

**PERBEDAAN KECANDUAN GADGET DITINJAU DARI
KEPRIBADIAN INTROVERT DAN EXTROVERT
DI SMKN 8 MEDAN**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Dalam
Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi Universitas Medan Area*

YANEKE SRI HARTATI

168600249



**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA**

MEDAN

2023

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 20/6/23

Access From (repository.uma.ac.id)20/6/23

SKRIPSI

**PERBEDAAN KECANDUAN GADGET DITINJAU DARI
KEPRIBADIAN INTROVERT DAN EXTROVERT
DI SMKN 8 MEDAN**

dipersiapkan dan disusun oleh
Yaneke Sri Hartati
168600249

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 02 Mei 2023

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing I


Andy Chandra, M.Psi., Psikolog

Ketua


Azhar Aziz, S.Psi., MA

Pembimbing II


Hairul Anwar D., S.Psi., MSi

Sekretaris


Babby Hasmayni, S.Psi., MSi

Skripsi ini diterima sebagai salah satu
persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana
Tanggal 02 Mei 2023

Kepala Bagian


Dinda Permatasari Harahap, S.Psi., M.Psi


Dekan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area

HALAMAN PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang disusun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.

Medan, 02 Mei 2023



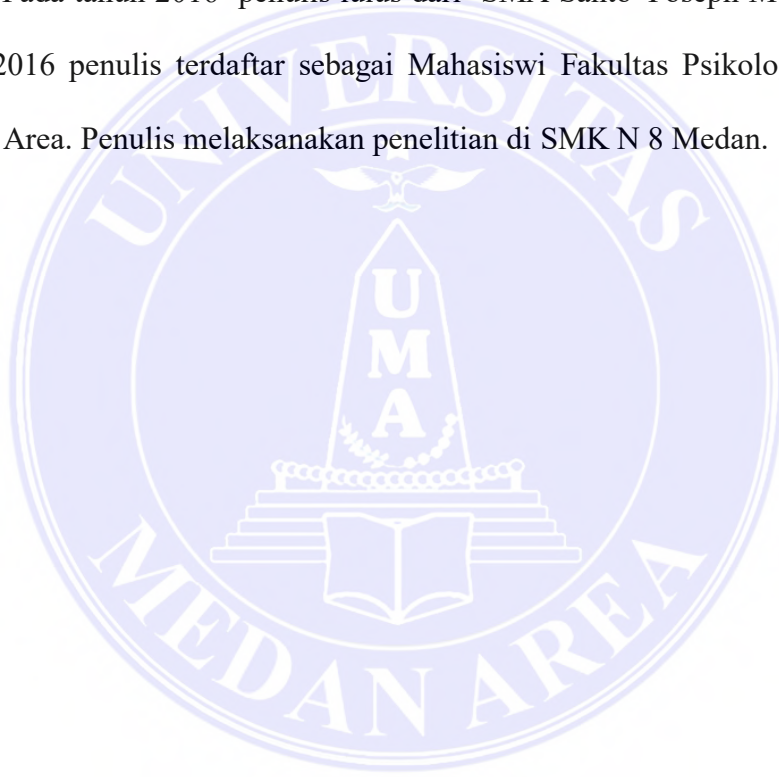
YANEKE SRI HARTATI

(16.860.0249)

RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Medan pada tanggal 17 Agustus 1998, dari Ayah Ismail Sembiring dan Ibu Iriani Br Guru Singa. Penulis merupakan anak ke tiga dari 3 bersaudara

Pada tahun 2016 penulis lulus dari SMA Santo Yoseph Medan dan pada tahun 2016 penulis terdaftar sebagai Mahasiswi Fakultas Psikologi Universitas Medan Area. Penulis melaksanakan penelitian di SMK N 8 Medan.



HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Sebagai sivitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Yaneke Sri Hartati

NPM : 168600249

Program Studi : Psikologi

Fakultas : Psikologi

Jenis Karya : Skripsi

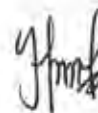
Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area **Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul : **Hubungan Antara Dukungan Orang Tua Dengan Prestasi Belajar pada Remaja Di SMA Negeri 1 Kuta Tengah-Namorambe kab Deli Serdang.**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak bebas Royalti Noneklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalih media/format kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database, merawat dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 02 Mei 2023

Yang Menyatakan



(YANEKE SRI HARTATI)

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Yaneke Sri Hartati

NPM : 168600249

Tahun Terdaftar : 2016

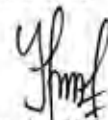
Program Studi : Psikologi

Fakultas/Sekolah : Psikologi

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Skripsi ini tidak terdapat bagian karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dengan demikian saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi dan apabila dokumen ilmiah Skripsi ini di kemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Medan, 02 Mei 2023



Yaneke Sri Hartati
168600249

MOTTO

“ Mulailah dari tempatmu berada. Gunakanlah yang Kau Punya.

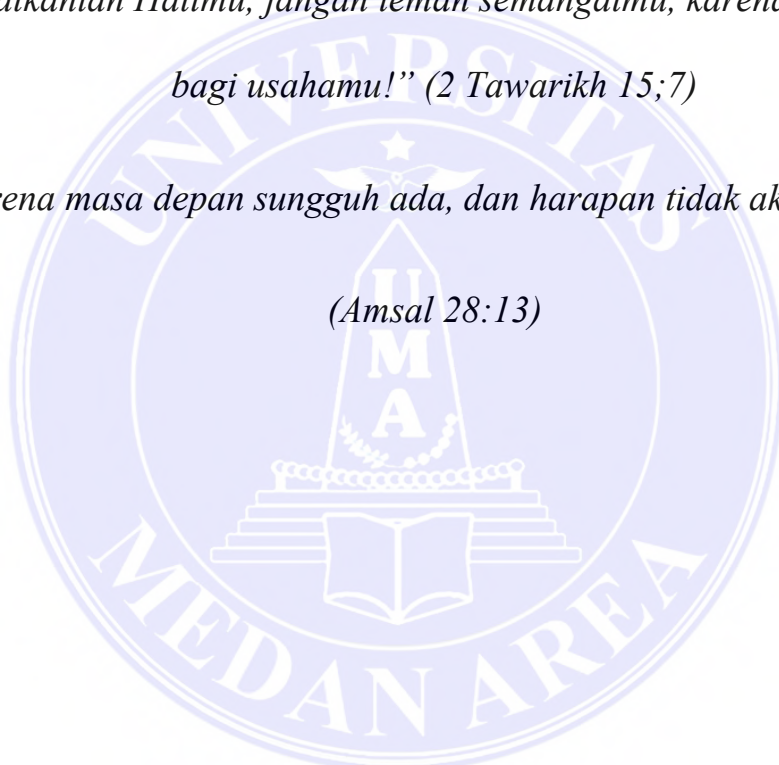
Lakukanlah yang kau bisa”.

(Arthur Ashe)

*“Kuatkanlah Hatimu, jangan lemah semangatmu, karena ada upah
bagi usahamu!” (2 Tawarikh 15;7)*

“Karena masa depan sungguh ada, dan harapan tidak akan hilang”

(Amsal 28:13)



PERSEMBAHAN

Puji syukur kepadamu TUHAN YESUS KRISTUS yang telah menuntun, dan menopang serta memberikan penghiburan dan kekuatan bagiku disaat suka dan duka sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini serta menghadirkan orang-orang yang berarti disekeliling saya, serta selalu memberi semangat dan doa, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

Untuk karya yang sederhana ini, maka saya persembahkan untuk ayah, ibu, suami dan anak tercinta

Apa yang saya dapatkan hari ini, belum mampu membayar semua kebaikan, keringat, dan juga air mata kalian. Terimakasih atas segala dukungan kalian, baik dalam bentuk materi maupun moril. Karya saya persembahkan untuk kalian sebagai wujud rasa terimakasih atas pengorbanan dan jerih payah kalian sehingga saya dapat menyelesaikan karya yang sederhana ini.

Kelak karya yang sederhana ini bias menjadi persembahan yang paling mulia untuk aya, ibu, suami dan anak tercinta dan semoga dapat membahagiakan kalian.

Yaneke Sri Hartati

KATA PENGANTAR

Salam Sejahtera, puji dan syukur peneliti ucapkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan karunia-Nya kesabaran dan kemudahan serta kelancaran bagi peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dan mampu melewati segala kendala dan rintangan yang dihadapi selama menyelesaikan skripsi ini serta mampu bertahan pada setiap masalah dan rintangan yang dihadapi selama menyelesaikan skripsi ini sampai selesai.

Peneliti menyadari bahwa keberhasilan dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan dan kerja sama yang baik dari berbagai pihak. Selama pengerjaan skripsi ini, peneliti telah banyak menerima bantuan, waktu, tenaga dan pikiran dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Drs. M Erwin Siregar, MBA. Selaku Ketua Yayasan Pendidikan Haji Agus Salim
2. Bapak Prof. Dr. Dadan Ramdan, M.Eng, M.Sc. Selaku Rektor Universitas Medan Area
3. Bapak Hasanuddin, Ph.D. Selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.
4. Ibu Laili Alfita, S.Psi., MM., M.Psi., Psikolog. Selaku Wakil Dekan I Fakultas Psikologi niversitas Medan Area.
5. Bapak Andy Chandra, S.Psi, M.Psi. Selaku dosen pembimbing I skripsi yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, kesabaran dan kebaikan yang

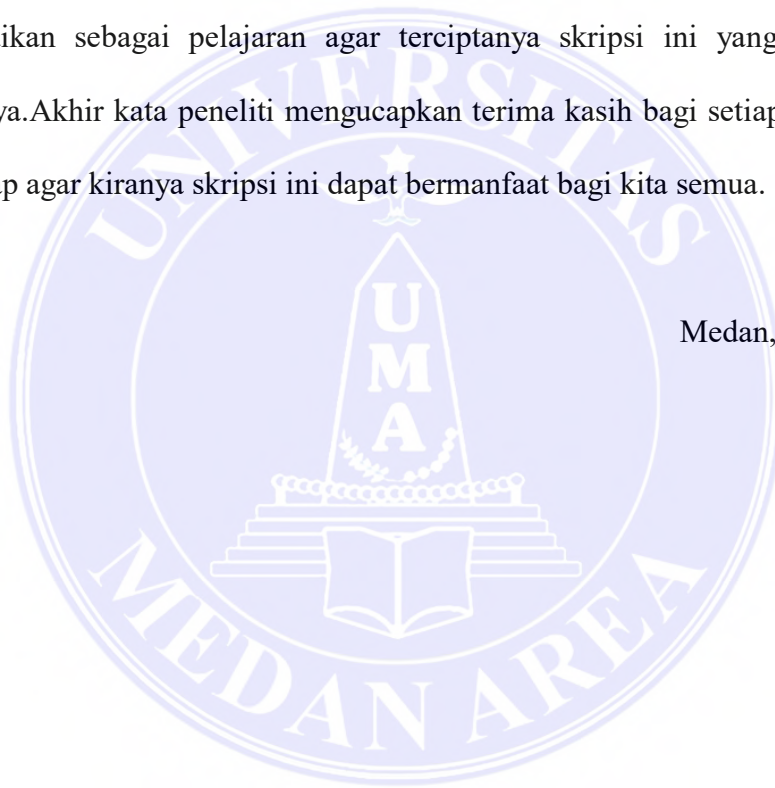
diberikan selama proses membimbing, serta senantiasa memberikan motivasi, saran dan juga arahan yang membangun selama penyusunan skripsi.

6. Bapak Hairul Anwar Delimunthe, S.Psi, MSi. Selaku dosen pembimbing II skripsi yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, kesabaran dan kebaikan yang diberikan selama proses membimbing, serta senantiasa memberikan motivasi, saran dan juga arahan yang membangun selama penyusunan skripsi.
7. Ibu Babby Hasmayni, S.Psi., MSi sebagai sekretaris yang sudah berkenan menjadi notulen dalam sidang skripsi.
8. Kepada seluruh Bapak/ibu dosen di Fakultas Psikologi Universitas Medan Area yang telah membantu dan memberikan bekal ilmu kepada peneliti demi kelancaran hingga selesainya skripsi ini.
9. Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 8 Medan yang sudah memberikan saya kesempatan untuk melakukan penelitian dan seluruh guru-guru dan siswa-siswi.
10. Seluruh staff bagian tata usaha Fakultas Psikologi.
11. Kepada Orangtua tercinta yang selalu mendukung, mendoakan, memberikan semangat, yang memotivasi saya dalam study saya dan saudara kandung penulis yang selalu memberikan motivasi dan semangat untuk segera lulus.
12. Kepada Suami tercinta yang selalu mendukung dan selalu siap untuk mengantar penulis kemanapun dalam penyusunan skripsi ini.
13. Teman seperjuangan di kampus yang bersedia menjadi tempat curahan hati penulis dalam proses studi di kampus maupun proses pengerjaan skripsi.

14. Kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari dengan segala kekurangan yang dimiliki mengakui bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu peneliti pun mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak sebagai masukan bagi peneliti. Setiap kritikan dan saran yang diberikan, peneliti bersedia menjadikan sebagai pelajaran agar terciptanya skripsi ini yang sebagaimana mestinya. Akhir kata peneliti mengucapkan terima kasih bagi setiap pembaca dan berharap agar kiranya skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Medan, 20 Mei 2023



DAFTAR ISI

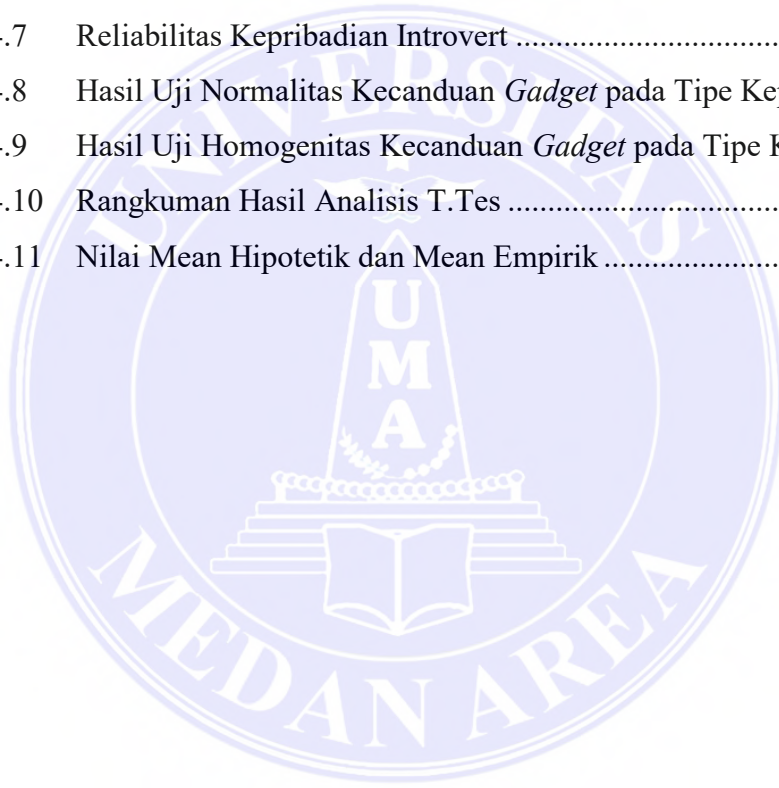
HALAMAN PERNYATAAN	ii
RIWAYAT HIDUP.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK.....	iv
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xi
ABSTRAK	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A.Latar Belakang Masalah	1
B.Identifikasi Masalah.....	9
C.Batasan Masalah	9
D.Rumusan Masalah.....	9
E.Tujuan Penelitian	9
F.Manfaat Penelitian.....	10
BAB II LANDASAN TEORI.....	11
A. Remaja	11

1. Pengertian remaja	11
2. Ciri-ciri remaja.....	12
3. Siswa	13
4. Ciri-ciri siswa.....	14
B. Pengertian <i>Gadget</i>	14
1. Faktor–faktor yang mempengaruhi dalam penggunaan <i>gadget</i>	16
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan <i>gadget</i> berdasarkan tipe kepribadian.....	17
3. Dampak positif dan negatif <i>gadget</i>	20
C. Definisi Kecanduan <i>Gadget</i>	22
1. Faktor penyebab kecanduan <i>gadget</i>	24
2. Aspek kecanduan <i>gadget</i>	26
D. Pengertian Kepribadian	28
1. Faktor yang mempengaruhi pembentukan tipe kepribadian.....	29
2. Tipe kepribadian <i>ekstrovert–introvert</i>	30
3. Ciri–ciri tipe kepribadian <i>ekstrovert–introvert</i>	32
4. Perbedaan Kecanduan <i>Gadget</i> pada kepribadian introvert dan ekstrovert	35
E. Kerangka Konseptual	37
F. Hipotesis.....	38
BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Jenis Penelitian	39
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	39
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	39
D. Subjek Penelitian	41

E. Teknik Pengumpulan Data	41
F. Analisis Data	44
G. Metode Analisis Data	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	46
A. Orientasi Kancas Penelitian	46
B. Persiapan Penelitian	48
1. Persiapan Administrasi	48
C. Pelaksanaan Penelitian	49
D. Uji Validitas dan Reliabilitas	49
E. Hasil Penelitian	51
F. Pembahasan	55
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	61
A. Simpulan	61
B. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN	69

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Sifat–sifat Tipe Kepribadian Introvert dan Ekstrovert	35
Tabel 4.2	Skor jawaban Item Kecanduan <i>Gadget</i>	42
Tabel 4.3	<i>Blue Print Internet Addiciton Test</i> (IAT).....	43
Tabel 4.4	Jumlah Siswa SMK Negeri 8 Medan Tahun Ajaran 2019/2020	47
Tabel 4.5	Reliabilitas <i>Internet Addiction</i>	49
Tabel 4.6	Reliabilitas Kepribadian Ekstrovert	50
Tabel 4.7	Reliabilitas Kepribadian Introvert	51
Tabel 4.8	Hasil Uji Normalitas Kecanduan <i>Gadget</i> pada Tipe Kepribadian	51
Tabel 4.9	Hasil Uji Homogenitas Kecanduan <i>Gadget</i> pada Tipe Kepribadian	52
Tabel 4.10	Rangkuman Hasil Analisis T.Tes	53
Tabel 4.11	Nilai Mean Hipotetik dan Mean Empirik	54



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Kerangka Konseptual.....	37
----------	--------------------------	----



PERBEDAAN KECANDUAN GADGET DITINJAU DARI KEPRIBADIAN INTROVERT DAN EXTROVERT DI SMKN 8 MEDAN

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melihat perbedaan kecanduan gadget ditinjau dari kepribadian introvert dan extrovert di SMKN 8 Medan. Kecanduan gadget adalah sebuah kebiasaan yang melibatkan penggunaan teknologi oleh siswa secara terus menerus, sebagai pelarian dari konflik dan masalah-masalah hidup yang sedang dihadapi. Siswa memiliki ciri-ciri tipe kepribadian ekstrovert dan introvert. Metode penelitian menggunakan kuantitatif. Pengumpulan data menggunakan tes IAT untuk mengukur kecanduan *Gadget* serta skala *Likert* untuk mengukur tipe kepribadian introvert dan ekstrovert. Populasi adalah siswa tingkat XI dan XII SMK Negeri 8 Medan yang berjumlah 120 siswa dan keseluruhan menjadi sampel penelitian. Teknik analisis data menggunakan analisis uji statistik ANOVA. Hasil persentase yang diperoleh bahwa *mean* kecanduan *gadget* pada tipe kepribadian ekstrovert (81,66) lebih kecil dari pada *mean* pada tipe kepribadian introvert (89,59) dengan selisih yang signifikan sebesar 7,93. Nilai $F_{hitung} (30,859) > F_{tabel} (3,991)$ dan nilai sig lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), artinya ada perbedaan rata-rata kecenderungan kecanduan *gadget* ditinjau dari tipe kepribadian. Maka dari itu, ada perbedaan kecenderungan kecanduan *gadget* ditinjau dari tipe kepribadian introvert-ekstrovert.

