

**GAMBARAN KECANDUAN GADGET PADA REMAJA
DI MAN 2 MODEL MEDAN**

SKRIPSI

OLEH:

MUTIA RAMADHANI

17.860.0306



**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2024**

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

v

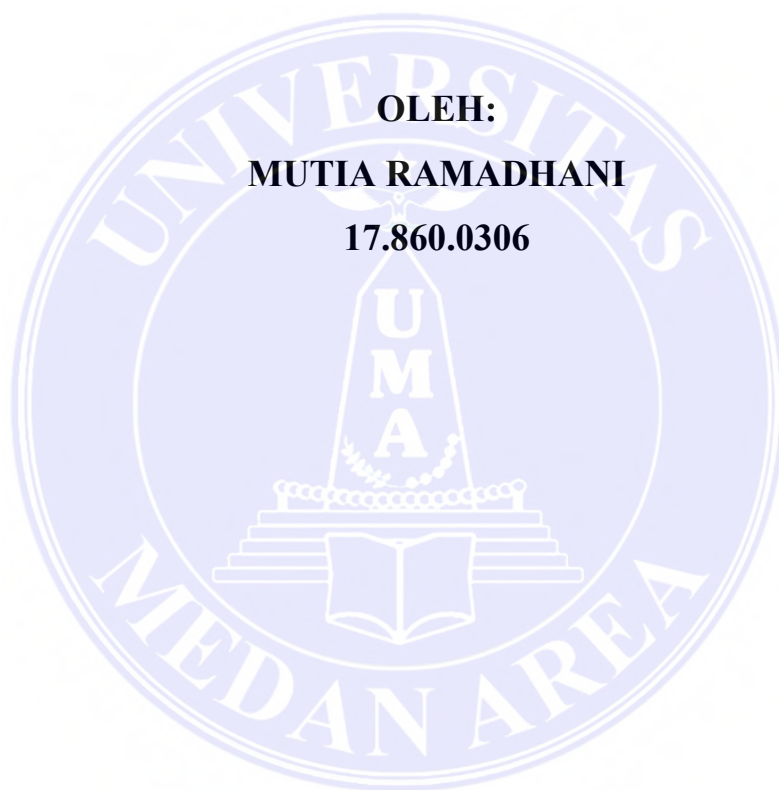
Document Accepted 26/3/24

Access From (repository.uma.ac.id)26/3/24

**GAMBARAN KECANDUAN GADGET PADA REMAJA
DI MAN 2 MODEL MEDAN**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana di Fakultas Psikologi
Universitas Medan Area**



**OLEH:
MUTIA RAMADHANI
17.860.0306**

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Gambaran Kecanduan Gadget Pada Remaja Di MAN 2 Model


Medan

Nama : Mutia Ramadhani


NPM : 17.860.0306

Fakultas : Psikologi

Disetujui Oleh
Komisi Pembimbing


Laili Alfita., S.Psi., M.M., M.Psi., Psikolog.
Pembimbing


Dr. Siti Aisyah., S.Psi., M.Psi., Psikolog.
Dekan


Faadhil., S.Psi., M.Psi., Psikolog.
Ketua Prodi

Tanggal Lulus : 05 Februari 2024

⋮

HALAMAN PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun, 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 lainnya dengan peraturan yang berlaku, apabila di kemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.

Medan, 05 Februari 2024



**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

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

Nama : Mutia Ramadhani
NPM : 178600306
Program Studi : Psikologi Perkembangan
Fakultas : Psikologi
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Fee Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul : **Gambaran Kecanduan Gadget Pada Remaja di MAN 2 Model Medan** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 05 Februari 2024
Yang Menyatakan



Mutia Ramadhani
17.860.0306

GAMBARAN KECANDUAN GADGET PADA REMAJA DI MAN 2 MODEL MEDAN

Oleh:

MUTIA RAMADHANI
17.860.0306

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran kecanduan gadget pada remaja kelas XI MAN 2 Model Medan. Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif deskriptif. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah 38 remaja dari jumlah populasi 64 remaja. Teknik pengambilan sampel menggunakan Purposive Sampling. Teknik pengambilan data menggunakan model skala likert dengan melalui skala kecanduan gadget. Analisis data menggunakan analisis deskriptif. Berdasarkan hasil analisis dapat diketahui aspek gangguan aktivitas sebesar 18%, aspek menjauhi kegiatan sosial sebesar 17%, aspek mengasingkan diri sebesar 19%, aspek hubungan dengan jaringan sosial sebesar 24% dan aspek pengguna yang berlebihan sebesar 22%. Berdasarkan analisis diatas maka diketahui aspek hubungan dengan jaringan sosial lebih besar dari yang lainnya. Oleh karena itu kecanduan gadget di MAN 2 Model Medan ditinjau dari aspek hubungan jaringan sosial yang sangat mempengaruhi.

