/babtsmrt/coping/html>.
- Hurlock, E. B. (2003). *Psikologi perkembangan*. Erlangga.

- Jensen, G., (2017). *How to Manage Millennials: 8 Ways to Do it Right*. Diakses dari <https://guthriejensen.com/blog/8-steps-tomanage-millennials/>
- Jeshikamandiangan, "Pengaruh Penggunaan HP dalam Lingkungan Sekolah", diakses dari <https://jeshikamandiangan.wordpress.com/2017/05/22/pengaruh-penggunaan-hp-dalam-lingkungansekolah/>, tanggal 17 Februari 2020, pukul 18.50 WIB.
- Karuniawan, A., & Cahyanti, I. (2013). *Hubungan antara academic stress dengan smartphone addiction pada mahasiswa pengguna smartphone*. *Jurnal Klinis dan Kesehatan Mental*, 2(1), 16-21.
- Kwon M, Kim DJ, Cho H, & Yang S, 2013. *Development and Validation of a Smartpone Addiction Scale (SAS)*. Jurnal akses terbuka secara online [diakses, 2017 Agustus 30] tersedia dari <https://www.ncbi.nlm.nih.gov>
- Lau, J.T.F., Gross, D.L., Wu, A.M.S., Cheng, K., Lau, M.M.C., 2017. *Incidence and predictive factors of Internet addiction among Chinese secondary school students in Hong Kong: a longitudinal study*. *Social Psychiatry and Psychiatric Epidemiology* 52, 657–667. <https://doi.org/10.1007/s00127-017-1356-2>
- Morissan. (2020). *Hubungan penggunaan smartphone dan kinerja akademik di kalangan mahasiswa*. *Jurnal Studi Komunikasi*, 4(1), 158-181. <https://doi.org/10.25139/jsk.v4i1.1800>
- Notoatmodjo, Soekidjo. 2010. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Noviana, A. P. R. (2016). *Hubungan tingkat penggunaan smartphone pada remaja dengan interaksi dalam keluarga*. Retrieved 27 February, 2018, from <http://repository.ipb.ac.id/handle/123456789/81921>
- Nurwela, T. S. (2018). *Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Remaja Di Smp Negeri 5 Kupang* [PoltekkesKemenkesKupang].
- Pandey, C. M., Ratag, B. T., & Langi, F. L. F. (2019). *Hubungan antara kecanduan smartphone dengan kualitas tidur pada siswa SMA Negeri 1 Maesaan Kabupaten Minahasa Selatan*. *Jurnal Kesmas*, 8(2), 22–29.
- Pusat Kajian Komunikasi Universitas Indonesia (PUSKAKOM). (2015). *Profil Pengguna Internet Indonesia 2014*. Jakarta: Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia. Retrieved October 27, 2017, from <http://puskakom.ui.ac.id/wp-content/uploads/2017/01/Survey-APJII-2014-v2.pdf>
- Purwanto, E., Atina, V., & Desylawati, E. S. (2017). *Sistem pakar deteksi dini gangguan mata dan syaraf akibat penggunaan smartphone*. *Jurnal Informatika Upgris*, 3(2), 152–162.
- Ramadhan. (2017) GNFI: *Inilah Perkembangan Digital Indonesia Tahun 2018*. (<https://www.goodnewsfromindonesia.id/2018/02/06/inilah->

- perkembangan-digital-indonesia-tahun-2017) Diakses pada 8 januari 2019.
- Riani, V. F. (2016). *Gambaran ketergantungan smartphone terhadap produktivitas kerja pada pekerja CV*. Traveline Citra Nusantara Yogyakarta. Sanata Dharma Yogyakarta.
- Santrock, John W. (2012). *Life span development edisi ketigabelas*. Erlangga.
- Santrock, Adolescence., (2003) *Perkembang Siswa Sma*. Jakarta : Erlangga,
- Sari, I. M., & Prajayanti, E. D. (2017). *Peningkatan pengetahuan siswa SMP tentang dampak negatif game online bagi kesehatan*. Gemassika, 1(2), 31– 39.
- Siste. 2020. *Persen Anak Indonesia Kecanduan Internet* <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20211002135419-255-702502/survei-193-persen-anak-indonesia-kecanduan-internet> (diakses 2 Oktober 2021)
- UNICEF Indonesia. (2014). *Studi Terakhir: Kebanyakan Anak Indonesia sudah online, namun masih banyak yang tidak menyadari potensi resikonya*. Jakarta. https://www.unicef.org/indonesia/id/media_22169.html
- Usni Dwi Ambarwaty, S.Psi, alumni Fakultas Psikologi UIN Jakarta. (2020) <http://psikologi.uinjkt.ac.id/mengapa-generasi-melinial-rentan-kecanduan-smartphone/27/02/2022/00.15AM>.
- Widiawati, I, Sugiman, H & Edy. 2014. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*. Jakarta: Universitas Budi Luhur. E-journal Keperawatan, 6, 1-6