Kata Kunci :Kecanduan gadget, Kepribadian introvert, Extrovert

**DIFFERENCES IN GADGET ADDICTION VIEWED FROM INTROVERT
AND EXTROVERT PERSONALITY
AT SMKN 8 MEDAN**

ABSTRACT

This study aims to look at differences in gadget addiction in terms of introverted and extroverted personalities at SMKN 8 Medan. Gadget addiction is a habit that involves continuous use of technology by students, as an escape from conflicts and life problems that are being faced. Students have characteristics of extrovert and introvert personality types. The research method uses quantitative. Data collection uses the IAT test to measure Gadget addiction and the Likert scale to measure introvert and extrovert personality types. The population is students of grades XI and XII at SMK Negeri 8 Medan, totaling 120 students and all of them are the research sample. The data analysis technique used descriptive analysis on the ANOVA statistical test. The percentage results obtained show that the mean gadget addiction for the extrovert personality type (81.66) is smaller than the mean for the introvert personality type (89.59) with a significant difference of 7.93. The Fcount value (30.859) > Ftable (3.991) and the sig value is less than 0.05 (0.000 < 0.05), meaning that there is an average difference in the tendency of gadget addiction in terms of personality type. Therefore, there are differences in the tendency of gadget addiction in terms of introvert-extrovert personality types.

Keywords: Gadget addiction, Introvert personality, Extrovert

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A	<i>Blue Print</i>	69
LAMPIRAN B	Kuesioner.....	74
LAMPIRAN C	Hasil Olah Data SPSS	79



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan informasiasaat ini mengalami kemajuan yang sangatpesat, ditandai dengan kemajuan padabidang informasi dan teknologi. Salah satuteknologi yang banyak digemari saat iniyaitu *gadget (smartphone)*. *Gadget (smartphone)* adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern.*Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia.Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya *gadget*.Menurut Kurniawan dalam Rohmah (2017) yang dimaksud dengan *gadget* adalah sebuah perangkat atau perkakas mekanis yang mini atau sebuah alat yang menarik karena relatif baru sehingga akan banyak memberikan kesenangan baru bagi penggunanya walaupun mungkin tidak praktis dalam penggunaannya. Menurut Garini dalam Rohmah (2017), “*gadget* sebagai perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi”. *Gadget* memiliki banyak fungsi bagi penggunanya sehingga dinilai lebih memudahkan. *Gadget* atau dengan kata sederhana telepon genggam yang saat ini telah memiliki beragam fitur dan fungsi yang semakin kompleks guna memudahkan pemakainya merupakan terobosan baru dari telepon genggam sebelumnya. Menurut Sanjaya dan Wibhowo dalam Manumpil, Ismanto, dan Onibala (2015), meningkatnya penggunaan *gadget* atau alat-alat yang dapat dengan mudah terkoneksi dengan internet ini, mengalami peningkatan dari waktu

ke waktu. Saat ini kurang lebih 45 juta menggunakan internet, dimana sembilan juta diantaranya menggunakan ponsel untuk mengakses internet. *Gadget* sudah sangat menyatu dengan kehidupan sosial masyarakat seakan orang tidak bisa lepas dari *gadget*. Sekitar 80 persen dari masyarakat perkotaan di Indonesia memiliki perangkat ponsel khususnya *gadget* atau *smartphone* atau ponsel pintar (Widiati dan Sugiman, 2014).

Semakin beragamnya jenis *gadget* yang diproduksi oleh berbagai perusahaan besar dengan suguhan aplikasi-aplikasi yang canggih dalam menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, informasi gaya hidup, hobi, hingga hiburan yang disajikan secara *online* maupun *offline* kini sukses menarik banyak perhatian masyarakat. *Gadget* memungkinkan pengguna untuk tetap terhubung dengan orang lain tanpa batas ruang dan waktu melalui fasilitas-fasilitas yang dimiliki, seperti SMS (*Short Message Service*), telepon dan fasilitas internet. Fasilitas internet yang ada di *gadget* dapat memudahkan individu untuk *chatting*, *browsing*, *game online*, mengakses berbagai media sosial seperti *instagram*, *path*, *facebook*, *twitter*, *whatsapp* dan lainnya (Widiati dan Sugiman, 2014).

Berdasarkan penelitian, secara rata-rata, pengguna *gadget* menghabiskan waktu 129 menit per hari untuk menggunakan ponsel pintar, dengan rata-rata total penggunaan data 197 MB/ hari. Berdasarkan laporan tersebut juga terungkap jumlah pengguna *gadget* atau *smartphone* di Indonesia terus bertambah, dengan laju pertumbuhan majemuk tahunan mencapai 33% dari 2013–2017.

Berdasarkan penelitian, secara rata-rata, pengguna *gadget* menghabiskan waktu 129 menit per hari untuk menggunakan ponsel pintar, dengan rata-rata total penggunaan data 197 MB/ hari. Berdasarkan laporan tersebut juga terungkap jumlah pengguna *gadget* atau *smartphone* di Indonesia terus bertambah, dengan laju pertumbuhan majemuk tahunan mencapai 33% dari 2013–2017. Pertumbuhan pesat itu didorong oleh pengguna usia muda di bawah 30 tahun, tepatnya usia 18–24 tahun (terutama siswa SMA/SMK), dengan porsi 61% dari seluruh pengguna *gadget* (Ningrum, 2015).

Gadget tidak terlepas dari fasilitas internet yang dapat memberikan dampak positif bagi penggunanya. Internet dapat memudahkan individu dalam mengakses informasi, berkomunikasi, belanja *online*, mencari literatur, edukasi, dan juga dapat memudahkan individu dalam berbagi informasi yang berkaitan dengan berbagai macam topik seperti seni, budaya, sosial, politik, ekonomi, dan lain sebagainya (Irawan, 2014). Namun, selain memberikan dampak positif internet juga dapat memberikan dampak negatif bagi individu apabila digunakan secara berlebihan. Individu menjadi kurang bersosialisasi dengan lingkungan sosial, acuh tak acuh terhadap keadaan sekitar, solidaritas masyarakat menjadi melemah dan membuat tata krama remaja semakin luntur dari budaya asli Indonesia (Ameliola dan Nugraha, 2013).

Hasil penelitian Resti (2015) terhadap 50 responden, menyatakan bahwa 98% responden memiliki fitur-fitur *gadget* seperti *path*, *instagram*, *twitter*, *facebook*, *youtube*, *photo editor*, *berita online* dan *games* sebagai media hiburan. Responden sangat aktif menggunakan aplikasi-aplikasi tersebut setiap saat

dengan rata-rata di atas lima jam per hari. Sejumlah 10 responden mengatakan bahwa mereka lebih banyak menghabiskan waktunya untuk menggunakan *gadget* dibandingkan berinteraksi dengan orang lain. Sama halnya dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Kibona dan Mgaya (2015) terhadap 100 responden menemukan bahwa 48% responden cenderung menggunakan *gadget* sekitar 5–7 jam per hari di situs jejaring sosial tanpa mempertimbangkan waktu yang telah dihabiskan.

Kenyamanan dan kemudahan yang ada pada *gadget*, dapat menjadi masalah apabila *gadget* tersebut digunakan secara berlebihan, salah satunya adalah kecanduan *gadget*. Menurut Paramita dan Hidayati (2016) kecanduan *gadget* adalah ketergantungan individu dalam menggunakan *gadget* untuk mengakses internet atau bermain *game* secara terus menerus tanpa menghiraukan dampak negatifnya. Penelitian Leung (2008) menjelaskan bahwa individu yang mengalami kecanduan *gadget* akan merasa cemas, sedih, mengalami penurunan produktivitas dan merasa kehilangan ketika tidak menggunakan *gadget*. Hasil penelitian Aljomaa (2016) terhadap 416 remaja, menunjukkan bahwa 48% remaja mengalami kecanduan *smartphone* atau *gadget*, mereka menggunakan *gadget* selama lebih dari empat jam per hari. Semakin lama waktu yang dihabiskan individu dalam menggunakan *gadget*, maka semakin besar pula kemungkinan individu mengalami kecanduan *gadget* yang dapat berakibat pada efek fisik, psikologis, sosial, keluarga dan pendidikan yang negatif.

Hakim, Raj, dan Prastiwi (2017) juga menyatakan bahwa penggunaan internet dan *gadget* secara berlebihan atau kecanduan *gadget* dapat menyebabkan

gangguan–gangguan psikologis seperti gangguan kecemasan, depresi, anti sosial, dan *bullying*. Park dan Park (2014) menyatakan bahwa individu dengan kecanduan *gadget* memiliki kemungkinan lebih tinggi mengalami masalah dalam perkembangan mental seperti ketidakstabilan emosional, perhatian defisit, depresi, kemarahan, dan masalah fisik seperti gangguan pada indra penglihatan dan pendengaran, obesitas, ketidakseimbangan tubuh, dan kurangnya perkembangan otak. Vaghefi dan Lapointe (2014) juga mengungkapkan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menghambat hubungan sosial dengan orang lain, penurunan produktivitas, dan dapat menyebabkan masalah psikologis. Hasil penelitian Manumpil, Ismanto dan Onibala (2015) menyatakan bahwa penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi tingkat prestasi belajar siswa. Penggunaan *gadget* terlalu lama dapat berpengaruh pada konsentrasi siswa selama jam pelajaran berlangsung. *Gadget* dapat mengganggu fungsi kerja otak yaitu dengan melemahnya daya kerja otak.

Menurut Paska dan Yan (2011) jenis aplikasi *gadget* atau *smartphone* yang digunakan dapat menjadi penyebab individu tersebut mengalami kecanduan. Laki–laki dan perempuan menggunakan gadget dengan cara yang berbeda, misalnya laki–laki lebih menghabiskan waktu lebih kurang 8 jam per hari untuk bermain *gadge*, situs porno, perjudian *online*, *game online* sedangkan perempuan menghabiskan lebih kurang 3,5 jam mengalami kecanduan terhadap *chatting* dan belanja *online*. Kecanduan yang diakibatkan oleh fitur dalam *gadget* akan berdampak pada menurunnya prestasi akademik siswa, menurunnya hubungan

interpersonal, meningkatnya kecemasan, menghindar dari dunia nyata serta dapat meningkatkan depresi.

Penelitian yang dilakukan oleh Meerkerk (2007) pada pengguna *gadget* dan internet usia 11–80 tahun berkesimpulan bahwa kecanduan *gadget* dan internet berkaitan erat dengan kepribadian. Menurut Siagian, 1986 (dalam Rachmawati dkk., 2002) kepribadian seseorang dimanifestasikan dalam berbagai bentuk sikap, cara berpikir, dan cara bertindak. Sikap, cara berpikir, dan cara bertindak tidak sama antar individu yang satu dengan yang lain.

Jung (dalam Boeroee, 2006) mengembangkan sebuah tipologi kepribadian, yaitu tipologi kepribadian ekstrovert dan tipologi kepribadian introvert. Seseorang yang introvert adalah seseorang yang lebih mementingkan dunia internal pikiran, perasaan, fantasi, dan mimpi mereka, sedangkan seseorang yang ekstrovert lebih mementingkan dunia eksternal yang terdiri atas segala benda, orang lain, dan aktivitas–aktivitas luar. Mereka yang memiliki tipe kepribadian introvert dapat menggunakan media internet untuk mencurahkan segala ide–ide, pikirannya, atau *chatting* dengan orang lain di seluruh dunia tanpa harus berhadapan langsung. Mereka yang tergolong dalam tipe kepribadian ini lebih suka duduk berjam–jam dengan *gadget* nya daripada menyesuaikan diri dengan orang lain. Mereka tidak sadar bahwa lama–kelamaan ia menutup diri terhadap komunikasi sosial, karena keasyikan *browsing*, *game online* atau karena internet dipakai sebagai alat pelarian dari masalah–masalah yang berhubungan dengan kepribadiannya, atau karena memang individu seperti ini tidak puas/kurang suka terhadap dirinya

karena rendah diri, malu, dan merasa tidak pantas untuk bergaul dengan orang lain (Itriyah, 2004).

Pada penelitian yang dilakukan oleh Kraut (dalam Whitlock, dkk., 2006) pengguna *gadget* atau internet yang berkepribadian ekstrovert merasakan hubungan sosial yang lebih luas sebagai akibat dari internet, sedangkan seseorang yang introvert menjadi depresi dan menarik diri dari kehidupan sosial karena internet. *Gadget* dan internet juga digunakan oleh kedua jenis kelamin, perempuan dan laki-laki. Mereka memanfaatkan internet untuk berbagai hal, namun keduanya memiliki kecenderungan yang berbeda dalam menggunakan internet. Laki-laki cenderung menggunakan internet untuk mencari informasi-informasi misalnya tentang keadaan cuaca, berita terhangat, informasi teknologi terbaru, kabar politik, informasi tentang lowongan kerja, dan bagaimana mendapatkan uang; selain itu mereka senang mengunduh *software* komputer, mendengarkan dan mengunduh musik (Fallows, 2005).

Fenomena yang terlihat dilapangan banyak siswa yang asik dengan *gadget*, masing-masing asik dengan aplikasi lain nya dapat mengambil kesimpulan bahwa gadget dapat menyebabkan kecanduan atau ketergantungan yang berlebih dan sulit untuk ditinggalkan oleh penggunanya jika ada pekerjaan kelompok, tiap kelompok ada yang lebih senang mengumpulkan pendapatnya, misalnya mengirim tugas melalui email ke semua anggota kelompok agar saling memberi pendapatnya masing-masing anggota kelompoknya. Sementara ada juga siswa lebih menyenangi ide yang muncul langsung spontan mengungkapkannya secara langsung dan di diskusikan secara langsung memiliki peran besar dalam

proses berpikir mereka dan bergabung dengan teman-temannya yang lain. Pada penelitian ini adalah siswa/siswi SMKN8 Medan kelas XI, yang dimana sedang dalam perkembangannya.

“Saya kak, lebih suka sendiri karna saya tidak suka berkumpul-kumpul karna saya lebih suka sendiri tidak ribut dan tidak ada yang mengganggu saya apa lagi saat saya ada tugas kelompok saya lebih suka mengerjakannya sendiri, jika saya bosan sendiri maka saya memegang gadget aplikasi yang sering saya gunakan itu seperti facebook dan instagram kedua ini sering saya buka bahkan setiap saya merasa bosan saat disekolah maupun dirumah. (16 Maret 2020)

“biasanya kak, kalau ada tugas kelompok saya mint bagian keteman saya dan saya kerjakan dirumah sendiri kalau udah selesai saya kirim melalui EMAIL atau ke WA jadi gk susah karna jika ngerjaka nya sama-sama saya rasa susah karna pendapt tidak sama . (16 Maret 2020)

“kalau saya kak lebih suka bersama teman-teman apa lagi kalau ngerjain tugas bisa kerja sama langsung melihat dari gadget tugas yang tidak mengerti apa lagi kalau disekolah saat istirahat bisa main gadget sama-sama apalagi saat bermain game, foto-foto bisa dimasukkan ke facebook, intstagram cerita sama-sama lagi apa lagi saat aku bosan butuh teman cerita. (19 Maret 2020)

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan bahwa *gadget* dapat digunakan bagi siapa saja, oleh karena itu setiap orang memiliki peluang yang sama untuk mengalami kecenderungan kecanduan *gadget* apalagi siswa SMA/SMK, hal inilah yang melatar belakangi untuk melakukan penelitian dengan judul **“Perbedaan Kecanduan Gadget ditinjau dari Kepribadian Introvert dan Ekstrovert di SMK Negeri 8 Medan”**.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, didapat identifikasi masalah yang sudah peneliti jabarkan dapat diidentifikasi bahwa adanya penurunan nilai akademis siswa akibat kecanduan *gadget*

Ketidak pedulian siswa terhadap guru dan peraturan sekolah yang berlangsung saat berada dilingkungan sekolah, Adanya perbedaan kepribadian antara siswa yang kecanduan gadget dengan yang tidak kecanduan *gadget*. Maka dapat disimpulkan masalah yang muncul adalah adanya kecanduan gadget pada siswa/siswi di SMKN8 Medan yang akan ditinjau dari kepribadian introvert dan extrovert.

C. Batasan Masalah

Pada penelitian ini, penulis membatasi masalah pada perbedaan kecanduan *gadget* pada siswa tingkat XI dan XII SMK Negeri 8 Medan ditinjau dari kepribadian Introvert dan Ekstrovert.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada perbedaan kecanduan gadget ditinjau dari kepribadian introvert dan extrovert di SMKN 8 Medan.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada perbedaan kecanduan gadget ditinjau dari kepribadian introvert dan extrovert di SMKN 8 Medan.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsi dan memperkaya pengetahuan ilmu psikologi dan teori-teori psikologi khususnya dalam bidang psikologi perkembangan dan klinis

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini yaitu penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan informasi kepada siswa mengenai dampak negatif dari kecanduan *gadget*.

Manfaat bagi sekolah, diharapkan memberikan pengetahuan sejauh mana kecanduan *gadget* ditinjau dari kepribadian introvert dan ekstrovert.