Kata Kunci: Kecanduan Gadget; Jejaring Sosial; Remaja.

THE OVERVIEW OF GADGET ADDICTION AMONG ADOLESCENTS IN MAN 2 MODEL MEDAN

By:

MUTIA RAMADHANI
17.860.0306

ABSTRACT

This research aimed to determine the overview of gadget addiction among adolescents in class XI MAN 2 Model Medan. The type of research used was a descriptive quantitative approach. The sample in this research was 38 from a total population of 64 adolescents. The sampling technique was Purposive Sampling. The data collection technique used was a Likert scale model using a gadget addiction scale. The data analysis used was descriptive. Based on the analysis results, it could be seen that the aspect of activity disruption was 18%, the aspect of avoiding social activities was 17%, the self-isolation was 19%, the relationships with social networks were 24%, and the excessive users were 22%. Based on the above analysis, it was known that the aspects of relationships with social networks were more substantial than the others. Therefore, gadget addiction in MAN 2 Model Medan was seen in social network relationships, which was very influential.

Keywords: Gadget Addiction; Social Networking; Adolescent.



RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Jakarta pada tanggal 11 Desember 1999 dari ayah Dr. Munajat SE. Msi dan ibu Nurhayati BA. Penulis merupakan anak kedua dari dua bersaudara. Penulis memiliki abang yang bernama Irfan Lazuardi S.Iikom.

Selanjutnya tahun 2014 penulis masuk sekolah di MAN 2 MODEL Medan dan lulus pada tahun 2017 . Pada tahun 2017 penulis terdaftar sebagai mahasiswi Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT., Tuhan Yang Maha Esa atas segala karunia-Nya sehingga skripsi ini berhasil diselesaikan dengan tema yang dipilih dalam penelitian ini ialah **“Gambaran Kecanduan Gadget Pada Remaja di MAN 2 Model Medan”**.

Terima kasih penulis sampaikan kepada Ibu Laili Alfita, S.Psi, MM, M.Psi Psikolog selaku Pembimbing dan kepada bapak Khairuddin, S.Psi, psikologi yang telah banyak membantu dan memberikan saran dalam penyusunan skripsi ini. Disamping itu penghargaan penulis sampaikan kepada Bapak Wuri Tamtama Abdi S.PdI.,M.Pd. selaku Kepala Sekolah MAN 2 Model Medan yang telah memberikan izin Penelitian dan kepada Ibu Zuraidah Damanik, S.Psi, S.Pdi, serta siswa dan siswi yang telah membantu penulis selama melaksanakan penelitian. Ungkapan terima kasih juga disampaikan kepada papa, mama, serta seluruh keluarga atas segala doa dan perhatiannya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat baik untuk kalangan pendidikan maupun masyarakat. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih.

Hormat Saya

Mutia Ramadhani
17.860.0306

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN	vii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	viii
ABSTRAK	x
<i>ABSTRACT</i>	xi
RIWAYAT HIDUP.....	xii
KATA PENGANTAR	xiii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Kecanduan Gadget	7
2.1.1 Pengertian Kecanduan Gadget	7
2.1.2 Aspek-Aspek Kecanduan Gadget.....	8
2.1.3 Faktor yang Mempengaruhi Gadget.....	11
2.1.4 Ciri-ciri Kecanduan Gadget.....	12
2.1.5 Dampak Kecanduan Gadget	15
2.2 Remaja.....	16
2.2.1 Pengertian Remaja.....	16
2.2.2 Batasan Usia Remaja	18
2.2.3 Karakteristik Remaja	19
2.3 Gambaran Kecanduan Gadget pada Remaja	22
2.4 Kerangka Konseptual	23