Lampiran 1

IDENTITAS DIRI

Nama :

Umur :

Jenis Kelamin :

Kelas :

Status Tempat Tinggal :

*centang (**V**) salah satu pilihan jawaban pada pertanyaan di bawah :

Berapa lama waktu yang Anda habiskan untuk menggunakan smartphone Anda dalam sehari?

() 1-3 jam () 3-6 jam () 6-8 jam () Lebih dari 8 jam

PETUNJUK Pengerjaan

I. Pertanyaan Pengetahuan

Berikut terdapat 10 pernyataan terkait dengan keadaan diri Anda dalam pengetahuan menggunakan *gadget*. Tunjukkanlah seberapa Anda benar atau salah pada setiap pernyataan berdasarkan dengan cara memilih salah satu dari pilihan yang telah disediakan. Tidak ada jawaban yang salah atau benar selama jawaban yang Anda pilih menggambarkan keadaan diri Anda sebenarnya. Peneliti sangat menghargai kerjasama anda dan mengucapkan terimakasih.

Berilah tanda (√) pada kotak yang Anda anggap paling menggambarkan diri Anda.

Pilihan jawaban tersedia:

B : Benar

S : Salah

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	
		B	S
PENGETAHUAN			
1.	<i>Gadget</i> adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis		
2.	<i>Gadget</i> menjadi benda ajaib dan pintar yang berguna untuk mengirim email, melihat film, mencari alamat, memesan makanan, membeli barang, dll.		
3.	<i>Gadget</i> dalam dunia pendidikan sangat berpengaruh terutama dalam mencari informasi, sehingga para siswa bisa melibatkan <i>gadget</i> dalam proses belajar.		
4.	Berkembangnya imajinasi merupakan dampak positif penggunaan <i>gadget</i> .		
5.	Melatih kecerdasan anak dalam hal tulisan, angka dan sumber untuk membantu melatih proses belajar merupakan dampak negatif pengguna <i>gadget</i> .		
6.	Penurunan konsentrasi saat belajar, menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan <i>gadget</i> merupakan dampak negatif bagi pengguna <i>gadget</i> .		
7.	Kecanduan, anak akan sulit belajar dan akan ketergantungan dengan gadget karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya merupakan dampak positif bagi pengguna <i>gadget</i> .		
8.	Kecanduan smartphone merupakan sebuah perilaku yang menyebabkan keterikatan atau ketergantungan pada teknologi yang memiliki banyak negatif.		
9.	Kontrol diri yang rendah dalam hal kemampuan, membimbing, menyusun, mengatur dan mengartikan langkah-langkah untuk mencapai sesuatu yang		

	diinginkan merupakan salah satu faktor penyebab kecanduan <i>gadget</i> .		
10.	Individu selalu menggunakan ponsel untuk berinteraksi dan cenderung malas untuk berkomunikasi secara langsung dengan individu yang lain merupakan faktor penyebab sosial kecanduan <i>gadget</i> .		

II. Pernyataan Sikap

Mengerjakan angket-angket berikut ini tidak ada jawaban benar atau salah, yang dibutuhkan adalah jawaban jujur dan apa adanya, sehingga jawaban di anggap benar. Soal terdapat 10 pertanyaan. Setiap Jawaban anda sangat berharga, sehingga anda di mohon tidak melewatkan, adapun pertanyaan yang dianjurkan. Peneliti sangat menghargai kerjasama anda dan mengucapkan terimakasih.

Berilah tanda (√) pada kotak yang Anda anggap paling menggambarkan diri Anda.