Selain itu manfaat bagi peneliti selanjutnya yaitu diharapkan tulisan ini dapat menjadi referensi penelitian yang dapat memberi gambaran dan menambah wawasan tentang hal yang berkaitan dengan kecanduan *gadget*, dan dapat memberikan pertimbangan dalam rangka memberikan penanganan yang sesuai pada seseorang yang mengalami kecanduan *gadget*.

BAB II LANDASAN TEORI

A. Remaja

1. Pengertian remaja

Masa remaja (*adolescence*) adalah merupakan masa yang sangat penting dalam rentang kehidupan manusia, merupakan masa transisi atau peralihan dari masa kanak-kanak menuju kemasa dewasa. Ada beberapa pengertian menurut para tokoh-tokoh mengenai pengertian remaja seperti:

Elizabeth B. Hurlock Istilah *adolescence* atau remaja berasal dari kata latin (*adolescere*), kata bendanya *adolescentia* yang berarti remaja yang berarti “tumbuh” atau “tumbuh menjadi dewasa” bangsa orang-orang zaman purbakala memandang masa puber dan masa remaja tidak berbeda dengan periode-periode lain dalam rentang kehidupan anak dianggap sudah dewasa apabila sudah mampu mengadakan reproduksi.

Hal itu juga di kemukakan oleh Jhon W. Santrock, masa remaja (*adolescence*) ialah periode perkembangan transisi dari masa kanak-kanak hinggamasa dewasa yang mencakup perubahan-perubahan biologis, kognitif, dan sosial emosional.

Dengan demikian dapat diketahui dari bagian-bagian usia pada remaja yang dapat dijelaskan sebagai berikut, usia 12-15 tahun termasuk bagian remaja awal, usia 15-18 tahun bagian remaja tengah, dan remaja akhir pada usia 18-21 tahun.

Peneliti dapat mengambil kesimpulan siswa adalah dimana ia bersekolah untuk menuntut ilmu pengetahuan yang akan di pergunakannya untuk masa depannya kelak/untuk mencari pekerjaannya setelah selesai sekolah.

2. Ciri-ciri remaja

Menurut Hurlock (1999), masa remaja mempunyai ciri-ciri tertentu yang membedakan dengan periode sebelum dan sesudahnya. Ciri-ciri tersebut antara lain:

- a. Masa remaja sebagai periode yang penting. Yaitu perubahan-perubahan yang dialami masa remaja akan memberikan dampak langsung pada individu yang bersangkutan dan akan mempengaruhi perkembangan selanjutnya.
- b. Masa remaja sebagai periode peralihan. Disini masa kanak-kanak dianggap belum dapat sebagai orang dewasa. Status remaja tidak jelas, keadaan ini memberi waktu padanya untuk mencoba gaya hidup yang berbeda dan menentukan pola perilaku, nilai dan sifat yang paling sesuai dengan dirinya.
- c. Masa remaja sebagai periode perubahan. Yaitu perubahan pada emosi perubahan tubuh, minat dan Pengaruh (menjadi remaja yang dewasa dan mandiri) perubahan pada nilai-nilai yang dianut, serta keinginan akan kebebasan.
- d. Masa remaja sebagai periode mencari Identitas. Diri yang di cari berupa usaha untuk menjelaskan siapa dirinya dan apa Pengaruhannya dalam masyarakat

- e. Masa remaja sebagai periode usia yang menimbulkan ketakutan. Dikatakan demikian karena sulit diatur, cenderung berperilaku yang kurang baik. Hal ini yang membuat banyak orang tua yang menjadi takut.
- f. Masa remaja sebagai periode masa yang tidak realistis. Remaja cenderung memandang kehidupan dari kaca mata berwarna merah jambu, melihat dirinya sendirian orang lain sebagaimana yang di inginkan dan bukan sebagaimana adanya terlebih dalam cita-cita.
- g. Masa remaja sebagai periode Ambang masa dewasa. Remaja mengalami kebingungan atau kesulitan didalam usaha meninggalkan kebiasaan pada usia sebelumnya dan didalam meberikan kesan bahwa mereka hamper atau sudah dewasaa, yaitu dengan merokok, minum-minuman keras menggunakan obat-obatan.

Berdasarkan hasil diatas dapat disimpulkan bahwa masa remaja terjadi banyak prubahan-prubahan pada fisiknya, pada prilakunya, dan merasa dirinya selalu lebih benar serta keinginan untuk bebas juga besar apa pun yang ia ingin kan harus tercapai dan tidak suka dilarang. Hal ini membuat orang tua yang kuatir takut anak nya terjerumus ke pergaulan bebas.

3. Siswa

Siswa adalah seorang pelajar ataupun murid yang sedang duduk dibangku sekolah dasar, sekolah menengah pertama dan juga sekolah menengah atas. Seorang siswa dan siswi yang kemudian belajar agar bisa mendapatkan ilmu pengetahuan untuk dapat mencapai cita-citanya. Seorang siswa adalah seorang

anak yang sedang menempuh pendidikan dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas itulah yang disebut dengan siswa dan siswi.

4. Ciri-ciri siswa

Ciri-Ciri Belajar Menurut Buton dalam Hamalik (2005)

- a. Proses belajar merupakan pengalaman, mereaksi, berbuat dan melampaui.
- b. Proses tersebut melalui beragam pengalaman dan mata pelajaran yang tertentu.
- c. Pengalaman belajar secara maksimal memiliki makna dalam kehidupan murid.
- d. Pengalaman belajar sumbernya dan segala kebutuhan serta tujuan murid yang akan mendorong sebuah motivasi secara kontinu.
- e. Proses belajar serta hasil dalam belajar terdapat syarat hereditas dan lingkungan.

Berdasarkan hasil diatas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri siswa adalah tempat dimana siswa mempunyai tujuan, proses yang akan dialaminya untuk menempuh suatu keberhasilan yang akan didapatkan disekolahnya.

B. Pengertian *Gadget*

Secara istilah *gadget* berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, *gadget* disebut “acang”. Manumpil, dkk (2015), *gadget* adalah sebuah teknologi yang berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus diantaranya yaitu *smartphone*, *iphone*, dan *blackberry*. Widiawati dan Sugiman (2014), *gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Jati dan Herawati

(2014), *gadget* adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern dan semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia.

Gadget yang saat ini banyak digemari masyarakat khususnya kalangan remaja, mempunyai beberapa jenis-jenis *gadget* yang sering digunakan (Irawan, 2014). Jenis-jenis *gadget* diantaranya:

- a) *Iphone*, Merupakan sebuah telepon yang memiliki koneksi internet. Selain itu memiliki aplikasi multimedia yang dapat digunakan untuk mengirim pesan gambar (Irawan, 2014).
- b) *Ipad*, Merupakan sebuah *gadget* yang memiliki ukuran lebih besar. Alat ini serupa dengan komputer tablet yang memiliki fungsi-fungsi tambahan yang ada pada sistem operasi (Irawan, 2014).
- c) *Blackberry*, Merupakan sebuah perangkat genggam nirkabel dengan berbagai kemampuan. Alat ini dapat digunakan untuk SMS, faksimili internet, dan juga telepon seluler (Irawan, 2014).
- d) *Netbook*, Merupakan sebuah alat perpaduan antara komputer portabel. Alat ini seperti halnya dengan *notebook* dan internet (Irawan, 2014).
- e) *Handphone*, Merupakan sebuah alat atau perangkat komunikasi elektronik tanpa kabel. Sehingga alat ini dapat dibawa kemana-mana dan memiliki kemampuan dasar yang sama halnya dengan telepon konvensional saluran tetap (Irawan, 2014).

Berdasarkan hasil diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian gadget di atas maka dapat dikatakan bahwa gadget merupakan alat media elektronik yang canggih dan modern dengan dilengkapi beberapa fitur yang menyediakan sarana untuk berkomunikasi, menyediakan berita dan informasi baik mengenai keadaan

dalam negeri maupun luar negeri, menyediakan sarana permainan atau hiburan bahkan juga merupakan alat yang digunakan sebagai penyalur hobi.

1. Faktor–faktor yang mempengaruhi dalam penggunaan *gadget*

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi remaja dalam penggunaan *gadget*. Faktor–faktor tersebut meliputi (Fardila, 2015):

- a. Iklan yang merajalela di dunia pertelevisian dan di media sosial. Iklan seringkali mempengaruhi remaja untuk mengikuti perkembangan masa kini. Sehingga hal itu membuat remaja semakin tertarik bahkan penasaran akan hal baru.
- b. *Gadget* menampilkan fitur–fitur yang menarik. Fitur–fitur yang ada di dalam *gadget* membuat ketertarikan pada remaja. Sehingga hal itu membuat remaja penasaran untuk mengoperasikan *gadget*.
- c. Kecanggihan dari *gadget*. Kecanggihan dari *gadget* dapat memudahkan semua kebutuhan remaja. Kebutuhan remaja dapat terpenuhi dalam bermain *game*, sosial media bahkan sampai berbelanja *online*.
- d. Keterjangkauan harga *gadget*. Keterjangkauan harga disebabkan karena banyaknya persaingan teknologi. Sehingga dapat menyebabkan harga dari *gadget* semakin terjangkau. Dahulu hanyalah golongan orang menengah atas yang mampu membeli *gadget*, akan tetapi pada kenyataan sekarang orang tua berpenghasilan pas–pasan mampu membelikan *gadget* untuk anaknya.
- e. Lingkungan, Lingkungan membuat adanya penekanan dari teman sebaya dan juga masyarakat. Hal ini menjadi banyak orang yang menggunakan

gadget, maka masyarakat lainnya menjadi enggan meninggalkan *gadget*.

Selain itu sekarang hampir setiap kegiatan menuntut seseorang untuk menggunakan *gadget*.

f. Faktor budaya. Faktor budaya berpengaruh paling luas dan mendalam terhadap perilaku remaja. Sehingga banyak remaja mengikuti *trend* yang ada di dalam budaya lingkungan mereka, yang mengakibatkan keharusan untuk memiliki *gadget*.

g. Faktor sosial. Faktor sosial yang mempengaruhinya seperti kelompok acuan, keluarga serta status sosial. Peran keluarga sangat penting dalam faktor sosial, karena keluarga sebagai acuan utama dalam perilaku remaja.

Berdasarkan hasil diatas dapat disimpulkan bahwa banyak faktor yang harus diawasi dan diperhatikan dalam penggunaan *gadget* bagi siswa faktor pribadi siswa yang selalu ingin terlihat keren dari teman – temannya dan bisanya lebih cenderung mengikuti *trend* sesuai perkembangan zaman dan teknologi. Jika faktor ini tidak diperhatikan oleh orang tua, maka seorang siswa akan tidak bisa mengontrol dalam penggunaan *gadget* tersebut.

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget* berdasarkan tipe kepribadian

Kepribadian (*personality*) merupakan salah satu kajian psikologi yang lahir berdasarkan pemikiran, kajian atau temuan-temuan (hasil praktik penanganan kasus) para ahli. Objek kajian kepribadian adalah “*human behavior*”, perilaku manusia, yang pembahasannya, terkait dengan apa, mengapa, dan bagaimana perilaku tersebut. Kepribadian atau *psyche* adalah mencakup

keseluruhan pikiran, perasaan dan tingkahlaku, kesadaran dan ketidak sadaran. Kepribadian pembimbing orang untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial dan lingkungan fisik. Sejak awal kehidupan, kepribadian adalah kesatuan atau berpotensi membentuk kesatuan. Ketika mengembangkan kepribadian, orang harus berusaha mempertahankan kesatuan dan harmoni antar semua elemen kepribadian (Alwisol, 2016).

Menurut Eysenck menjelaskan bahwa struktur kepribadian terdiri dari (Sumadi Suryabrata, 2015) sebagai berikut:

- a. *Specific response*, yaitu tindakan atau respon yang terjadi pada suatu keadaan atau kejadian tertentu, jadi khusus sekali.
- b. *Habitual response* mempunyai corak yang lebih umum daripada *specific response*, yaitu respon-respon yang berulang-ulang terjadi kalau individu menghadapi kondisi atau situasi yang sejenis.
- c. *Trait*, yaitu sementara *habitual response* yang paling berhubungan satu sama lain yang cenderung ada pada individu tertentu.
- d. *Type*, yaitu organisasi di dalam individu yang lebih umum, lebih mencakup lagi.

Faktor yang mempengaruhi perubahan dan dinamika kepribadian seseorang di pengaruhi oleh banyak faktor. Kepribadian merupakan karakteristik yang relatif stabil. Perubahan dalam kepribadian tidak bisa terjadi secara spontan, tetapi merupakan hasil pengamatan, pengalaman, tekanan dari lingkungan sosial budaya, rentang usia dan lain-lain. Menurut Eysenck menyatakan bahwa ekstrovert ditandai terutama oleh keakraban dan impulsif, tetapi juga oleh

kelucuan, keceriaan, optimis, kecakapan yang cepat, dan *trait* lainnya menunjukkan orang-orang yang dihargai karena hubungan mereka dengan orang lain (Feist, J. & Gregory J, 2016).

Menurut Eysenck mengemukakan bahwa seseorang yang memiliki tipe kecenderungan ekstrovert akan memiliki karakteristik sebagai berikut: mereka tergolong orang yang ramah, suka bergaul, menyukai pesta, memiliki banyak teman, selalu membutuhkan orang lain untuk diajak berbicara, dan menyukai segala bentuk kerja sama. Mereka tidak jarang selalu mengambil kesempatan yang datang pada mereka, tidak jarang menonjolkan diri, dan sering kali bertindak tanpa berfikir terlebih dahulu, secara umum termasuk individu yang meledakledak. Individu ekstrovert menyukai lelucon, mereka cepat tanggap dalam menjawab pertanyaan yang ditujukan padanya serta menyukai perubahan. Mereka individu yang periang dan tidak terlalu memusingkan suatu masalah, optimis dan ceria. Mereka lebih suka melakukan kegiatan dari pada berdiam diri, cenderung agresif, mudah hilang kesabaran, kadangkadang kurang dapat mengontrol perasaannya dengan baik, kadang-kadang mereka juga tidak dapat dipercaya (Feist, J. & Gregory J, 2016).

Berdasarkan penelitian Anggraeni et al. (2014) menyebutkan bahwa pada individu remaja dengan tipe kepribadian *introvert* menggunakan internet untuk mencari teman dan bersosialisasi tanpa *face-to-face* dengan lawan bicaranya sehingga dapat mengurangi rasa canggung. Remaja dengan tipe kepribadian *introvert* ini cenderung suka duduk berjam-jam di depan komputer atau *gadget* daripada menyesuaikan diri dengan orang lain di dunia nyata, selain itu mereka

juga menggunakan permainan dalam internet untuk menenggelamkan dirinya dalam permainan yang menarik dan menantang untuk menghindari aktivitas sosial. Sementara itu, penelitian Kraut et al., mengatakan sebaliknya bahwa pengguna internet dengan kepribadian *ekstrovert* merasakan hubungan sosial yang lebih luas sebagai akibat dari internet.

Berdasarkan penelitian di atas, maka faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan *Gadget* berdasarkan tipe kepribadian dapat disebabkan karena faktor persepsi individu terhadap penggunaan *gadget* tersebut. Persepsi individu yang memiliki karakter *introvert* menyukai gadget sebab ini merupakan wadah dimana ia bisa bertemu dengan orang lain tanpa harus bertatap muka sehingga faktor yang mempengaruhinya adalah ruang dimana ia tidak perlu bertemu secara langsung namun tetap dapat berinteraksi dengan individu lain. Sedangkan sebaliknya, faktor yang mempengaruhi penggunaan gadget bagi individu yang memiliki karakter *ekstrovert* adalah dimana ia dapat bertemu dan memperluas jaringan pertemanan bahkan dari belahan dunia lainnya.

3. Dampak positif dan negatif gadget

Penggunaan *gadget* di kalangan remaja tentunya akan menimbulkan dampak bagi remaja. Dampak tersebut, yaitu (Harfiyanto, dkk, 2015):

1) Dampak positif

- a. Memudahkan untuk berinteraksi dengan orang banyak lewat media sosial. Sehingga memudahkan untuk saling berkomunikasi dengan orang baru dan memperbanyak teman.

- b. Mempersingkat jarak dan waktu. Karena dalam era perkembangan *gadget* yang canggih didalamnya terdapat media sosial seperti sekarang ini.
- c. Hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi masalah dan menjadi halangan. Hal ini dikarenakan kecanggihannya dari aplikasi yang ada didalam *gadget*.
- d. Mempermudah para remaja mengonsultasikan pelajaran dan tugas–tugas yang belum dimengerti. Hal ini biasa dilakukan remaja dengan sms atau bbm kepada guru mata pelajaran.

Berdasarkan hasil diatas dapat disimpulkan bahwa dampak positif untuk siswa mempermudah komunikasi kepada guru jika ada tugas yang tidak dapat iya kerjakan, mengirim tugas melalui email kepada guru dan mempermudah siswa untuk mengerjakan tugas seperti membuat makalah.

2) Dampak negatif

- a. Remaja menggunakan media sosial didalam *gadget* mereka, sehingga menimbulkan lebih banyak waktu yang digunakan untuk bermain *gadget*. Hal ini biasanya digunakan remaja untuk berkomunikasi di media sosial dibandingkan dengan belajar.
- b. Aplikasi yang ada didalam *gadget* membuat remaja lebih mementingkan diri sendiri. Seringkali remaja mengabaikan orang disekitarnya bahkan tidak menganggap orang yang mengajaknya mengobrol.
- c. Remaja menjadi kecanduan dalam bermain *gadget*. Awalnya remaja menggunakan *gadget* hanya untuk bermain *game*. Akan tetapi remaja lama–kelamaan menemukan kesenangan dengan *gadget* sehingga hal ini akan menjadi sebuah kebiasaan.

- d. *Gadget* memudahkan remaja mengakses berbagai situs yang tidak selayaknya diakses. Berbagai hal yang marak diakses remaja adalah bermacam bentuk pornografi dan video kekerasan
- e. Media sosial yang ada di dalam *gadget* sering menimbulkan berbagai kasus. Dimana kasus tersebut seperti penculikan, pemerkosaan. Hal ini biasanya diawali dengan perkenalan di media sosial (Maulida, 2013).
- f. Remaja seringkali tidak dapat mengontrol kata-katanya. Mereka menggunakan kata-kata kasar, mengejek, serta seringkali remaja mencemooh dengan sesama teman sebaya di media sosial yang ada di dalam *gadget*.
- g. *Gadget* membuat remaja menjadi malas bergerak dan beraktifitas. Biasanya remaja dalam keseharian penuh untuk bermain *gadget*.