III. METODOLOGI PENELITIAN.....	24
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian.....	24
3.2 Bahan dan Alat Penelitian	24
3.3 Metodologi Penelitian	25
3.4 Populasi dan Sampel.....	26
3.5 Prosedur Kerja	28
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	30
4.1 Hasil	30
4.1.1 Hasil Uji Validitas dan Reabilitas Skala Kecanduan Gadget....	30
4.1.2 Hasil Uji Normalitas.....	31
4.1.3 Hasil Analisis Deskriptif	32
4.1.4 Hasil Perhitungan Analisis Deskriptif Frekuentif	33
4.2 Pembahasan.....	38
V. SIMPULAN DAN SARAN	41
5.1 Simpulan.....	41
5.2 Saran.....	42
DAFTAR PUSTAKA	44

DAFTAR TABEL

1. Tabel 3.1 Populasi Penelitian	27
2. Tabel 3.2 Sampel Penelitian	28
3. Tabel 3.3 Skor Item Alternatif Jawaban Responden	29
4. Tabel 4.1 Distribusi Skala Kecanduan Gadget	30
5. Tabel 4.2 Hasil Perhitungan Uji Normalitas	31
6. Tabel 4.3 Rangkuman Hasil Analisis Deskriptif Kecanduan Gadget	32



DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 2.1 Kerangka Konseptual	23
---	----



DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1 Screening	47
2. Lampiran 2 Blueprint	53
3. Lampiran 3 Alat Ukur Penelitian	57
4. Lampiran 4 Uji Validitas dan Reliabilitas.....	63
5. Lampiran 5 Surat Izin Penelitian.....	76
6. Lampiran 6 Dokumentasi.....	79



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era modernisasi saat ini, teknologi digital semakin maju dan berkembang dengan pesat, sehingga membuat semua orang mudah bersosialisasi dengan orang lain melalui situs penghubung yang bernama media sosial. Gadget adalah satu media yang mempunyai dampak positif, karena bisa memberikan kemudahan dalam berkomunikasi bagi setiap orang secara interpersonal. Hal ini tentu membuat para remaja berkeinginan untuk menggunakan gadget dalam kehidupan mereka.

Remaja merupakan masa transisi dari periode anak-anak menuju ke periode dewasa. Periode ini juga dianggap sebagai masa-masa yang amat penting dalam kehidupan seseorang dalam pembentukan kepribadian individu. Sebagaimana menurut Jahja (2011), bahwa ciri ciri masa remaja antara lain: Yang pertama, peningkatan emosional dimana hasil dari perubahan fisik terutama hormon yang terjadi pada masa remaja. Dalam segi kondisi sosial, peningkatan emosi ini sebagai tanda bahwa remaja berada pada kondisi baru yang berbeda dari masa sebelumnya. Yang kedua, terjadinya perubahan fisik yang sangat cepat disertai dengan kematangan sosial. Dalam perubahan ini membuat remaja merasa tidak yakin akan dirinya sendiri dan begitu juga dengan kemampuannya. Yang ketiga, perubahan dalam yang hal menarik bagi dirinya dan hubungannya dengan orang lain. Selama masa ini remaja akan mendapatkan banyak hal menarik yang baru dan lebih matang, sehingga diharapkan remaja lebih mampu mengarahkan ketertarikannya pada hal hal yang lebih penting. Yang keempat, perubahan nilai dimana sesuatu yang dianggap penting ketika masih masa kanak kanak berubah menjadi kurang penting,

karena telah mendekati masa dewasa. Yang kelima, bersikap ambivalen dalam menghadapi perubahan yang terjadi. Disatu sisi remaja menginginkan kebebasan, namun disisi lain remaja merasa takut akan tanggung jawab yang menyertai kebebasan tersebut, sehingga mereka mulai meragukan kemampuannya sendiri untuk memiliki tanggung jawab itu.

Oleh karena itu, perkembangan remaja menjadi isu penting yang harus diperhatikan sebab perilaku positifnya dapat tercermin dari cara mereka menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan mulai dari pendidikan, etika, hingga pengetahuan agama.

Disisi lain ada beberapa tugas-tugas perkembangan remaja menurut Havighurs (1991), bahwa tugas-tugas perkembangan tersebut yakni mencapai hubungan yang lebih matang dengan teman sebaya, mencapai peran sosial sebagai pria atau wanita, menerima keadaan fisik dan menggunakannya secara efektif, mencapai kemandirian emosional dari orang tua dan orang dewasa lainnya, mencapai jaminan kemandirian ekonomi, memilih dan mempersiapkan karir (pekerjaan), mempersiapkan pernikahan dan hidup berkeluarga.