STS = Sangat Tidak Setuju, TS = tidak Setuju,

R = Ragu, S = Setuju

SS = Sangat Setuju

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		STS	TS	R	S	SS
SIKAP						
11.	Saya setuju bahwa menggunakan <i>gadget</i> ada batasan waktunya..					
12.	Saya setuju disaat guru mengajar kita mematikan gadget					

13.	Saya tidak setuju menggunakan gadget lebih dari 3 jam					
14.	Saya tidak setuju menggunakan gadget saat bermain sama teman					
15.	Saya setuju menggunakan media sosial setiap hari dengan adanya batasan waktu.					
16.	Saya setuju disaat jam pelajaran berlangsung saya mematikan gadget agar tidak terganggu					
17.	Saya tidak setuju menggunakan gadget untuk tukar menukar jawaban ujian.					
18.	Saya mengajak teman-teman mengikuti kegiatan pramuka agar menghindari waktu bermain gadget yang berlebihan.					
19.	Saya mengajak teman-teman untuk membuat kegiatan sosial seperti berorganisasi bersama-sama, agar menghilangkan waktu bermain gadget yang berlebihan.					
20.	Saya mengajak teman-teman berolahraga seperti bermain sepak bola, bermain basket dan lain-lainya agar menghilangkan waktu bermain gadget yang berlebihan.					

III. Pernyataan Tindakan

1. Berilah tanda checklist (√) pada jawaban yang mewakili kondisi saudara dalam menyikapi pernyataan dibawah ini.
2. Satu soal hanya memiliki satu jawaban dan semua jawaban dianggap benar, sehingga diharapkan dapat mengisi sesuai dengan keadaan saudara.

Y = Ya

T = Tidak

No	Pernyataan	Pilihan Jawab	
		Y	T
TINDAKAN			
21.	Saya selalu membawa gadget ke sekolah.		
22.	Saya sering menggunakan gadget pada saat jam pelajaran.		
23.	Saya sering membuka sosial media pada saat proses belajar dikelas.		
24.	Saya membuka aplikasi browser di gadget ketika ulangan.		
25.	Saya menonton video porno menggunakan gadget.		
26.	Saya bermain game online menggunakan gadget lebih dari 3 jam.		
27.	Waktu belajar saya lebih banyak dibandingkan dengan memakai gadget.		
28.	Saya sering menggunakan gadget sampai membuat saya malas belajar.		
29.	Saya merasa kehilangan bila tidak membuka gadget dalam waktu 1 jam.		
30.	Saya panik, cemas dan tidak nyaman jika gadget saya tertinggal di rumah daripada dompet saya yang tertinggal.		

IV. Tanda Kecanduan Gadget

1. Berilah tanda checklist (√) pada jawaban yang mewakili kondisi saudara dalam menyikapi pernyataan dibawah ini.

2. Satu soal hanya memiliki satu jawaban dan semua jawaban dianggap benar, sehingga diharapkan dapat mengisi sesuai dengan keadaan saudara.

a) Y = Ya

b) T = Tidak

No	Tanda	Pilihan Jawaban	
		Y	T
KECANDUAN GADGET			
1.	Karena penggunaan gadget saya sulit melakukan pekerjaan sesuai dengan jadwal yang saya sudah tentukan sebelumnya		
2.	Saya sulit berkonsentrasi di kelas, saat mengerjakan tugas, atau saat bekerja karena penggunaan gadget .		
3.	Saya merasakan nyeri pada pergelangan tangan atau leher belakang saat menggunakan gadget.		
4.	Saya tidak tahan kalau tidak menggunakan gadget		
5.	Saya merasa tidak sabar dan resah saat tidak memegang gadget.		
6.	Saya memiliki gadget bahkan ketika saya tidak menggunakannya, saya selalu memikirkan nya.		
7.	Saya tidak akan pernah lepas menggunakan gadget, saya bahkan kehidupan sehari-hari saya sudah terpengaruh olehnya.		
8.	Saya selalu mengecek gadget saya agar tidak ketinggalan percakapan antara orang lain di wa, facebook maupun media sosial.		