Berdasarkan hasil diatas dapat disimpulkan bahwa dampak negatif untuk siswa adalah siswa mempergunakan gadget dengan salah seperti bermain game online, membuka aplikasi facebook, intagram sehingga siswa malas belajar dan membuang waktu belajar untuk hal yang tidak penting.

C. Definisi Kecanduan *Gadget*

Istilah kecanduan tidak selamanya melekat pada obat-obatan tetapidapat juga melekat pada kegiatan atau suatu hal tertentu yang dapat membuat seseorang ketergantungan secara fisik atau psikologis. Kecanduan tidak hanya terhadap zat saja, tapi juga sebuah aktivitas yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan dampak negatif. Kata kecanduan (adiksi) biasanya digunakan dalam konteks klinis disebut juga perilaku berlebihan (*excessive*). Konsep kecanduan dapat diterapkan

pada perilaku secara luas, termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi (*ICT*) (Arjadi, 2015).

Kecanduan merupakan perilaku ketergantungan pada suatu hal atau objek yang disenangi. Individu biasanya secara otomatis akan melakukan apa yang disenangi pada kesempatan yang ada. Orang dikatakan kecanduan apabila dalam satu hari melakukan kegiatan yang sama sebanyak lima kali atau lebih. Kecanduan merupakan kondisi terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak mampu lepas dari keadaan itu, individu merasa kesulitan mengontrol dirinya sendiri untuk melakukan kegiatan tertentu yang disenangi. Seseorang yang kecanduan merasa terhukum apabila tak memenuhi hasrat kebiasaannya (Dewi, 2017).

Menurut Kimberly Young, kecanduan *gadget* atau disebut juga kecanduan IT adalah sebuah kebiasaan yang melibatkan penggunaan teknologi secara terus menerus dalam berbagai macam aspek dimana penggunaan teknologi biasanya digunakan sebagai pelarian dari konflik dan masalah-masalah hidup yang sedang dihadapi. Kecanduan *gadget* jangka panjang dapat menimbulkan masalah psikologis, seperti insomnia, mudah marah, dan depresi (Young, 2011).

Salah satu *gadget* yang banyak digemari belakangan ini adalah *smartphone* atau telepon pintar. Tingkat kecanduan telepon pintar didefinisikan sebagai tingkat ketergantungan disertai obsesi yang berlebihan terhadap penggunaan telepon cerdas yang menyebabkan gangguan dalam kehidupan sehari-hari. Kecanduan ditandai dengan peningkatan penggunaan *gadget* secara

bertahap dan jika terlepas dari *gadget*, pengguna akan merasa cemas, gelisah, gugup, dan tidak dapat berkonsentrasi pada pekerjaannya (Young, 2011).

Peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa kecanduan gadget dapat diartikan sebagai kegiatan atau aktivitas sehari – hari yang tidak lepas dari benda atau objek elektronik dan merasa cemas, bingung bahkan panik apabila benda tersebut tidak dibawa dalam beraktivitas.

1. Faktor penyebab kecanduan *gadget*

Dalam sebuah penelitian mengenai *mobile phone addict* terdapat beberapa faktor penyebab kecanduan *gadget* atau *smartphone* yaitu (Simon dan Dian, 2017).

a. Faktor internal

Faktor ini terdiri atas faktor–faktor yang menggambarkan karakteristik individu:

- 1) Tingkat *sensation seeking* yang tinggi, merupakan individu yang memiliki tingkat *sensation seeking* yang tinggi lebih mudah mengalami kebosanan dalam aktivitas yang sifatnya rutin sehingga mereka cenderung mencoba beragam aplikasi baru untuk menghilangkan rasa bosan.
- 2) *Self-esteem* yang rendah merupakan individu dengan *self-esteem* rendah menilai negatif dirinya dan cenderung merasa tidak aman saat berinteraksi secara langsung dengan orang lain. Menggunakan *gadget* membuat merasa nyaman saat berinteraksi dengan orang lain.
- 3) Kontrol diri yang rendah merupakan kebiasaan menggunakan *gadget* yang tinggi, dan kesenangan pribadi yang tinggi dapat menjadi prediksi kerentanan individu mengalami kecanduan *gadget*.

b. Faktor situasional

Faktor ini terdiri atas faktor–faktor penyebab yang mengarah pada penggunaan *gadget* sebagai sarana membuat individu merasa nyaman secara psikologis ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman, seperti pada saat stres, mengalami kesedihan, merasa kesepian, mengalami kecemasan, mengalami kejenuhan belajar, dan *leisure boredom* (tidak adanya kegiatan saat waktu luang) dapat menjadi penyebab kecanduan telepon genggam.

c. Faktor sosial

Terdiri atas faktor penyebab kecanduan telepon genggam sebagai sarana berinteraksi dan menjaga kontak dengan orang lain. Faktor ini terdiri atas:

- 1) *Mandatory behavior* mengarah pada perilaku yang harus dilakukan untuk memuaskan kebutuhan berinteraksi yang distimulasi atau didorong dari orang lain.
- 2) *Connected presence* lebih didasarkan pada perilaku berinteraksi dengan orang lain yang berasal dari dalam diri.

d. Faktor eksternal

Faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor ini terkait dengan tingginya paparan media tentang telepon genggam dan berbagai fasilitasnya. Faktor–faktor eksternal dalam terjadinya kecanduan adalah:

- 1) Adanya keinginan yang kuat untuk selalu terlibat dalam perilaku tertentu, terutama ketika kesempatan untuk perilaku tertentu tidak dapat dilakukan.
- 2) Adanya kegagalan dalam melakukan kontrol terhadap perilaku, individu merasakan ketidaknyamanan dan stress ketika perilaku ditunda atau dihentikan.

- 3) Terjadinya perilaku terus menerus walaupun telah ada fakta yang jelas bahwa perilaku mengarah kepada permasalahan.

Peneliti dapat mengambil kesimpulan adanya faktor-faktor tersebut mudah mengalami kebosanan dalam aktivitas yang sifatnya rutin seperti belajar disekolah dan dirumah sehingga mereka bosan dan mencoba mencari beragam aplikasi baru untuk menghilangkan rasa bosan sehingga iya merasa nyaman dengan gadgetnya yang penuh dengan aplikasi.

2. Aspek kecanduan *gadget*

Young (2011) menjelaskan enam aspek kecanduan gadget, yaitu:

- a. Perilaku/Ciri Khusus (*Salience*), Yaitu perilaku khusus yang muncul ketika sedang mengakses internet atau sedang menggunakan/bermain dengan gadgetnya seperti mengumpat ketika diganggu saat mengakses internet, seperti marah ketika diganggu saat sedang online dan muncul ketakutan akan merasa bosan dan hampa ketika tidak dapat mengakses internet.
- b. Penggunaan yang berlebihan (*Excessive use*), Penggunaan *gadget* yang terlalu banyak biasanya dikaitkan dengan hilangnya pengertian tentang penggunaan waktu atau pengabaian kebutuhan–kebutuhan dasar dalam kehidupannya, individu biasanya menyembunyikan waktu *online* dengan *gadget* mereka dari keluarga atau orang terdekat.
- c. Pengabaian pekerjaan (*Neglect to work*), Individu mengabaikan pekerjaannya karena beraktivitas dengan *gadgetnya*, produktivitas dan kinerja menurun.

- d. Antisipasi (*Anticipation*), *Gadget* digunakan sebagai sarana untuk melarikan diri atau mengabaikan masalah yang terjadi dalam kehidupan nyata seseorang. Karena kebiasaan ini, seseorang akan terbiasa melarikan diri dari permasalahan melalui *gadget*. *Gadget* digunakan sebagai strategi *coping* dari masalah yaitu sarana untuk melarikan diri atau mengabaikan permasalahan yang terjadi di kehidupan nyata, lama kelamaan aktivitas dengan gadget menjadi aktivitas yang paling penting dalam hidup sehingga mendominasi pikiran, perasaan dan perilaku.
- e. Ketidak mampuan mengontrol diri (*Lock of control*), Ketidakmampuan dalam mengontrol diri sendiri yang mengakibatkan bertambahnya waktu yang digunakan untuk melakukan aktivitas dengan gadget baik dalam bentuk frekuensi maupun durasi waktu namun mengalami kegagalan sehingga kehilangan kontrol penggunaan gadget pada kehidupannya. Penggunaan waktu yang tidak terkontrol akan berakibat buruk pada kesehatan.
- f. Mengabaikan akan kehidupan sosial (*Neglect to social life*), Individu mengabaikan kehidupan sosialnya, sengaja mengurangi kegiatan sosial demi menggunakan gadget.

Berdasarkan hasil diatas dapat disimpulkan bahwa orang yang sedang online jika diganggu iya akan marah dan kesal, *gadget* digunakan sebagai sarana untuk mengabaikan masalah yang terjadi dalam kehidupan seseorang dan mengurangi waktu bersosial demi menggunakan *gadget* nya

D. Pengertian Kepribadian

Secara etimologi, kepribadian berasal dari bahasa latin, yaitu kata *persona* yang berarti topeng. Menurut H.J Eysenck kepribadian adalah jumlah total bentuk tingkah laku yang aktual atau potensial pada organisme sebagai suatu tingkah laku individu, baik itu yang tampak maupun yang berbentuk potensi, dipengaruhi oleh hereditas dan lingkungan atau hasil belajar dan berkembang melalui interaksi fungsional antara aspek-aspek pembentukannya, yaitu aspek kognitif, afektif, konatif dan somatik (Sapuri, 2009).

Menurut Gordon Allport kepribadian adalah organisasi dinamis dalam diri individu yang terdiri dari sistem-sistem *psikofisik* (rohani-jasmani) yang menentukan cara penyesuaian diri yang unik (khusus) dari individu tersebut terhadap lingkungannya (Sarwono, 2012). Sedangkan menurut H. C. Warpen bahwa kepribadian adalah segenap organisasi mental dari manusia pada semua tingkat dari perkembangannya, mencakup setiap fase karakter manusianya, intelek, temperamen, keterampilan, moralitas dan segenap sikap yang telah terbentuk sepanjang kehidupannya. Sedangkan kepribadian menurut Morton Prince adalah jumlah total dari semua disposisi bawaan, impuls-impuls, kecenderungan-kecenderungan, selera-selera, nafsu-nafsu, insting-insting individual, disposisi-disposisi, dan tendensi-tendensi yang diperoleh melalui pengalaman (Kartono, 2005).

Berdasarkan hasil di atas dapat disimpulkan bahwa kepribadian adalah sifat yang biasa dilakukan individu dengan ciri atau kebiasaan masing-masing yang dipengaruhi dari faktor internal maupun eksternal.

1. Faktor–faktor yang mempengaruhi pembentukan tipe kepribadian

Menurut Purwanto dan Mulyono (2006) terdapat faktor–faktor yang mempengaruhi tipe kepribadian antara lain:

- a. Faktor Biologis, merupakan faktor yang berhubungan dengan keadaan jasmani, atau seringkali pula disebut faktor fisiologis seperti keadaan genetik, pencernaan, pernafasaan, peredaran darah, kelenjar–kelenjar, saraf, tinggi badan, berat badan, dan sebagainya. Kita mengetahui bahwa keadaan jasmani setiap orang sejak dilahirkan telah menunjukkan adanya perbedaan–perbedaan. Hal ini dapat kita lihat pada setiap bayi yang baru lahir. Ini menunjukkan bahwa sifat–sifat jasmani yang ada pada setiap orang ada yang diperoleh dari keturunan, dan ada pula yang merupakan pembawaan anak/orang itu masing–masing. Keadaan fisik tersebut memainkan peranan yang penting pada kepribadian seseorang.
- b. Faktor sosial, Faktor sosial yang dimaksud di sini adalah masyarakat; yakni manusia–manusia lain di sekitar individu yang bersangkutan. Termasuk juga ke dalam faktor sosial adalah tradisi–tradisi, adat istiadat, peraturan–peraturan, bahasa, dan sebagainya yang berlaku di masyarakat itu. Sejak dilahirkan, anak telah mulai bergaul dengan orang–orang di sekitarnya. Dengan lingkungan yang pertama adalah keluarga. Dalam perkembangan anak, peranan keluarga sangat penting dan menentukan bagi pembentukan kepribadian selanjutnya. Keadaan dan suasana keluarga yang berlainan memberikan pengaruh yang bermacam–macam pula terhadap perkembangan kepribadian anak. Pengaruh lingkungan keluarga terhadap perkembangan anak sejak kecil adalah sangat

mendalam dan menentukan perkembangan pribadi anak selanjutnya. Hal ini disebabkan karena pengaruh itu merupakan pengalaman yang pertama, pengaruh yang diterima anak masih terbatas jumlah dan luasnya, intensitas pengaruh itu sangat tinggi karena berlangsung terus menerus, serta umumnya pengaruh itu diterima dalam suasana bernada emosional. Kemudian semakin besar seorang anak maka pengaruh yang diterima dari lingkungan sosial makin besar dan meluas. Ini dapat diartikan bahwa faktor sosial mempunyai pengaruh terhadap perkembangan dan pembentukan kepribadian. Perkembangan dan pembentukan kepribadian pada diri masing-masing orang juga tidak dapat dipisahkan dari kebudayaan masyarakat di mana seseorang itu dibesarkan.

Berdasarkan hasil di atas dapat disimpulkan bahwa dari uraian di atas adalah terdapat dua faktor yang mempengaruhi kepribadian, yaitu faktor sosial dan faktor biologis. Keduanya sama pentingnya untuk membentuk kepribadian seseorang. Faktor biologis yaitu gen yang diturunkan dari orang tua, sedangkan faktor sosial adalah faktor yang meliputi budaya, kelas sosial, keluarga, dan teman sebaya.

2. Tipe kepribadian *ekstrovert-introvert*

Dalam bidang psikologi kepribadian, Eysenck berperan baik secara konstruktif maupun kritis. Penekanan Eysenck pada landasan biologis dan kepribadian yang dinilai sangat berguna. Eysenck membagi tipe kepribadian dalam 2 model yaitu tipe kepribadian temperamen dan tipe kepribadian *ekstrovert-Introvert*. Dalam kaitannya tipe kepribadian *ekstrovert* dapat bersikap bersosial,

senang bergaul, senang berbicara, responsif, santai, bersemangat, bebas dan kepemimpinan. Sedangkan tipe kepribadian *introvert* memiliki sikap pasif, berhati-hati, pemikir, damai, terkontrol, dapat diandalkan, tidak mudah berubah, dan kalem (Cervone, dkk., 2011).

Ekstraversi adalah sebuah sikap yang menjelaskan aliran psikis ke arah luar sehingga orang yang bersangkutan akan memiliki orientasi objektif dan menjauh dari subjektif. *Ekstrovert* akan lebih mudah untuk dipengaruhi oleh sekelilingnya dibandingkan oleh kondisi diri sendiri. Mereka cenderung untuk berfokus pada sikap objektif dan menekan sisi subjektifnya (Feist, 2013). Orang-orang *ekstrovert* memiliki karakteristik utama, yaitu kemampuan bersosialisasi dan sifat impulsif, senang bercanda, penuh gairah, cepat dalam berpikir, optimis, serta sifat-sifat lain yang mengindikasikan orang-orang yang menghargai hubungan mereka dengan orang lain (Feist, 2013).

Menurut Jung dalam Jess Feist (2013), introversi adalah aliran energi psikis ke arah dalam yang memiliki orientasi subjektif. *Introvert* memiliki pemahaman yang baik terhadap dunia dalam diri mereka, dengan semua bias, fantasi, mimpi, dan persepsi yang bersifat individu. Orang-orang ini akan menerima dunia luar dengan sangat selektif dan dengan pandangan subjektif mereka. Orang-orang *introvert* mempunyai karakteristik sifat-sifat yang berkebalikan dari *ekstrovert*. Mereka dapat dideskripsikan sebagai pendiam, pasif, tidak terlalu bersosialisasi, berhati-hati, tertutup, penuh perhatian, pesimistik, damai, tenang, dan terkontrol (Feist, 2013).

Berdasarkan hasil diatas dapat disimpulkan bahwa kepribadian *ekstrovert* bersikap bersosial, senang bergaul, senang berbicara, responsif, santai, Sedangkan tipe kepribadian *introvert* memiliki sikap pasif, berhati-hati, pemikir,damai, terkontrol, dapat diandalkan, tidak mudah berubah.

3. Ciri-ciri tipe kepribadian *ekstrovert-introvert*

Penelitian yang dilakukan oleh Eysenck dan Wilson (2008) menghasilkan sejumlah ciri-ciri tingkah laku operasional yang diklasifikasikan menurut sifat-sifat kelompok yang mendasarinya menjadi tujuh aspek yang terdapat pada tipe kepribadian introvert dan ekstrovert. Ciri-ciri tipe kepribadian ekstrovert adalah:

- a. *Activity*, seseorang yang mempunyai nilai tinggi pada aspek ini pada umumnya aktif, energik, suka semua jenis aktivitas fisik, suka bangun pagi, bergerak dengan cepat, dari aktivitas ke aktivitas lainnya, serta mengejar berbagai macam kepentingan dan minat yang berbeda-beda.
- b. *Sociability*, adalah orang yang suka mencari teman, suka kegiatan sosial, pesta, dan merasa senang dengan situasi ramah tamah.
- c. *Risk taking*, merupakan orang yang senang hidup dalam bahaya, mencari pekerjaan yang memberikan tantangan.
- d. *Impulsiveness*, orang ini cenderung bertindak secara mendadak tanpa berpikir lebih dulu, suka memberi keputusan terburu-buru dan tidak punya pendirian tetap.
- e. *Expresiveness*, orang ini cenderung sentimental, penuh perasaan, dan demonstratif, ia dapat mengekspresikan perasaannya dengan baik dan jujur. Individu dengan nilai tinggi pada aspek ini adalah orang yang

cenderung memperlihatkan emosinya ke luar dan terbuka, termasuk jika sedang sedih, marah, cinta, dan benci.

- f. *Practically*, adalah orang dengan kegemaran pada hal-hal yang bersifat praktis dan lebih tertarik melakukan hal-hal yang praktis, tidak sabar dengan kegiatan yang bersifat khayal dan abstrak.
- g. *Irresponsibility*, adalah orang yang tidak suka hal-hal yang resmi, sering berubah pendirian, kurang dapat menepati janji, kurang bertanggung jawab secara sosial, namun masih dalam batasan normal.

Ciri-ciri yang terdapat pada tipe kepribadian Introvert adalah sebagai berikut:

- a. *Inactivity (passive)*, orang yang memiliki nilai tinggi pada aspek ini adalah orang yang lamban dan tidak siap dalam tindakan yang berkaitan dengan aktivitas fisik, mudah mengantuk, kurang bergairah atau kurang berminat dalam bersikap, dan mudah lelah.
- b. *Unsociability* (tidak mampu bergaul), orang ini cenderung kurang berminat untuk berhubungan dengan orang lain, cukup senang punya sedikit teman tapi lebih akrab, lebih suka kegiatan mandiri, seperti membaca, cenderung menarik diri jika tertekan atau terganggu perasaannya jika berhubungan dengan orang lain.
- c. *Carefulness* (hati-hati), adalah orang yang mengandalkan kebijaksanaan dalam melakukan suatu tindakan, lebih suka kepada hal yang sudah biasa atau dikenal atau dilakukan dengan sengaja menghindari dari bahaya, merasa bebas dan aman karena dilindungi, kalau perlu mengorbankan kepentingan atau kesenangan sendiri.

- d. *Controlled* (terkendali), adalah orang yang mengandalkan pengendalian diri, sangat hati-hati mengambil sebuah keputusan, perhitungan dan pertimbangan yang matang, serba teratur, merencanakan masa depan dengan penuh seksama, berpikir sebelum bicara dan bertindak.
- e. *Inhibition* (emosi tertutup), adalah orang yang cenderung tidak mengungkapkan segala macam perasaan pada orang lain secara terbuka, bersikap tenang, tidak mudah marah, tidak mudah dipengaruhi, pikiran dan perasaan terkendali.
- f. *Reflectiveness* (reflektif), adalah orang yang berminat sekali terhadap olah gagasan konsep abstraksi, menjawab pertanyaan yang bersifat filsafat, diskusi, membuat prediksi, tenggelam dalam arus berpikir, dan selalu bersikap mawas diri.
- g. *Responsibility* (bertanggung jawab) dapat dipercaya untuk melakukan sesuatu yang baik selalu memenuhi kata hati, dapat diandalkan, pantas untuk dipercaya, bersikap sungguh-sungguh dan sedikit kompulsif

Dalam perkembangan teori Eysenck yang lebihbaru bersama Wilson, diperoleh sejumlah ciri-ciri tingkah laku operasional yang diklasifikasikanmenurut sifat-sifat kepribadian yang mendasarinya menjadi tujuh faktor seperti pada Tabel 4.1 di bawah ini(Eysenck dan Wilson, 2008).

Tabel 4.1

Sifat-sifat Tipe Kepribadian Introvert dan Ekstrovert

Introvert	Ekstrovert
Inaktivitas	Aktivitas
Ketidakmampuan bergaul	Kemampuan bergaul
Kehati-hatian	Pengambilan risiko
Kontrol	Impulsif
Hambatan	Pernyataan perasaan
Kedalaman berpikir	Kepraktisan
Tanggung jawab	Ketidak bertanggungjawaban

Peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa ciri-ciri introvert orang nya tidak suka bergaul ia lebih senang sendiri sedangkan ekstrovert kemampuan bergaul dan senang bersama teman-temanya

4. Perbedaan Kecanduan *Gadget* pada kepribadian introvert dan ekstrovert

Perbedaan biologis dan psikologis pada perempuan dan laki – laki mempengaruhi tipe aplikasi internet yang menjadikan seseorang cenderung kecanduan *gadget* (Young, 1998, dalam Sally, 2006). Pada umumnya perempuan menggunakan *gadget* dengan motif komunikasi (Erdogan, 2008), yaitu untuk menciptakan hubungan interpersonal dengan pengguna internet yang lainnya. Hal ini sesuai dengan karakteristik perempuan, yaitu perempuan mempunyai kemampuan bahasa dan komunikasi lebih baik dari pada laki – laki (Ami, 2006). Perempuan mempunyai area untuk berkomunikasi di kedua belahan otak

yang membuat wanita pandai berkomunikasi dan menikmatinya (Pease & Pease, 2005).

Seringkali remaja wanita menjadi kecanduan *gadget* disebabkan *gadget* menyediakan layanan komunikasi yang luas seperti internet dan sosial media lainnya. Penelitian yang dilakukan oleh Engelberg dan Sjoberg (2004, dalam Hardie & Tee, 2007) yang menemukan bahwa tidak ada perbedaan kecanduan *gadget* ditinjau dari tipe kepribadian.

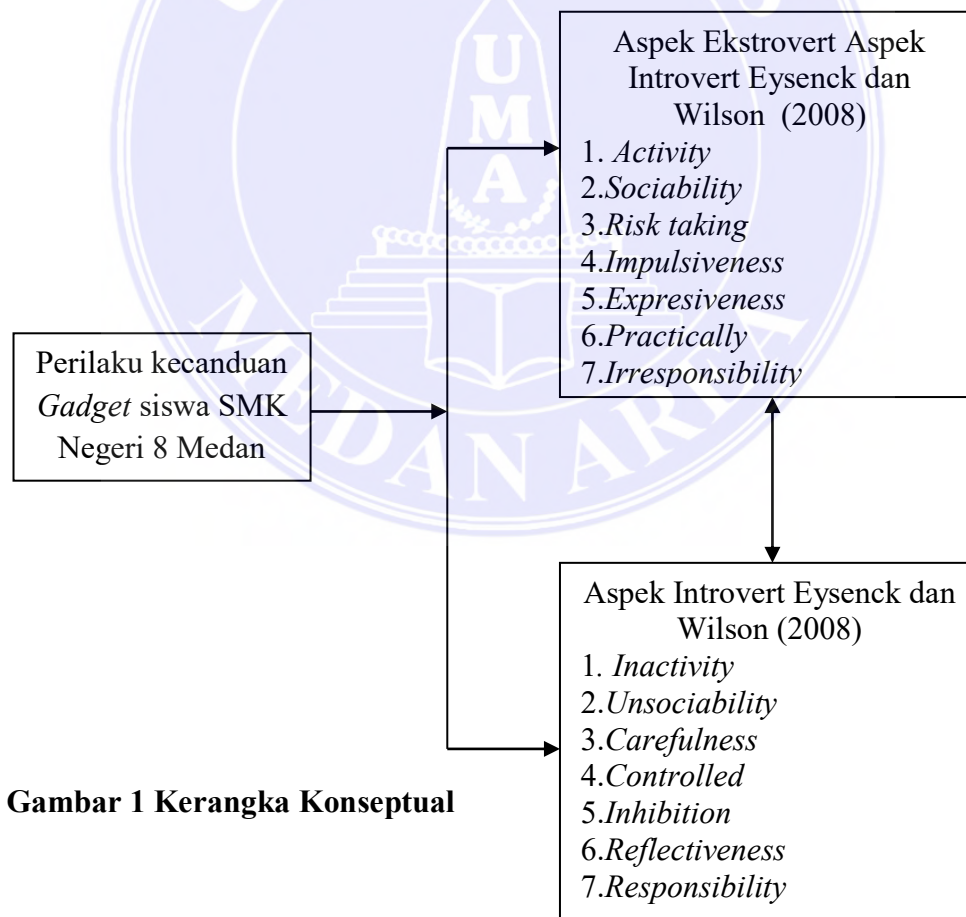
Hasil penelitian yang dilakukan oleh Permata (2010) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata – rata kecenderungan kecanduan *gadget* ditinjau dari jenis kelamin dan tipe kepribadian. Perempuan ekstrovert lebih tinggi kecenderungan kecanduan *gadget* daripada perempuan introvert. Tipe kepribadian ekstrovert adalah tipe kepribadian yang terbuka dengan dunia luar, mereka mendapatkan energinya dari interaksi sosial, atau dari sumber eksternal, mereka banyak berinteraksi sosial. Perempuan dengan karakteristik senang menjalin komunikasi dan bertipe kepribadian terbuka dengan dunia luar, dalam penelitian ini lebih cenderung mengalami kecanduan *gadget* atau internet.

Laki – laki introvert mempunyai rata – rata kecenderungan kecanduan *gadget* atau internet yang lebih tinggi dari pada laki – laki ekstrovert. Berdasarkan penelitian ini laki – laki yang berkepribadian mengarah pada dirinya sendiri ini lebih banyak mengalami kecanduan internet. Laki – laki lebih sering menggunakan *gadget* dan internet dengan motif hiburan, untuk mengumpulkan informasi – informasi, dan bermain dalam *online games* (Erdogan, 2008). Kecanduan *gadget* atau internet cenderung dialami oleh laki – laki yang berkepribadian introvert (Kraut dkk., 1998 dalam Erdogan, 2008).

Berdasarkan uraian diatas penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa kepribadian introvert dan ekstrovert keduanya menggunakan *gadget* dengan maksud, dan tujuan tertentu dan berbeda – beda. Perbedaan yang ada pada tiap tipe kepribadian tidak menjadikan adanya perbedaan dalam kecanduan *gadget* seperti pengguna internet.

E. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1 Kerangka Konseptual

F. Hipotesis

Berdasarkan kajian teoritis diatas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ialah ada perbedaan kecanduan *gadget* ditinjau dari kepribadian introvert dan extrovert. Dengan asumsi semakin tinggi tingkat kecanduan *gadget*, maka semakin rendah kepribadian extrovert. Sebaliknya, semakin rendah kecanduan *gadget* semakin tinggi kepribadian extrovert.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian yang digunakan dalam penulisan ini menggunakan metode penelitian jenis kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang mampu menyajikan data, menganalisis data secara kuantitatif untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis penelitian yang telah dirumuskan (Sugiyono, 2017). Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang bekerjadengan angka, yang datanya berwujud bilangan (skor atau nilai, peringkat atau frekuensi), yang dianalisis dengan menggunakan statistik untuk menjawab pertanyaan atau hipotesis penelitian yang sifatnya spesifik, dan untuk melakukan prediksi bahwa suatu variabel tertentu mempengaruhi variabel yang lain (Sugiyono, 2017).

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel–variabel penelitian yang akan diteliti dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel tergantung. Variabel Bebas dalam penelitian ini adalah tipe kepribadian introvert dan ekstrovert, dan variabel tergantung dalam penelitian ini adalah Kecanduan Internet pada siswa SMK Negeri 8 Medan.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional dari variabel–variabel dalam penelitian ini adalah :

a. Tipe kepribadian introvert–ekstrovert

1. Tipe kepribadian introvert adalah sikap seseorang yang memiliki kendali diri yang buruk,
2. Tipe kepribadian ekstrovert adalah sikap seseorang yang memiliki kendali diri yang kuat.

Tipe kepribadian introvert dan ekstrovert ini dapat diketahui dari pengukuran dengan skala berdasarkan:

1. Ciri–ciri tipe kepribadian ekstrovert adalah *activity, sociability, risk taking, impulsiveness, expresiveness, practically*, dan *irresponsibility*.
2. Ciri–ciri tipe kepribadian introvert adalah *Inactivity, unsociability, controlled, carefulness, Reflectiveness, inhibition*, dan *responsibility*.

Penentuan tipe kepribadian subyek dilakukan dengan melihat rata–rata nilai hasil dari pengukuran kedua aspek tipe kepribadian.

b. Kecanduan *Gadget*

Kecanduan *Gadget* atau disebut juga kecanduan IT adalah sebuah kebiasaan yang melibatkan penggunaan teknologi secara terus menerus dalam berbagai macam aspek dimana penggunaan teknologi biasanya digunakan sebagai pelarian dari konflik dan masalah–masalah hidup yang sedang dihadapi. Skor total kecanduan *Gadget* diperoleh dari penjumlahan hasil IAT (*Internet Addiction Test*).

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa tingkat XI dan XII SMK Negeri 8 Medan yang berjumlah 120 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2013). Sampel adalah dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, ataupun bagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya (Sugiyono, 2017). Populasi yang diambil adalah 120 siswa, jumlah sampel sama dengan jumlah populasi yaitu 120 siswa menggunakan teknik total sampling, yaitu sampel diambil secara keseluruhan dari semua populasi, dimana semua anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk dipilih menjadi sampel, dengan syarat populasi dan sampel merupakan siswa SMK Negeri 8 Medan tingkat XI dan XII; dan siswa yang sudah kecanduan *Gadget*.

E. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian menggunakan dua alat pengumpulan data, yaitu tes IAT untuk mengukur kecanduan *Gadget* serta skala untuk mengukur tipe kepribadian introvert dan ekstrovert. Kecanduan Internet diukur dengan menggunakan *Internet*

Addiction Test (IAT) oleh Young (2011) yang diadaptasi ke dalam bahasa Indonesia. IAT mempunyai 26 aitem pernyataan dengan Lima pilihan jawaban, yaitu Sangat Tidak Setuju (1), Tidak Setuju (2), Ragu-ragu (3) Setuju (4) Sangat Setuju (5) (skala *Likert*). Jawaban tersebut mempunyai nilai 1 sampai 4 poin. Tes ini telah banyak digunakan oleh peneliti-peneliti untuk mengukur kecenderungan kecanduan internet, salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Sally (2006) tentang prediksi kecenderungan kecanduan internet pada mahasiswa di Hongkong, dari penelitian tersebut didapat nilai reliabilitas IAT 0,899. Peneliti memodifikasi IAT dengan menambah aitem pernyataan menjadi 40 pernyataan untuk menghindari banyaknya aitem yang gugur dalam penilaian validitas dan reliabilitas alat ukur. Tabel *Blue print internet addiction test* (IAT) (lihat Tabel 4.3).

Tabel 4.2
Skor jawaban Item Kecanduan *Gadget*

Jawaban	Keterangan	Skor favourable	Skor unfavourable
SS	Sangat Setuju	5	1
S	Setuju	4	2
R	Ragu-Ragu	3	3
TS	Tidak Setuju	2	4
STS	Sangat Tidak Setuju	1	5

Tabel 4.3
Blue Print Internet Addicition Test (IAT)

No	Kriteria Kecanduan Internet	No Aitem	
		Favourable	Unfavourable
1	Pikiran dikuasai dengan <i>gadget</i>	1, 4,33	17, 9
2	Meningkatkan waktu untuk bermain <i>gadget</i>	10,26,34	2, 18
3	Ketidakmampuan memotong atau berhenti menggunakan <i>gadget</i>	3,11,35	19,,27
4	Merasa sedih, resah atau gelisah, mood sering berubah, depresi, dan lekas marah ketika sedang tidak menggunakan <i>gadget</i>	12,20,25,28	20, 36
No	Kriteria Kecanduan Internet	No Aitem	
		Favourable	Unfavourable
5	Menghabiskan lebih banyak waktu untuk menggunakan <i>gadget</i> lebih dari yang diperkirakan	13,21,29,37	5, 37
6	Menjadikan hubungan interpersonal dan pendidikan terganggu akibat <i>gadget</i>	6,22,38	14, 30
7	Menggunakan <i>gadget</i> untuk lari dari masalah atau untuk menghilangkan stress	7,15,39	23, 31
8	Menggunakan <i>gadget</i> untuk mendapatkan informasi pengetahuan	8,16,24	32, 40
Jumlah		24	16

Tipe kepribadian introvert–ekstrovert diukur dengan skala yang mengacu pada ciri–ciri kepribadian yang dikemukakan oleh Eysenk dan Wilson (2008). Tipe kepribadian ekstrovert mempunyai ciri–ciri *activity, sociability, risk taking, impulsiveness, expresiveness, practically* dan *irresponsibility*. Sedangkan pada

orang yang introvert mempunyai ciri-ciri *inactivity (passive)*, *unsociability*, *carefulness*, *controlled*, *inhibition*, *reflectiveness*, dan *responsibility*.

F. Analisis Data

1. Uji Validitas dan Daya Beda Aitem Alat Ukur

Daya beda aitem dipilih dengan menggunakan teknik *product moment* dari Pearson. Perhitungan daya beda aitem ini dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 25.0. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini diuji validitasnya dengan uji validitas isi. Validitas isi ini dilakukan secara rasional oleh *professional judgement*, yaitu pembimbing.

2. Uji Reliabilitas Alat Ukur

Uji reliabilitas alat ukur dalam penelitian ini dengan menggunakan realibilitas *alpha Cronbach* (dalam Azwar, 2012). Perhitungan ini dilakukan bantuan program SPSS versi 25.0.

3. Uji Hipotesis

Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji anova satu jalur (*one way anova*). *one way anova* digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan dengan variabel bebas dan masing-masing variabel bebasnya dibagi dalam beberapa kelompok (Hartono, 2008). Uji *one way anova* mempunyai asumsi sebagai berikut (Santosa, 2009):

- a. Populasi-populasi yang akan diuji berdistribusi normal
- b. Varians-variens dalam populasi adalah sama
- c. Sampel tidak berhubungan satu dengan yang lain

Pemenuhan asumsi–asumsi tersebut dilakukan dengan uji homogenitas dan normalitas data. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui normal atau tidaknya distribusi data dalam variabel yang akan digunakan dalam penelitian. Uji normalitas ini merupakan syarat penggunaan statistik parametris, jika distribusi data tidak normal, maka statistik parametris tidak dapat digunakan sebagai alat analisis (Sugiyono, 2017). Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varians populasi sama atau tidak. Perhitungan uji asumsi dan uji *one way anova* ini dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 25.0.

G. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul (Sugiyono, 2017). Hal ini didasarkan pada pertimbangan bahwa penelitian ini hanya memberi gambaran mengenai suatu perbedaan tipe kepribadian introvert dan ekstrovert pada siswa yang kecanduan *Gadget*.

Hasil yang ditampilkan dalam penelitian ini yaitu berupa perbandingan melalui aspek–aspek introvert dan ekstrovert. Dari hasil pengisian angket oleh responden akan didapatkan perbedaan kecanduan *gadget* dilihat dari tipe kepribadian introvert dan ekstrovert serta hasil akhir penelitian ini disajikan dalam data perbandingan yang akan dijelaskan menggunakan kata–kata.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil perhitungan dari Analisis Ttes, diketahui terdapat perbedaan kecanduan *gadget* ditinjau dari tipe kepribadian. Hasil ini diketahui dengan melihat nilai atau koefisien perbedaan dengan koefisien $T = 21.083$ dengan $p = 0.000 < 0,050$. Berdasarkan hasil ini berarti hipotesis yang diajukan yang berbunyi ada kecanduan *gadget* ditinjau dari tipe kepribadian, dinyatakan diterima.
2. Hasil lain yang diperoleh dari penelitian ini adalah dari kecanduan *gadget* pada tipe kepribadian ekstrovert (62.74) lebih kecil dari pada *mean* pada tipe kepribadian introvert (85.56) dengan selisih yang signifikan sebesar 22,82.