9.	Saya selalu menggunakan gadget lebih lama dari yang saya bandingkan.		
10.	Orang-orang di sekitar saya memberi tahu saya bahwa saya menggunakan gadget saya terlalu banyak		



PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA UTARA
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 13 MEDAN

Jl. Brigjen Zain Hamid Km. 7 Titi Kuning Medan Telp. (061) 7869928 / 7560033
Website : <http://www.sman13medan.sch.id> E-mail : info@sman13medan.sch.id
MEDAN 20146



SURAT KETERANGAN

Nomor : 442 / 280 / SMA.13 / 2022

Nama : MUKHLIS, S.Pd
NIP : 19700808 199802 1 001
Pangkat / Golongan : Pembina Tk I/ IV/b
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMA Negeri 13 Medan

Dengan ini menerangkan bahwa :

NO	NAMA MAHASISWA	NIM	JUDUL	KET
1	Dinda Zalfa Lubis	P07520119063	Gambaran Perilaku Remaja Dengan Kecanduan Gadget Di SMA Negeri 13 Medan Tahun 2022	

Dengan ini memberikan Izin Studi Pendahuluan di SMA Negeri 13 Medan untuk penyusunan karya tulis ilmiah.

Demikian surat keterangan diperbuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Medan, 14 Juni 2022
Kepala SMA Negeri 13 Medan

MUKHLIS, S.Pd
Pembina Tk.I
NIP. 19700808 199802 1 001



PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA UTARA
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 13 MEDAN

Jl. Brigjen Zain Hamid Km. 7 Tri Kuring Medan Telp. (061) 7869528 / 7860033
Website : <http://www.sman13medan.sch.id> E-mail : info@sman13medan.sch.id
MEDAN 20146



SURAT KETERANGAN

Nomor : 442 / 299 / SMA.13 / 2022

Nama : MUKHLIS, S.Pd
NIP : 19700808 199802 1 001
Pangkat / Golongan : Pembina Tk I/ IV/b
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMA Negeri 13 Medan

Dengan ini menerangkan bahwa :

NO	NAMA MAHASISWA	NIM	JUDUL	KET
1	Dinda Zalfa Lubis	P07520119063	Gambaran Perilaku Remaja Dengan Kecanduan Gadget Di SMA Negeri 13 Medan Tahun 2022	

Telah selesai melaksanakan Penelitian di SMA Negeri 13 Medan dalam rangka mengumpulkan data dan informasi sesuai kebutuhannya Mulai tanggal 3 s/d 23 Juni 2022.

Demikian surat keterangan diperbuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Medan, 24 Juni 2022

Kepala SMA Negeri 13 Medan



MUKHLIS, S.Pd

Pembina Tk I

NIP. 19700808 199802 1 001

DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS

A. IDENTITAS DIRI

Nama : Dinda Zalfa Lubis
Tempat/Tanggal Lahir : Tebing Tinggi, 10 Januari 2002
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Suku/Kebangsaan : Batak Mandailing/Indonesia
Alamat : JL. Sei Barumon, Lk. V, Tebing Tinggi

B. DATA ORANG TUA

Nama Ayah : Zulkifli Lubis, SE
Pekerjaan : POLRI
Nama Ibu : Dewi Sinamo, S.ST, M.Si
Pekerjaan : PNS

C. RIWAYAT PENDIDIKAN

Tahun 2005 - 2007 : TK K.F Tandean
Tahun 2007 - 2013 : SDN 163081 Tebing Tinggi
Tahun 2013 - 2016 : SMPN 1 Tebing Tinggi
Tahun 2016 - 2019 : SMAN 2 Tebing Tinggi
Tahun 2019 - 2022 : Poltekkes Kemenkes Medan Jurusan Keperawatan

2	1	1	2	2	3	1
2	1	2	1	3	3	2
1	1	1	1	1	3	1
1	2	1	2	2	3	1
1	2	1	1	2	3	1
1	2	1	2	2	3	1
2	1	1	1	2	3	2
1	2	1	2	2	2	1
2	1	2	1	1	3	1
2	1	3	2	2	3	1
2	1	1	2	2	3	2
1	2	1	3	2	3	2
2	2	2	2	2	3	2
1	2	2	1	2	3	1
2	1	2	2	2	3	1
1	1	2	1	2	1	1
1	2	2	1	1	3	2
2	2	1	2	3	2	1
2	1	1	1	2	2	2
1	2	3	2	1	3	1
1	2	1	1	2	2	2
2	2	1	3	2	3	2
1	2	1	2	2	3	1
1	2	1	1	2	3	1
1	2	1	2	2	3	2
1	2	1	1	2	3	1
1	2	2	2	2	3	1
2	2	1	2	2	3	2
1	2	2	1	2	3	1
1	2	2	2	2	3	1
2	2	2	2	3	3	1
2	1	2	2	3	3	1
1	2	1	1	3	3	1
1	1	1	1	3	3	1
2	2	1	2	2	3	1
3	1	1	1	2	3	1
2	2	1	1	1	3	1
1	2	1	1	2	3	1
2	1	2	1	2	3	1