B. Saran

Sejalan dengan simpulan yang telah dibuat, maka berikut ini dapat diberikan beberapa saran, antara lain:

1. Bagi siswa

Melihat adanya perbedaan kecanduan penggunaan gadget pada tipe kepribadian introvert dan ekstrovert, maka siswa diharapkan mengontrol dirinya dalam menggunakan gadget terutama memiliki kepribadian introvert karena nilai

lebih tinggi daripada kepribadian ekstrovert. Siswa diharapkan agar dapat menyeimbangkan penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari, Siswa juga diharapkan dapat lebih aktif berinteraksi secara *face to face* dan bersosialisasi dengan teman sebaya dan mengurangi penggunaan gadget yang berlebihan agar waktu yang ada dapat digunakan dalam meningkatkan prestasi pendidikan.

2. Bagi sekolah

Diharapkan pimpinan sekolah melakukan menjalin kerjasama dengan orang tua agar bisa memberikan sosialisasi tentang bahaya penggunaan gadget yang tidak aman, pengawasan serta pengendalian terhadap fenomena gadget pada siswa saat ini. Sekolah juga dapat bekerjasama dengan petugas kesehatan terhadap pemeriksaan berkala yang dilakukan mengenai faktor risiko yang mungkin menjadi penyebab terhadap gangguan kesehatan siswa seperti sosialisasi bahaya radiasi gadget bagi kesehatan dan kesehatan lainnya karena guru dan orang tua tidak mengetahui lebih detail mengenai kesehatan.

3. Bagi orangtua

Diharapkan untuk orang tua lebih aktif melakukan pengawasan pada siswa saat menggunakan gadget mereka. Pengawasan dapat dilakukan dengan memberikan batasan waktu yang jelas dan tegas dalam penggunaan gadget di rumah, mendampingi siswa pada saat menggunakan *gadget*. Orang tua perlu melakukan pengawasan dan tindakan tegas dalam membimbing siswa menggunakan gadget. Siswa mungkin tidak bisa dilarang, akan tetapi masih bisa dinasehati. Sebaiknya orang tua dapat menjelaskan dengan baik mengenai dampak-dampak yang akan diperoleh bila terlalu sering menggunakan gadget,

agar siswa menjadi terbimbing dan tidak terlalu ketagihan menggunakannya terutama pada saat jam belajar di rumah. Orangtua juga rutin mengawasi penggunaan gadget siswa agar ia tidak membuka situs-situs yang tidak perlu dilihatnya. Orangtua dari siswa yang telah kecanduan gadget khususnya game dan media sosial seharusnya lebih aktif dalam mengalihkan perhatian siswa dari gadget misalnya saja mengajak siswa dalam beberapa kegiatan di luar rumah.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Menyadari bahwa penelitian ini memiliki kekurangan, maka disarankan kepada peneliti selanjutnya yang ingin melanjutkan penelitian ini untuk mengkaji faktor-faktor lain yang berhubungan dengan kecanduan penggunaan gadget pada pelajar seperti faktor internal (*sensation seeking, self esteem*, kontrol diri), faktor situasional (rasa nyaman), dan faktor sosial (keluarga dan status sosial) atau juga metode pengumpulan datanya agar lebih lengkap. Juga dapat menggunakan referensi dari teori yang lebih baru sehingga akan dapat menambah teori dan lebih memahami dalam menarik kesimpulan.

DAFTAR PUSTAKA

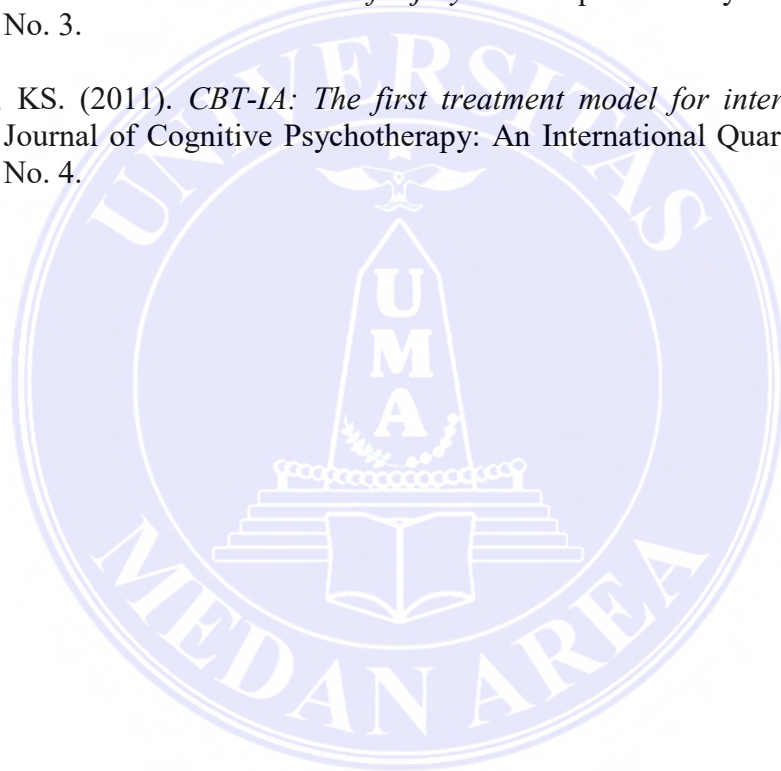
- Aljomaa, S. S., Al-Qudah, M. F., Albursan, I. S., Bakhiet, S. F., and Abduljabbar, A. S. (2016). *Smartphone addiction among university students in the light of some variables*. *Computers in Human Behavior*, (61), 155-164. doi: org/10.1016/j.chb.2016.03.041.
- Ameliola, S., & Nugraha, H. D. (2013). *Perkembangan media informasi dan teknologi terhadap anak dalam era globalisasi*. *Prosiding The 5th International Conference on Indonesian Studies: "Ethnicity and Globalization"*.
- Ami.(2006). *Male/female brain differences*. Retrieved from <http://www.medicaleducationonline.org/index.php>.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Arjadi.R. (2015). *Adiksi game online pada remaja dan cara menyikapinya*. Diakses.dari:<http://lifestyle.kompas.com/read/2015/02/11/200000523/Adiksi.Game.Online.pada.Remaja.dan.Cara.Bijak.Menyikapinya>.
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Boeroee, G. C. (2006). *Hans Eysenck (1916 - 1997) and other temperamenttheorists*.doi: <http://webpace.ship.edu/cgboer/eysenck.html>.
- Cervone,. Daniel, dan Lawrence, P,. (2011), *Teori & penelitiankepribadian*, (Edisi10), Jakarta: Salemba Humanika.
- Dewi, D. P. (2017). *Hubungan karakteristik smartphone pada perubahan budaya komunikasi remaja di RT 12 kelurahan Sempaja Selatan Samarinda*. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 5, No. 1, 01-12, ISSN 2502-597X.
- Dowling, N. A., & Quirk, K. L. (2008). *Screening for Internet Dependence: Do the Proposed Diagnostic Criteria Differentiate Normal from Dependent Internet Use?*. *Cyberpsychology & Behavior*, Volume 12, Number 1.
- Erdogan, Y. (2008). *Exploring the relationships among internet usage, internet attitudes and loneliness of turkish adolescents*. *Cyberpsychology:Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 2(2).
- Eysenck, H.J., dan Wilson, G. D. (2008). *Know your own personality*. Anglesburg: Pelican Books,Hazel Watson and Viney, Ltd

- Fallows, D. (2005). *How women and men use the internet. Pew internet and american project*. Retrieved from: http://www.pewinternet.org/~media/Files/Reports/2005/PIP_Women_and_Men_online.pdf.
- Fardila, S. (2015). Tingkat Ketergantungan Pengguna Media Sosial dan Kecemasan Sosial. *Jurnal Interaksi*. Vol 4, No. 1.
- Feist, J., (2013). *Teori kepribadian*. (buku ke-1), Jakarta: Salemba Humanika.
- Hakim, S. N., Raj, A. A., & Prastiwi, D. F. C. (2017). *Remaja dan internet. Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta*. Prosiding SEMNAS Penguatan Individu di Era Revolusi Informasi, ISBN: 978-602-361-068-6.
- Hall, C. S., & Lindsey, G. (1993). *Teori-teori psikodinamik (klinis)*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Hardie, E., & Tee, M. Y. (2007). *Excessive internet use: the role of personality, loneliness and social support networks in internet addiction*. *Journal of Emerging Technologies and Society*, Vol. 5, No. 1, 2.
- Harfiyanto, D., Utomo, C. B., & Budi, T. (2015). *Pola interaksi sosial siswa pengguna Gadget di SMA Negeri 1 Semarang*. *Journal of Educational Social Studies*, Vol. 4, No. 1.
- Hartono, J. (2008). *Teori portofolio dan analisis investasi*. Yogyakarta: BPFE.
- Irawan, P. (2014). *Internet dan fenomena bangkitnya peran aktor non negara*. *Jurnal Komunikasi Universitas Tarumanegara*, ISSN 2085-1979.
- Itriyah. (2004). *Perbedaan intensitas penggunaan internet ditinjau dari tipe kepribadian dan jenis kelamin*. *Jurnal Psyche*, Vol. 1, No. 1.
- Jati, L.T.E.P., dan Herawati F.A. (2014). *Segmentasi mahasiswa prodi ilmu komunikasi uajy dalam menggunakan Gadget (studi deskriptif terhadap mahasiswa prodi ilmu komunikasi uajy dengan teknik analisis cluster berdasarkan motivasi dan perilaku penggunaan Gadget*. *E-journal Universitas Atma Jaya Yogyakarta*, Vol. 5741, No. 1.
- Kandell JJ. (1998). *Internet addiction on campus: The Vulnerability of Collage Students*. *CyberPsychology and Behavior*. (1): 11-17.
- Kartono, K., (2005), *Teori kepribadian*, Bandung: Mandar Maju.

- Kibona, L., & Mgaya, G. (2015). *Smartphone's effects on academic performance of higher learning students*. Journal of Multidisciplinary Engineering Science and Technology, Vol. 2, No. 4.
- Leung, L. (2008). *Linking psychological attributes to addiction and improper use of the mobile phone among adolescents in Hong Kong*. Jurnal of Children and Media, Vol. 2, No. 2. ISSN 17482798. doi: 10.1080/17482790802078565.
- Mailanto, A. (2016). *96 Persen pengguna smartphone tertinggi ada di Indonesia*. Dunduh dari [http://techno.okezone.com/read/2016/03/16/207/1337776/96persenpenggunasmar phone-tertinggi-ada-di-indonesia](http://techno.okezone.com/read/2016/03/16/207/1337776/96persenpenggunasmar%20phone-tertinggi-ada-di-indonesia).
- Manumpil, B., Ismanto, Y., & Onibala, F. (2015). *Hubungan penggunaan Gadget dengan tingkat prestasi siswa di SMA Negeri 9 Manado*. E-journal Keperawatan (e-Kep) Universitas Sam Ratulangi, Vol. 3, No. 2.
- Maulida, HO. (2013). *Menelisik pengaruh penggunaan aplikasi Gadget terhadap perkembangan psikologis anak usia dini [internet]*. Jurnal Ilmiah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Available from: <http://jurnalilmiah./2013/11/menelisik-pengaruh-penggunaanaplikasi.html>.
- Meerkerk, G. J. (2007). *Pwned by the internet. Explorative research into the causes and consequences of compulsive internet use*. doi: <http://www.smithandjones.nl/images/fck/File/Pwned%20by%20the%20Internet.pdf>.
- Ningrum, D W. (2015). *20% Pengguna smartphone di indonesia rakus konsumsi data*. Diunduh dari: <http://tekno.liputan6.com/read/penggunasmartphone-di-indonesia-rakuskonsumsi-data/diakses%2022%20April%202016>” [http:// tekno.liputan6.com/read/penggunasmartphone-di-indonesia-rakuskonsumsi data/](http://tekno.liputan6.com/read/penggunasmartphone-di-indonesia-rakuskonsumsi-data/), diakses pada tanggal 31 Maret 2020
- Paramita, T., & Hidayati, F. (2016). *Smartphone addiction ditinjau dari alienasi pada siswa SMAN2 Majalengka*. Jurnal Empati, Vol. 5, No. 4.
- Park, C. & Park, Y. R. (2014). *The conceptual model on smartphone addiction among early childhood*. International Journal of Social Science and Humanity, Vol. 4, No. 2.
- Paska, L. M., & Yan, Z. (2011). *Internet addiction in adolescence and emerging adulthood: a comparison between the United States and China*. New York: Nova Science, Inc.
- Pease, A., & Pease, B. (2005). *Why men don't listen and women can't read maps*. Jakarta: Ufuk Press.

- Permata, A, R. (2010). *Perbedaan kecenderungan kecanduan internet ditinjau dari tipe kepribadian introvert – ekstrovert dan jenis kelamin*. Skripsi. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Prihati M, Zulkaida A, dan Harsanti I. 2010. *Kontribusi kepribadian introvert terhadap kecanduan internet pada mahasiswa*. Skripsi. Jakarta: Fakultas Psikologi Gunadarma.
- Purwanto, Y., dan Mulyono, R. (2006). *Psikologi Marah*. Bandung: Refika Aditama.
- Rachmawati, D. K., Hadjam, N. R., & Afiatin, T. (2002). *Hubungan antara kecanduan perilaku mengakses situs porno dan religiusitas pada remaja*. Jurnal Psikologi, Tahun xviii No.1 Juni.
- Resti. (2015). *Penggunaan smartphone dikalangan mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*. Jurnal FISIP Universitas Riau, Vol. 2, No. 1.
- Rohmah, O. C. (2017). *Pengaruh penggunaan Gadget dan lingkungan belajar terhadap minat belajar siswa kelas XI kompetensi keahlian administrasi perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sally, L. P. M. (2006). *Prediction of internet addiction for undergraduates in hong kong. an honours degree project submitted to the school of business in partial fulfilment of the graduation requirement for the degree of bachelor of business administration (honours)*. Retrieved from: <http://libproject.hkby.edu.hk>
- Sally, L. P. M., & Chang, M. K. (2007). *Factor Structure for the Internet Addiction Test: A Confirmatory Approach*. International DSI / Asia and Pacific DSI.
- Santoso, S. (2009). *Panduan lengkap menguasai statistik dengan SPSS 17*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sapuri, R. (2009). *Psikologi islam: Tuntunan jiwa manusia modern*, Jakarta: Rajawali.
- Sarwono, SW. (2012). *Psikologi remaja*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Simon, S., dan Dian, R.S. (2017). *Hubungan stres dan kecanduan smartphone pada siswa kelas X SMA Negeri 5 Surakarta*. Jurnal Empati Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro, Vol 6, No. 4.

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.
- Vaghefi, I., & Lapointe, L. (2014). *When too much usage is too much: exploring the process of IT addiction*. 47th Hawaii International Conference on System Science, doi: 10.1109/HICSS.2014.553.
- Widiawati I, dan Sugiman H,. (2014). *Pengaruh penggunaan Gadget terhadap daya kembanganak*. Seminar Nasional Multidisiplin Ilmu.
- Whitlock, J. L, Power, J. L., & Eckenrode, J. (2006). *The virtual cutting edge: The internet and addolescent self injury*. Developmental Psychology, Vol. 42, No. 3.
- Young, KS. (2011). *CBT-IA: The first treatment model for internet addiction*. Journal of Cognitive Psychotherapy: An International Quarterly, Vol. 25, No. 4.





LAMPIRAN

Lampiran A

Kuesioner

Berikut ini adalah kuesioner yang berkaitan dengan penelitian tentang **“Perbedaan Kecanduan *Gadget* ditinjau dari Kepribadian Introvert dan Ekstrovert studi kasus di SMK Negeri 8 Medan”**. Oleh karena itu, peneliti memohon dengan hormat kesediaan Anda untuk dapat mengisi kuesioner berikut ini. Atas kesediaan dan partisipasi Anda, peneliti mengucapkan terimakasih.

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama :

NIS :

Jenis Kelamin :

Kelas :

Lama Penggunaan *Gadget* : jam/hari

Aplikasi yang sering dibuka (boleh memberi tanda Checklist (√) lebih dari satu:

- a. Cahtting (line, BBM, WA, We Chat, Telegram, dll)
- b. Media Sosial (FB, Twitter, Path, Instagram, dll)
- c. Games Online atau offline
- d. Browsing (pelajaran, berita atau gosip)
- e. SMS
- f. Hanya untuk telepon

B. DAFTAR KUESIONER

Mohon untuk memberikan tanda (X) pada setiap pernyataan yang Anda pilih.

Keterangan:

STS = Sangat Tidak Setuju

TS = Tidak Setuju

S = Setuju

SS = Sangat Setuju

1. Kriteria Kecanduan *Gadget*

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Menggunakan <i>Gadget</i> adalah hal yang paling penting bagi saya	1	2	3	4
2	Saya jarang ngobrol dengan anggota keluarga dan teman saya karena penggunaan <i>Gadget</i>				
3	Saya selalu memeriksa <i>Gadget</i> setiap bangun tidur dan berangkat sekolah				
4	Saya lebih merasa dapat belajar setelah menggunakan <i>Gadget</i>				
5	Saya sedikit menggunakan <i>Gadget</i> dan lebih sering ikut organisasi di luar jam sekolah				
6	Saya merasa gelisah apabila saya tidak membawa atau memegang <i>Gadget</i>				
7	Saya tidak akan berhenti memainkan <i>Gadget</i> sebelum puas melakukan game atau berhubungan ke teman saya (dengan Chat/WA/media sosial)				
8	Saya membawa <i>Gadget</i> ke Toilet				
9	<i>Gadget</i> tidak sangat penting bagi saya				
10	Saya panik dan cemas serta tidak nyaman apabila <i>Gadget</i> saya tertinggal di rumah daripada dompet saya yang tertinggal di rumah				
11	Saya selalu memeriksa <i>Gadget</i> saya agar tidak ketinggalan dengan percakapan antar pengguna media sosial lainnya				
12	Saya sulit berkonsentrasi dalam belajar dan menjejarkan tugas karena penggunaan <i>Gadget</i>				
13	Saya selalu gagal dalam mengurangi waktu penggunaan <i>Gadget</i>				

14	Saya menghentikan bermain <i>Gadget</i> apabila saya diajak ngobrol				
15	Permainan Game online/offline yang membuat saya sulit berhenti menggunakan <i>Gadget</i>				
16	Saya kesulitan dalam mengontrol waktu menggunakan aplikasi-aplikasi yang ada di dalam <i>Gadget</i>				
17	Saya merasa kesal apabila data kuota habis atau sinyal yang jelek pada <i>Gadget</i> saya				
18	Saya tidak sering menggunakan <i>Gadget</i>				
19	Saya tidak terlalu kesal apabila baterai <i>Gadget</i> saya lowbatt				
20	Ketika <i>Gadget</i> saya ketinggalan dirumah saya tidak menyendiri di kelas dan dapat melakukan sesuatu apa pun				
21	Saya lebih banyak menggunakan <i>Gadget</i> saya daripada belajar dirumah atau ikut bimbingan belajar di luar sekolah				
22	Saya lebih cenderung bermain <i>Gadget</i> selepas sekolah daripada ikut Organisasi di sekolah atau di luar sekolah				
23	Apabila saya stress saya main ke rumah teman daripada bermain <i>Gadget</i>				
24	Saya menggunakan <i>Gadget</i> untuk menambah wawasan pengetahuan				
25	Di dalam kelas saya tidak bisa berkonsentrasi dalam belajar akibat penggunaan <i>Gadget</i>				
26	Saya selalu meningkatkan waktu bermain <i>Gadget</i> daripada belajar dirumah apabila ada waktu luang				
27	Saya terkadang sambil main <i>Gadget</i> pada saat pelajaran berlangsung				

28	Saya merasa sedih apabila ketinggalan informasi dari <i>Gadget</i> saya				
29	Saya selalu menggunakan <i>Gadget</i> sebelum tidur				
30	Hubungan dengan teman sebangku menjadi kurang akrab akibat penggunaan <i>Gadget</i>				
31	Apabila saya ada masalah, saya lebih suka mengobrol dengan anggota keluarga dan teman saya. Daripada menggunakan <i>Gadget</i>				
32	Ketika memiliki waktu luang saya lebih banyak berbincang bincang dengan anggota keluarga daripada menggunakan <i>Gadget</i>				
33	Saya suka meniru kata kata yang berasal dari <i>Gadget</i> saya				
34	Pada saat jam istirahat saya langsung bermain <i>Gadget</i> daripada ngobrol dengan teman saya di kantin atau di depan kelas				
35	Saya tidak mampu untuk berhenti dari <i>Gadget</i> saya karena selalu ada aplikasi yang baru dan menarik				
36	Hidup saya lebih tenang dan tentram tanpa menggunakan <i>Gadget</i>				
37	Bermain <i>Gadget</i> tidak membuat saya tidur jadi larut malam				
38	Saya menanggapi remeh dengan guru saya karena ilmu yang diberikan sudah ada dalam aplikasi <i>Gadget</i> saya				
39	Saya selalu mencari solusi di <i>Gadget</i> saya apabila ada tugas yang tidak bisa saya selesaikan				
40	<i>Gadget</i> tidak membantu saya dalam melaksanakan tugas dari sekolah				

2. Kuesioner tipe kepribadian Ekstrovert

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Saya tertarik melakukan banyak aktivitas dalam waktu yang bersamaan				
2	Saya tertarik pada hal-hal yang berbahaya dan penuh resiko				
3	Saya tertawa lebih keras dibandingkan orang lain yang berada di sekitar saya				
4	Saya cepat berubah pikiran				
5	Saya lebih suka beraktivitas daripada harus berdiam diri di rumah				
6	Saya mampu beradaptasi dan bergaul di lingkungan baru yang belum saya kenal sebelumnya				
7	Jika ada teman yang mengajak saya bermain, maka saya akan langsung ikut walaupun saya memiliki banyak tugas yang harus saya kerjakan				
8	Bila saya tdak suka dengan sesuatu hal, maka saya akan berterus terang				
9	Saya akan melakukan apapun yang terlintas dalam pikiran saya saat itu juga				
10	Saya suka mengikuti kegiatan-kegiatan di sekolah maupun di luar sekolah				
11	Saya berani mengambil dan membuat keputusan baru walaupun mengandung risiko				
12	Saya biasa melakukan sesuatu tanpa perencanaan				
13	Mudah bagi saya untuk mengekspresikan rasa tidak suka saya kepada teman dan anggota keluarga				
14	Jika teman saya meminta saya untuk menyimpan rahasia, terkadang saya memberitahuakn rahasia tersebut kepada orang lain				

3. Kuesioner tipe kepribadian Introvert

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Saya perlu banyak berpikir dan penuh pertimbangan dalam melakukan sesuatu				
2	Jika ke sekolah saya selalu datang tepat waktu				
3	Saya senang melakukan kegiatan yang tidak berbahaya				
4	Saya senang melakukan pekerjaan yang tidak melibatkan orang lain				
5	Saya perlu menyendiri untuk berpikir				
6	Saya pandai dan amanah dalam menyimpan rahasia				
7	Saya tidak ingin orang lain atau teman saya tahu, apabila saya mempunyai masalah				
8	Saya tidak suka dengan kegiatan yang penuh dengan tantangan				
9	Saya lebih suka menyendiri daripada ikut berorganisasi				
10	Apabila mengadakan janji, saya selalu menepatinya				
11	Jika saya ada masalah, saya suka memendam masalah itu sendiri				
12	Saya sulit mengambil keputusan tanpa pemikiran yang matang				
13	Saya akan menghindari risiko dalam melakukan sesuatu				
14	Saya takut untuk memasuki lingkungan baru yang belum saya kenal				

Lampiran B

Hasil Olah Data SPSS



Karakteristik responden berdasarkan Lama Penggunaan *Gadget*

		Durasi		Valid Percent	Cumulative Percent
		Frequency	Percent		
Valid	1-3 jam	45	37.5	37.5	37.5
	4-6 jam	57	47.5	47.5	85.0
	diatas 7 jam	18	15.0	15.0	100.0
	Total	120	100.0	100.0	

Karakteristik responden berdasarkan Aplikasi *Gadget* yang sering digunakan

		Aplikasi		Valid Percent	Cumulative Percent
		Frequency	Percent		
Valid	chatting (line,BBM,WA,Telegram)	18	15.0	15.0	15.0
	Media Sosial (FB,IG,Twitter,Path,Tiktok)	34	28.3	28.3	43.3
	games online atau offline	39	32.5	32.5	75.8
	Browsing	21	17.5	17.5	93.3
	untuk SMS saja	4	3.3	3.3	96.7
	hanya untuk telepon	4	3.3	3.3	100.0
	Total	120	100.0	100.0	

Reliability kecanduan gadget

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.854	26

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
item_3	63.3917	184.946	.392	.885
item_4	63.6500	186.028	.391	.885
item_5	63.6500	185.288	.418	.884
item_6	63.4583	182.755	.477	.883
item_7	63.1333	181.478	.563	.881
item_10	63.3917	184.946	.392	.885
item_11	63.6500	186.028	.391	.885
item_12	63.6500	185.288	.418	.884
item_13	63.4583	182.755	.477	.883
item_14	63.1333	181.478	.563	.881
item_17	63.2000	182.901	.503	.882
item_20	63.3917	184.946	.392	.885
item_21	63.6500	186.028	.391	.885
item_22	63.6500	185.288	.418	.884
item_23	63.4583	182.755	.477	.883
item_24	63.1333	181.478	.563	.881
item_27	63.3917	184.946	.392	.885
item_28	63.6500	186.028	.391	.885
item_29	63.6500	185.288	.418	.884
item_30	63.4583	182.755	.477	.883
item_31	63.1333	181.478	.563	.881
item_34	63.2000	182.901	.503	.882
item_35	63.6500	185.288	.418	.884
item_36	63.4583	182.755	.477	.883
item_37	63.1333	181.478	.563	.881
item_40	63.3917	184.946	.392	.885

Reliability Kepribadian Extrovert

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.708	9

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
item_1	20.6583	23.118	.281	.702
item_3	20.9167	23.623	.267	.703
item_4	20.7250	22.268	.378	.683
item_5	20.4000	21.032	.562	.648
item_8	20.4667	21.562	.491	.662
item_9	20.9167	23.623	.267	.703
item_10	20.7250	22.268	.378	.683
item_11	20.4000	21.032	.562	.648
item_14	20.6583	23.118	.281	.702

Reliability introvert

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.689	10

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
item_3	22.5250	25.025	.285	.678
item_4	22.7833	24.440	.387	.659
item_5	22.7833	24.743	.355	.664
item_6	22.5917	24.160	.380	.659
item_7	22.2667	24.970	.334	.668
item_10	22.5250	25.025	.285	.678
item_11	22.7833	24.440	.387	.659
item_12	22.7833	24.743	.355	.664
item_13	22.5917	24.160	.380	.659
item_14	22.2667	24.970	.334	.668

Lampiran Uji Homogenitas

Uji levene	F	P	Keterangan
	21,083	0,542	homogen

Lampiran Uji Normalitas

NPar Tests

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		kecanduab gadget
N		120
Normal Parameters ^a	Mean	72.53
	Std. Deviation	6.871
Most Extreme Differences	Absolute	.148
	Positive	.148
	Negative	-.070
Kolmogorov-Smirnov Z		1.620
Asymp. Sig. (2-tailed)		.210
a. Test distribution is Normal.		

Lampiran Tabel Deskriptif

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
kecanduab gadget	21.083	.542	Equal variances assumed	30.990	118	.000	22.817	.736	21.359	24.275
			Equal variances not assumed	26.979	59.634	.000	22.817	.846	21.125	24.509

Lampiran Mean Hipotetik dan Mean Empirik

Variabel	SD	Nilai Rata-rata		Keterangan
		Hipotetik	Empirik	
introvert	2.582	62,5	85,56	Tinggi
ekstrovert	5.415	62,5	62,74	sedang

Group Statistics

tipe kepribadian		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
kecanduab gadget	introvert	73	85.56	2.582	.302
	ekstrovert	47	62.74	5.415	.790



LAMPIRAN DATA KECANDUAN GADGET



KECANDUAN GADGET

KECANDUAN GADGET																							TOTAL				
																							L				
3	4	3	3	3	5	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	5	2	2	4	90	
4	4	4	3	3	5	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	5	2	2	3	87	
2	4	2	2	3	2	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	2	2	3	77		
3	3	3	2	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	2	3	4	2	2	3	81		
3	3	3	3	3	4	1	1	3	4	4	4	3	2	3	4	3	5	4	4	3	3	3	2	3	2	80	
4	3	1	3	5	4	2	2	3	4	4	4	3	2	2	5	2	3	4	3	3	2	3	2	3	4	80	
2	3	1	4	5	3	2	2	3	4	4	4	2	2	2	3	2	3	5	3	4	2	3	2	3	4	77	
2	3	4	4	4	3	2	2	3	5	2	5	2	2	2	3	2	4	5	2	4	2	3	1	3	4	78	
2	3	4	4	4	3	1	3	3	5	2	5	2	3	1	3	3	4	3	2	5	5	3	1	1	5	80	
1	3	3	3	2	2	3	3	2	4	3	2	5	3	4	3	4	5	3	3	3	5	3	1	4	3	80	
3	2	3	3	2	2	3	4	2	4	3	2	4	3	3	4	5	3	4	2	3	5	4	1	4	3	81	
3	2	2	3	2	1	2	4	2	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	2	4	4	4	4	2	4	3	79
2	2	2	2	3	1	2	5	5	3	4	3	4	3	3	3	4	2	4	3	4	4	4	5	3	4	84	
2	2	1	2	2	4	4	3	5	3	2	3	4	4	3	3	3	2	2	3	4	4	5	5	3	4	82	
3	1	3	3	4	4	4	3	3	3	2	1	3	4	2	3	3	3	2	4	2	3	5	3	3	4	78	
3	1	3	3	4	3	5	2	3	3	5	1	3	4	2	3	3	3	1	4	3	3	5	3	3	2	78	
1	1	4	1	4	3	2	2	3	2	1	2	3	5	3	3	3	3	1	4	3	3	3	3	3	2	68	
1	4	2	1	1	3	2	4	3	2	1	2	3	5	2	3	4	4	2	5	4	3	3	3	2	3	72	
5	4	2	2	1	3	1	4	2	2	2	3	4	5	1	2	3	4	2	4	4	3	3	3	2	3	74	
3	5	1	2	2	3	3	3	2	3	2	3	4	4	4	2	4	5	3	3	3	2	3	2	2	3	76	
4	5	3	2	2	3	3	3	1	3	3	3	4	4	4	2	5	2	3	3	3	2	2	2	4	4	79	
3	3	3	3	2	3	4	5	1	3	3	4	4	4	4	1	3	2	4	3	5	2	2	2	4	4	81	
2	3	3	3	4	2	4	3	3	1	3	4	5	3	3	1	3	2	4	2	5	2	3	3	5	5	81	
3	3	4	3	4	2	2	3	2	1	4	5	5	3	2	1	4	3	5	2	4	1	1	3	5	5	80	
1	3	4	3	4	2	3	2	1	2	4	5	5	3	2	3	4	3	4	2	4	1	1	3	5	3	77	
1	2	2	4	4	3	3	2	4	2	5	4	5	3	3	3	4	4	4	1	3	1	1	1	2	3	74	
3	2	2	4	3	2	5	3	3	2	5	4	5	2	2	3	2	4	3	1	3	3	3	1	2	3	75	
4	2	3	4	3	4	1	3	3	3	3	3	3	2	1	3	2	3	3	2	2	3	3	1	2	4	70	
3	3	3	5	3	4	2	3	2	3	3	3	3	2	4	3	2	3	4	2	2	3	2	4	2	4	77	
2	3	4	4	3	2	2	1	3	3	2	3	2	2	3	3	3	4	4	3	3	2	2	4	1	4	72	
3	1	4	4	2	2	2	1	5	4	2	2	2	3	2	2	3	4	5	3	3	2	2	4	1	2	70	
2	1	4	3	2	2	3	2	4	4	3	3	2	3	4	2	3	5	3	3	4	2	4	4	3	2	77	
3	1	2	3	2	1	3	2	2	4	3	3	1	3	2	2	4	5	3	4	4	2	3	3	3	3	71	
3	3	2	2	2	1	4	3	3	5	3	3	3	3	1	2	4	4	4	4	5	2	2	3	3	3	77	
3	3	3	3	2	1	4	3	2	3	4	4	3	4	3	2	4	4	4	4	3	3	5	3	2	3	82	
2	2	3	3	2	1	5	3	4	3	4	4	3	4	2	4	5	4	2	5	3	3	5	3	2	3	84	
2	2	1	3	1	3	3	4	4	3	2	4	4	4	4	4	5	3	2	5	2	4	4	3	2	4	82	
4	2	1	3	1	3	3	4	3	4	1	5	4	4	5	4	5	3	3	5	3	2	4	3	4	4	87	
2	4	2	4	2	3	4	5	2	4	3	5	4	5	5	5	5	3	3	4	3	1	3	3	4	4	92	
2	4	2	4	1	3	2	3	3	4	3	5	5	5	5	5	4	4	4	4	3	1	3	3	3	5	90	

3	3	3	2	3	3	3	3	4	2	4	3	5	5	3	5	4	5	4	4	4	2	3	3	3	5	91	
3	2	3	2	3	4	3	3	2	2	4	3	3	5	3	3	4	3	5	3	4	2	2	2	2	2	77	
3	3	4	3	3	4	2	2	2	2	4	4	3	2	3	4	6	3	2	3	5	4	2	2	2	2	79	
2	3	4	3	4	2	4	2	2	1	5	4	4	2	3	2	6	4	2	3	5	4	1	2	3	3	80	
2	3	5	3	2	2	4	3	2	3	4	4	4	2	3	1	6	4	3	2	4	2	1	2	3	3	77	
1	2	2	4	1	2	5	3	2	3	4	5	4	2	2	3	5	2	3	2	4	3	4	2	2	3	75	
3	2	2	1	3	2	4	3	2	3	3	5	2	1	2	3	5	2	3	4	4	3	4	4	3	1	74	
2	1	1	1	3	3	4	1	2	4	3	3	2	1	2	2	5	3	4	4	3	2	3	1	1	2	63	
1	1	3	2	3	3	2	2	2	4	3	3	2	1	1	4	4	3	2	4	3	3	3	1	1	2	63	
3	5	3	2	3	4	2	2	4	4	2	2	2	2	1	2	4	3	2	3	4	3	2	1	3	3	71	
4	5	3	2	3	4	3	2	4	3	2	2	3	2	1	2	4	4	4	3	4	3	2	1	3	3	76	
3	3	4	3	3	5	3	3	3	3	3	1	3	2	4	2	5	4	4	2	3	3	1	5	3	3	81	
3	3	4	2	3	5	3	3	3	3	3	1	3	2	4	3	5	4	5	2	3	2	1	5	5	3	83	
2	2	5	2	2	3	4	3	3	2	3	2	4	3	4	1	5	5	2	3	2	2	3	5	5	4	81	
2	2	3	2	2	3	4	4	3	2	4	2	4	3	3	2	3	5	2	3	2	2	3	5	5	4	79	
2	2	3	4	2	2	4	4	3	2	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	1	3	5	3	5	82	
2	3	3	4	2	2	5	5	3	4	1	4	4	4	2	2	3	4	3	4	3	1	2	3	3	4	80	
3	3	4	3	4	4	2	5	5	4	1	3	5	4	2	1	4	4	3	4	4	1	2	3	3	4	85	
3	4	4	3	1	1	2	4	5	4	2	3	5	4	2	4	4	3	4	5	4	1	2	3	2	4	83	
3	2	2	3	1	3	2	4	1	4	2	5	2	5	2	3	4	3	4	4	5	5	2	3	2	3	79	
2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	5	2	5	4	3	5	2	4	4	4	5	2	3	2	3	79	
1	4	5	2	3	2	3	4	2	3	3	4	2	4	4	3	5	3	5	3	4	5	2	2	1	2	81	
3	5	2	3	3	2	3	4	2	4	4	4	3	4	4	3	5	3	5	3	3	4	4	2	1	2	85	
4	4	4	2	2	4	5	5	4	5	2	3	4	3	3	4	4	1	3	3	3	3	3	3	2	4	87	
5	5	5	2	3	5	5	4	5	4	4	3	2	4	4	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	94
4	4	4	3	4	3	5	4	4	5	5	3	3	5	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	97
3	5	3	3	5	3	5	5	3	5	4	4	4	4	5	4	3	4	4	3	3	2	3	3	5	4	99	
4	4	4	4	4	3	5	4	4	5	3	4	5	5	5	5	3	5	4	4	3	2	3	3	4	4	103	
5	3	5	4	3	3	2	5	5	5	3	5	5	5	3	5	3	4	2	4	5	2	3	3	5	4	101	
4	3	4	3	4	4	3	4	4	5	2	5	5	5	3	4	3	4	2	4	5	2	3	3	4	3	95	
3	4	5	3	5	4	4	4	3	5	3	5	4	4	2	4	3	4	1	5	5	2	3	3	5	3	96	
4	5	4	5	5	5	4	3	2	5	4	5	4	4	3	3	3	4	4	5	4	2	2	3	4	2	98	
5	5	5	4	5	4	4	3	3	4	4	4	3	5	3	3	3	3	4	5	4	2	2	3	5	2	97	
4	5	4	5	5	4	4	3	3	5	5	3	3	5	4	2	3	3	3	2	4	1	2	3	4	2	91	
5	5	4	4	5	4	3	3	4	5	5	3	2	4	4	2	3	3	3	2	3	1	2	3	5	3	90	
4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4	3	5	2	3	3	3	4	2	3	1	2	3	4	3	94	
3	5	3	4	5	5	5	4	3	3	4	4	4	5	3	3	3	3	4	3	3	1	2	3	5	4	94	
2	4	3	5	4	5	5	5	5	3	4	4	4	5	3	4	3	3	5	3	2	2	2	2	5	4	96	
1	4	3	4	4	5	5	5	5	4	3	5	5	4	4	4	1	3	5	3	2	5	1	2	5	4	96	
1	3	4	5	3	5	4	4	4	5	4	5	5	3	5	3	1	3	3	1	2	2	1	2	5	4	87	
3	4	3	3	3	5	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	5	2	2	4	90	
4	4	4	3	3	5	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	5	2	2	3	87	
2	4	2	2	3	2	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	2	2	3	77	
3	3	3	2	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	2	3	4	2	2	3	81	
3	3	3	3	3	4	1	1	3	4	4	4	3	2	3	4	3	5	4	4	3	3	3	2	3	2	80	