2	2	2	2	2	3	1
2	1	2	1	2	3	1
1	1	2	1	2	3	1
2	1	1	2	1	3	1
1	2	2	1	2	3	1
2	1	2	1	3	3	1
1	2	3	2	2	3	1
2	1	1	2	1	3	1
2	2	1	1	2	2	1
3	1	1	1	1	3	1
1	2	2	1	2	3	1
2	1	1	1	2	3	1
1	2	2	3	3	3	1
2	2	2	1	2	3	1
2	2	1	1	2	3	1
1	1	2	3	2	3	1
2	1	1	1	2	1	1
2	2	2	1	2	1	2
1	2	1	1	2	3	2
1	2	1	1	2	3	1
2	1	1	1	3	3	1
2	2	1	1	2	3	1
1	2	1	1	3	3	1
1	2	1	2	1	3	1
1	2	1	1	2	3	1
2	2	1	2	2	3	1
1	2	1	1	3	3	1
2	2	2	1	2	3	1
2	2	1	1	2	3	1
1	2	2	1	2	3	1
3	1	2	1	2	3	1
1	1	1	1	2	3	1
2	2	3	1	1	3	1
2	1	1	2	1	2	1
2	2	2	3	1	3	1
2	1	1	2	3	3	1
1	1	1	2	3	3	1
1	2	2	1	3	3	2
1	2	2	1	2	2	2

2	2	1	1	1	2	1
1	1	2	1	3	3	1
1	2	1	2	3	3	1
1	2	1	1	2	3	1
2	2	2	2	3	3	1
2	2	2	1	2	2	1
2	2	2	1	2	3	1
1	2	1	2	3	3	1
1	1	1	1	2	3	2
1	1	1	1	2	3	1
1	2	2	1	2	3	1
1	2	2	1	3	3	1
1	2	1	2	3	3	1
1	1	1	1	2	3	2
1	1	2	1	2	3	1
1	1	2	1	3	3	1
1	2	3	3	1	3	1
2	2	1	2	2	3	1
2	1	1	1	2	1	1
2	2	1	1	2	3	2
1	2	1	2	2	3	1
1	2	1	2	2	3	1
1	1	1	1	2	3	2
2	2	2	1	2	3	1
2	2	1	2	2	3	1
1	2	1	1	3	2	1
2	2	2	2	1	3	1
1	2	2	3	3	3	1
1	2	2	1	2	3	2
1	1	1	1	3	3	2
1	2	1	3	2	1	2
2	2	1	2	2	2	2
2	2	1	1	2	3	1
1	2	1	1	3	3	1
2	1	1	1	2	2	1
2	2	1	1	3	3	1
1	1	2	1	2	3	1
2	2	2	1	2	3	1
2	2	1	3	3	3	1

2	1	3	1	2	2	1
1	2	2	1	2	3	1
3	2	1	1	1	3	1
1	2	2	1	2	3	1
2	1	1	1	2	3	1
2	2	1	1	2	3	1
2	2	2	1	2	3	1
2	2	1	1	2	3	1
1	1	1	1	1	1	1
1	2	2	1	1	3	1
1	1	1	1	2	3	1
2	2	2	1	3	3	1
1	2	2	1	3	3	1
1	2	1	1	3	3	1
1	1	1	1	2	3	1
2	1	3	1	1	2	1
2	1	3	2	2	3	1
2	2	1	1	2	3	1
1	2	1	3	3	3	1
2	2	2	1	2	3	1
2	1	1	1	1	2	1
1	2	1	1	2	3	1
1	2	1	1	2	3	2
2	1	2	1	2	3	2
2	2	1	3	2	3	1
2	2	1	3	2	3	1
1	1	2	1	2	1	1
1	2	2	1	1	3	1
2	2	2	1	2	3	1