4	3	1	3	5	4	2	2	3	4	4	4	3	2	2	5	2	3	4	3	3	2	3	2	3	4	80	
2	3	1	4	5	3	2	2	3	4	4	4	2	2	2	3	2	3	5	3	4	2	3	2	3	4	77	
2	3	4	4	4	3	2	2	3	5	2	5	2	2	2	3	2	4	5	2	4	2	3	1	3	4	78	
2	3	4	4	4	3	1	3	3	5	2	5	2	3	1	3	3	4	3	2	5	5	3	1	1	5	80	
1	3	3	3	2	2	3	3	2	4	3	2	5	3	4	3	4	5	3	3	3	5	3	1	4	3	80	
3	2	3	3	2	2	3	4	2	4	3	2	4	3	3	4	5	3	4	2	3	5	4	1	4	3	81	
3	2	2	3	2	1	2	4	2	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	2	4	4	4	4	2	4	3	79
2	2	2	2	3	1	2	5	5	3	4	3	4	3	3	3	4	2	4	3	4	4	4	4	5	3	4	84
2	2	1	2	2	4	4	3	5	3	2	3	4	4	3	3	3	2	2	3	4	4	5	5	3	4	82	
3	1	3	3	4	4	4	3	3	3	2	1	3	4	2	3	3	3	2	4	2	3	5	3	3	4	78	
3	1	3	3	4	3	5	2	3	3	5	1	3	4	2	3	3	3	1	4	3	3	5	3	3	2	78	
1	1	4	1	4	3	2	2	3	2	1	2	3	5	3	3	3	3	1	4	3	3	3	3	3	2	68	
1	4	2	1	1	3	2	4	3	2	1	2	3	5	2	3	4	4	2	5	4	3	3	3	2	3	72	
5	4	2	2	1	3	1	4	2	2	2	3	4	5	1	2	3	4	2	4	4	3	3	3	2	3	74	
3	5	1	2	2	3	3	3	2	3	2	3	4	4	4	2	4	5	3	3	3	2	3	2	2	3	76	
4	5	3	2	2	3	3	3	1	3	3	3	4	4	4	2	5	2	3	3	3	2	2	2	4	4	79	
3	3	3	3	2	3	4	5	1	3	3	4	4	4	4	1	3	2	4	3	5	2	2	2	4	4	81	
2	3	3	3	4	2	4	3	3	1	3	4	5	3	3	1	3	2	4	2	5	2	3	3	5	5	81	
3	3	4	3	4	2	2	3	2	1	4	5	5	3	2	1	4	3	5	2	4	1	1	3	5	5	80	
1	3	4	3	4	2	3	2	1	2	4	5	5	3	2	3	4	3	4	2	4	1	1	3	5	3	77	
1	2	2	4	4	3	3	2	4	2	5	4	5	3	3	3	4	4	4	1	3	1	1	1	2	3	74	
3	2	2	4	3	2	5	3	3	2	5	4	5	2	2	3	2	4	3	1	3	3	3	1	2	3	75	
4	2	3	4	3	4	1	3	3	3	3	3	3	2	1	3	2	3	3	2	2	3	3	1	2	4	70	
3	3	3	5	3	4	2	3	2	3	3	3	3	2	4	3	2	3	4	2	2	3	2	4	2	4	77	
2	3	4	4	3	2	2	1	3	3	2	3	2	2	3	3	3	4	4	3	3	2	2	4	1	4	72	
3	1	4	4	2	2	2	1	5	4	2	2	2	3	2	2	3	4	5	3	3	2	2	4	1	2	70	
2	1	4	3	2	2	3	2	4	4	3	3	2	3	4	2	3	5	3	3	4	2	4	4	3	2	77	
3	1	2	3	2	1	3	2	2	4	3	3	1	3	2	2	4	5	3	4	4	2	3	3	3	3	71	
3	3	2	2	2	1	4	3	3	5	3	3	3	3	1	2	4	4	4	4	5	2	2	3	3	3	77	
3	3	3	3	2	1	4	3	2	3	4	4	3	4	3	2	4	4	4	4	3	3	5	3	2	3	82	
2	2	3	3	2	1	5	3	4	3	4	4	3	4	2	4	5	4	2	5	3	3	5	3	2	3	84	
2	2	1	3	1	3	3	4	4	3	2	4	4	4	4	4	5	3	2	5	2	4	4	3	2	4	82	
4	2	1	3	1	3	3	4	3	4	1	5	4	4	5	4	5	3	3	5	3	2	4	3	4	4	87	
2	4	2	4	2	3	4	5	2	4	3	5	4	5	5	5	5	3	3	4	3	1	3	3	4	4	92	
2	4	2	4	1	3	2	3	3	4	3	5	5	5	5	5	4	4	4	4	3	1	3	3	3	5	90	

LAMPIRAN

KEPRIBADIAN EXTROVERT



KEPRIBADIAN EXTROVERT

KEPRIBADIAN EXTROVERT														TOTAL
3	4	3	3	3	5	4	4	4	3	3	3	4	3	49
4	4	4	3	3	5	3	3	4	3	3	3	4	3	49
2	4	2	2	3	2	3	3	4	3	3	3	4	3	41
3	3	3	2	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	45
3	3	3	3	3	4	1	1	3	4	4	4	3	2	41
4	3	1	3	5	4	2	2	3	4	4	4	3	2	44
2	3	1	4	5	3	2	2	3	4	4	4	2	2	41
2	3	4	4	4	3	2	2	3	5	2	5	2	2	43
2	3	4	4	4	3	1	3	3	5	2	5	2	3	44
1	3	3	3	2	2	3	3	2	4	3	2	5	3	39
3	2	3	3	2	2	3	4	2	4	3	2	4	3	40
3	2	2	3	2	1	2	4	2	4	4	3	4	3	39
2	2	2	2	3	1	2	5	5	3	4	3	4	3	41
2	2	1	2	2	4	4	3	5	3	2	3	4	4	41
3	1	3	3	4	4	4	3	3	3	2	1	3	4	41
3	1	3	3	4	3	5	2	3	3	5	1	3	4	43
1	1	4	1	4	3	2	2	3	2	1	2	3	5	34
1	4	2	1	1	3	2	4	3	2	1	2	3	5	34
5	4	2	2	1	3	1	4	2	2	2	3	4	5	40
3	5	1	2	2	3	3	3	2	3	2	3	4	4	40
4	5	3	2	2	3	3	3	1	3	3	3	4	4	43
3	3	3	3	2	3	4	5	1	3	3	4	4	4	45
2	3	3	3	4	2	4	3	3	1	3	4	5	3	43
3	3	4	3	4	2	2	3	2	1	4	5	5	3	44
1	3	4	3	4	2	3	2	1	2	4	5	5	3	42
1	2	2	4	4	3	3	2	4	2	5	4	5	3	44
3	2	2	4	3	2	5	3	3	2	5	4	5	2	45
4	2	3	4	3	4	1	3	3	3	3	3	3	2	41
3	3	3	5	3	4	2	3	2	3	3	3	3	2	42
2	3	4	4	3	2	2	1	3	3	2	3	2	2	36
3	1	4	4	2	2	2	1	5	4	2	2	2	3	37
2	1	4	3	2	2	3	2	4	4	3	3	2	3	38
3	1	2	3	2	1	3	2	2	4	3	3	1	3	33
3	3	2	2	2	1	4	3	3	5	3	3	3	3	40
3	3	3	3	2	1	4	3	2	3	4	4	3	4	42
2	2	3	3	2	1	5	3	4	3	4	4	3	4	43
2	2	1	3	1	3	3	4	4	3	2	4	4	4	40
4	2	1	3	1	3	3	4	3	4	1	5	4	4	42
2	4	2	4	2	3	4	5	2	4	3	5	4	5	49
2	4	2	4	1	3	2	3	3	4	3	5	5	5	46
3	3	3	2	3	3	3	3	4	2	4	3	5	5	46

3	2	3	2	3	4	3	3	2	2	4	3	3	5	42
3	3	4	3	3	4	2	2	2	2	4	4	3	2	41
2	3	4	3	4	2	4	2	2	1	5	4	4	2	42
2	3	5	3	2	2	4	3	2	3	4	4	4	2	43
1	2	2	4	1	2	5	3	2	3	4	5	4	2	40
3	2	2	1	3	2	4	3	2	3	3	5	2	1	36





LAMPIRAN KEPERIBADIAN INTROVERT

KEPRIBADIAN INTROVERT

KEPRIBADIAN INTROVERT													TOTAL	
3	4	4	3	4	3	4	3	5	2	2	4	3	5	49
4	3	3	4	3	3	3	3	5	2	2	3	3	5	46
3	3	3	4	3	3	3	3	4	2	2	3	3	4	43
3	3	3	4	3	4	2	3	4	2	2	3	3	4	43
3	4	3	5	4	4	3	3	3	2	3	2	3	3	45
2	5	2	3	4	3	3	2	3	2	3	4	2	3	41
2	3	2	3	5	3	4	2	3	2	3	4	2	3	41
2	3	2	4	5	2	4	2	3	1	3	4	2	3	40
1	3	3	4	3	2	5	5	3	1	1	5	5	3	44
4	3	4	5	3	3	3	5	3	1	4	3	5	3	49
3	4	5	3	4	2	3	5	4	1	4	3	5	4	50
3	3	4	3	4	2	4	4	4	2	4	3	4	4	48
3	3	4	2	4	3	4	4	4	5	3	4	4	4	51
3	3	3	2	2	3	4	4	5	5	3	4	4	5	50
2	3	3	3	2	4	2	3	5	3	3	4	3	5	45
2	3	3	3	1	4	3	3	5	3	3	2	3	5	43
3	3	3	3	1	4	3	3	3	3	3	2	3	3	40
2	3	4	4	2	5	4	3	3	3	2	3	3	3	44
1	2	3	4	2	4	4	3	3	3	2	3	3	3	40
4	2	4	5	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	41
4	2	5	2	3	3	3	2	2	2	4	4	2	2	40
4	1	3	2	4	3	5	2	2	2	4	4	2	2	40
3	1	3	2	4	2	5	2	3	3	5	5	2	3	43
2	1	4	3	5	2	4	1	1	3	5	5	1	1	38
2	3	4	3	4	2	4	1	1	3	5	3	1	1	37
3	3	4	4	4	1	3	1	1	1	2	3	1	1	32
2	3	2	4	3	1	3	3	3	1	2	3	3	3	36
1	3	2	3	3	2	2	3	3	1	2	4	3	3	35
4	3	2	3	4	2	2	3	2	4	2	4	3	2	40
3	3	3	4	4	3	3	2	2	4	1	4	2	2	40
2	2	3	4	5	3	3	2	2	4	1	2	2	2	37
4	2	3	5	3	3	4	2	4	4	3	2	2	4	45
2	2	4	5	3	4	4	2	3	3	3	3	2	3	43
1	2	4	4	4	4	5	2	2	3	3	3	2	2	41
3	2	4	4	4	4	3	3	5	3	2	3	3	5	48
2	4	5	4	2	5	3	3	5	3	2	3	3	5	49
4	4	5	3	2	5	2	4	4	3	2	4	4	4	50
5	4	5	3	3	5	3	2	4	3	4	4	2	4	51
5	5	5	3	3	4	3	1	3	3	4	4	1	3	47
5	5	4	4	4	4	3	1	3	3	3	5	1	3	48
3	5	4	5	4	4	4	2	3	3	3	5	2	3	50

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 20/6/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)20/6/23

3	3	4	3	5	3	4	2	2	2	2	2	2	2	39
3	4	6	3	2	3	5	4	2	2	2	2	4	2	44
3	2	6	4	2	3	5	4	1	2	3	3	4	1	43
3	1	6	4	3	2	4	2	1	2	3	3	2	1	37
2	3	5	2	3	2	4	3	4	2	2	3	3	4	42
2	3	5	2	3	4	4	3	4	4	3	1	3	4	45
2	2	5	3	4	4	3	2	3	1	1	2	2	3	37
1	4	4	3	2	4	3	3	3	1	1	2	3	3	37
1	2	4	3	2	3	4	3	2	1	3	3	3	2	36
1	2	4	4	4	3	4	3	2	1	3	3	3	2	39
4	2	5	4	4	2	3	3	1	5	3	3	3	1	43
4	3	5	4	5	2	3	2	1	5	5	3	2	1	45
4	1	5	5	2	3	2	2	3	5	5	4	2	3	46
3	2	3	5	2	3	2	2	3	5	5	4	2	3	44
3	3	3	4	3	3	3	1	3	5	3	5	1	3	43
2	2	3	4	3	4	3	1	2	3	3	4	1	2	37
2	1	4	4	3	4	4	1	2	3	3	4	1	2	38
2	4	4	3	4	5	4	1	2	3	2	4	1	2	41
2	3	4	3	4	4	5	5	2	3	2	3	5	2	47
4	3	5	2	4	4	4	5	2	3	2	3	5	2	48
4	3	5	3	5	3	4	5	2	2	1	2	5	2	46
4	3	5	3	5	3	3	4	4	2	1	2	4	4	47
3	4	4	1	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	42
4	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	44
4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	47
5	4	3	4	4	3	3	2	3	3	5	4	2	3	48
5	5	3	5	4	4	3	2	3	3	4	4	2	3	50
3	5	3	4	2	4	5	2	3	3	5	4	2	3	48
3	4	3	4	2	4	5	2	3	3	4	3	2	3	45
2	4	3	4	1	5	5	2	3	3	5	3	2	3	45
3	3	3	4	4	5	4	2	2	3	4	2	2	2	43
3	3	3	3	4	5	4	2	2	3	5	2	2	2	43



UNIVERSITAS MEDAN AREA

FAKULTAS PSIKOLOGI

Kampus I : Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate ☎ (061) 7360168, 7366878, 7364348 📠 (061) 7368012 Medan 20223
Kampus II : Jalan Setiabudi Nomor 79 / Jalan Sei Serayu Nomor 70 A ☎ (061) 8225602 📠 (061) 8226331 Medan 20122
Website: www.uma.ac.id E-Mail: univ_medanarea@uma.ac.id

Nomor : 354/FPSI/01.10/II/2020
Lampiran : -
Hal : **Penelitian**

25 September 2020

Yth. **Bapak/Ibu**
Yth. **Kepala Sekolah SMK N 8 Medan**
di
Tempat

Dengan hormat, bersama ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan izin dan kesempatan kepada mahasiswa kami:

Nama : **Yaneke Sri Hartati**
NPM : **168600249**
Program Studi : **Ilmu Psikologi**
Fakultas : **Psikologi**

untuk melaksanakan pengambilan data di **Yth. Kepala Sekolah SMK N 8 Medan, SMK N 8 Medan, Jl. Dr. Mansyur No. 79 Padang Bulan, Kec. Medan Selayang Kota Medan** guna penyusunan skripsi yang berjudul **"Perbedaan Kecanduan Gadget Ditinjau Dari Kepribadian Introvert Dan Extrovert Pada Siswa Di SMK Negeri 8 Medan"**.

Perlu kami informasikan bahwa penelitian dimaksud adalah semata-mata untuk tulisan ilmiah dan penyusunan skripsi, yang merupakan salah satu syarat bagi mahasiswa tersebut untuk mengikuti ujian Sarjana Psikologi di Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.

Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan kemudahan dalam pengambilan data yang diperlukan, dan apabila telah selesai melakukan penelitian maka kami harapkan Bapak/Ibu dapat mengeluarkan Surat Keterangan yang menyatakan bahwa mahasiswa tersebut telah selesai melaksanakan pengambilan data pada Sekolah yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

An. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Pendidikan, Penelitian Dan
Pengabdian Kepada Masyarakat



Ladi Almas, S.Psi, MM, M.Psi, Psikolog

Tembusan
- Mahasiswa Ybs
- Arsip

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 20/6/23



PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA UTARA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
REPUBLIK INDONESIA
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) NEGERI 8 MEDAN
KELOMPOK PARIWISATA



Jl. Dr. Mansyur/Jl. SMTK-Medan 20131 Telp./Fax 8212432-E-mailsmtk8medan@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 422/299/SMKN.8/Mdn/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Drs.HIDUP SIMANJUNTAK,M.Si.**
NIP : 19651005 198812 1 003
Pangkat / Gol : Pembina TK 1 / IVb
Jabatan : Kepala SMK Negeri 8 Medan
Unit Kerja : SMK NEGERI 8 MEDAN

Dengan ini menerangkan :

Nama : **Yaneke Sri Hartati**
NPM : 168600249
Program Studi : Ilmu Psikologi
Fakultas : Psikologi

Adalah benar telah melakukan penelitian berupa pemberian angket untuk tulisan ilmiah dan penyusunan skripsi yang merupakan salah satu syarat bagi mahasiswa untuk mengikuti ujian Sarjana Psikologi di Fakultas Psikologi Universitas Medan Area di SMK Negeri 8 Medan.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana perlunya.

Medan, 05 Oktober 2020
Kepala SMK Negeri 8 Medan

Drs.Hidup Simanjuntak, M.Si.
NIP.19651005 198812 1 003