Frequency Table

Usia

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	16 tahun	90	50.3	50.3	50.3
	17 tahun	84	46.9	46.9	97.2
	18 tahun	5	2.8	2.8	100.0
	Total	179	100.0	100.0	

Jeniskelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	laki laki	56	31.3	31.3	31.3
	perempuan	123	68.7	68.7	100.0
	Total	179	100.0	100.0	

Statustempattinggal

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	orang tua	110	61.5	61.5	61.5
	saudara	60	33.5	33.5	95.0
	Kos	9	5.0	5.0	100.0
	Total	179	100.0	100.0	

Pengetahuan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	baik 76%-100%	119	66.5	66.5	66.5
	cukup 56%-75%	45	25.1	25.1	91.6
	kurang <55%	15	8.4	8.4	100.0
	Total	179	100.0	100.0	

sikap

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent

Valid	baik 76%-100%	24	13.4	13.4	13.4
	cukup 56%-75%	120	67.0	67.0	80.4
	kurang <55%	35	19.6	19.6	100.0
	Total	179	100.0	100.0	

Tindakan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	baik 76%-100%	9	5.0	5.0	5.0
	cukup 56%-75%	17	9.5	9.5	14.5
	kurang <55%	153	85.5	85.5	100.0
	Total	179	100.0	100.0	

Kecanduangadget

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	146	81.6	81.6	81.6
	Tidak	33	18.4	18.4	100.0
	Total	179	100.0	100.0	

Descriptives

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
meankg1	179	1	2	1.45	.499
meankg2	179	1	2	1.63	.484
meankg3	179	1	2	1.58	.495
meankg4	179	1	2	1.50	.501















meankg5	179	1	2	1.60	.492
meankg6	179	1	2	1.59	.494
meankg7	179	1	2	1.77	.425
meankg8	179	2	2	2.00	.000
meangk9	179	1	2	1.72	.450
meankg10	179	1	2	1.73	.444
Valid N (listwise)	179				

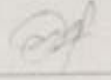




DOKUMENTASI



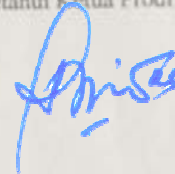
**LEMBARKONSULTASI
BIMBINGAN KARYA TULIS ILMIAH**

Judul KTI : Gambaran Perilaku Remaja dengan Kecanduan Gadget di SMA Negeri 13 Medan Tahun 2022
 Nama mahasiswa : Dinda Zalfa Lubis
 Nim : P07520119063
 Nama pembimbing : Dr. Dame E Simangunsong, SKM, M.Kes

NO	TANGGAL	REKOMENDASI PEMBIMBING	PARAF	
			Pembimbing	Mahasiswa
1	16/10/2021	Pengajuan Judul	d	
2	20/10/2021	ACC judul	d	
3	08/11/2021	Bimbingan bab I dan II	d	
5	13/11/2021	Bimbingan bab I dan II	d	
6	16/11/2021	Bimbingan bab I, II dan III	d	
7	21/11/2021	Bimbingan bab I, II dan III	d	
8	25/11/2021	Bimbingan bab I dan III	d	
9	30/11/2021	Bimbingan bab I, III dan Kuesioner	d	
10	05/12/2021	Bimbingan bab I, III dan Kuesioner, Daftar pustaka	d	
11	10/12/2021	Acc proposal	d	
12	16/12/2021	Ujian seminar proposal	d	
13	21/03/2022	Bimbingan bab IV	d	
14	14/04/2022	Bimbingan bab V	d	
15	28/04/2022	Revisi bab IV, V, Daftar pustaka	d	

16	13/05/2022	Revisi bab V, Abstrak	d	
17	21/05/2022	Revisi abstrak, Daftar isi, Daftar tabel, Lampiran	d	
18	15/06/2022	Ace seminar hasil	d	
19	22/06/2022	Ujian seminar hasil	d	
20	27/07/2022	Ace revisi Karya Tulis Ilmiah	d	

Medan, Juni 2022
Mengetahui Ketua Prodi D III



Afniwati, S.kep, Ns, M.kes
NIP. 196610101989032002