Demikian tugas-tugas perkembangan yang perlu dipahami oleh remaja dimana remaja lebih bisa memahami perkembangan sosial dengan meningkatkan hubungan yang lebih matang dengan teman sepergaulan, meningkatkan peran sosial sebagai pria atau wanita, dan meningkatkan tingkah laku yang bertanggung jawab secara sosial. Salah satu tugas perkembangan masa remaja yang terumit adalah yang berhubungan dengan perkembangan sosial, remaja perlu beradaptasi diri dengan lawan jenis, hubungan yang sebelumnya belum sempat ada dan diperlukan beradaptasi dengan orang dewasa di luar lingkungan keluarga maupun sekolah.

Fakta yang terjadi di lapangan bahwasanya masih terdapat remaja yang belum memahami tugas-tugas perkembangan, sekedar memberitahukan gambaran fakta mengenai kondisi yang terjadi disebabkan remaja belum mampu memahami tugas-tugas perkembangannya. Peneliti mencontohkan beberapa kasus positif yang peneliti peroleh dari hasil pengamatan observasi terkait kelas XI di MAN 2 Model Medan, bahwa mendapati remaja yang semangat berinteraksi sosial ke sesama teman maupun gurunya, saling membantu temannya ketika susah dalam kondisi apapun, antusias dan ambisius mempelajari mata pelajaran di sekolah. Sedangkan kasus negatifnya adalah beberapa remaja membuka gadgetnya untuk melihat konten di social media, chattingan dengan orang lain di saat mata pelajaran berlangsung alhasil tidak mendengarkan guru yang sedang menerangkan pelajaran, berlaku kurang sopan kepada guru, menjahili teman sepergaulannya, dan sebagainya.

Kehadiran dunia teknologi ditandai dengan adanya sejarah kedatangan bangsa barat yang telah banyak memberikan perubahan yang dapat dirasakan pada lingkup suatu golongan masyarakat. Mulai dari anak remaja hingga orang dewasa yg berada di Indonesia maupun di seluruh dunia yang ikut terkena dampaknya. Apalagi teknologi mampu mengguncang dunia kehidupan yang dirasakan manusia dengan segudang manfaatnya yakni mampu menjelajahi dengan mudah ke tempat yang sulit dimasuki manusia dengan adanya bantuan kecanggihan teknologi.

Menurut Iswidharmanjaya, Derry (2014), gadget merupakan sebuah perangkat atau instrumen dengan ukuran kecil yang memiliki sarana komunikasi, dapat mengakses informasi, menambah wawasan, menjadi platform hiburan dan sebagai gaya hidup.

Gadget ibarat dua sisi mata uang yang memiliki dampak positif dan negatif. Diantara dampak positifnya adalah memberi kemudahan dalam melakukan komunikasi interpersonal melalui media sosial. Kecanduan gadget yang berlebihan merupakan dampak yang negatif, karena pengguna cenderung sibuk dengan dirinya dan tidak peduli dengan orang disekitarnya.

Selain itu kecanduan atau addiction memiliki beberapa ciri-ciri yaitu munculnya toleransi (kelebihan pemakaian sesuai dengan yang diinginkan), mengurung diri, sukar berhenti menggunakan walaupun akan memunculkan reaksi negatif, kehilangan kendali, usaha keinginan untuk mengurangi namun seringkali tidak mau menerima atau menyangkal, dan menjauhi segala keterlibatan dalam interaksi menyangkut hidup bermasyarakat (DSM-5, 2013).

Remaja adalah generasi milenial yang lebih rentan mengalami kecanduan gadget yang berlebihan, sehingga mengganggu kegiatan sehari-harinya. Ini disebabkan karena rendahnya kontrol diri, tingginya rasa kesepian yang cenderung sedikit berbicara dan enggan berkomunikasi secara tatap muka, bahkan cenderung melakukan sesuatu karena mencari sensasi melalui pengalaman yang baru dan kompleks.

Sebelum melakukan observasi kepada siswa, dari wawancara peneliti dengan salah seorang guru BK diketahui bahwa, kasus pada remaja di MAN 2 Model Medan terkait mengenai gadget tentu ada dampak positif dan negatifnya. Untuk mengetahui kasus positifnya, dari gadget peserta didik bisa mendapatkan referensi ilmu yang bermanfaat dalam menyelesaikan tugas tugas dari sekolah. Sedangkan untuk dampak negatifnya mereka menggunakan gadget tidak pada tempatnya, seperti berani bermain gadget secara sembunyi-sembunyi ketika pendidik sedang

menerangkan suatu pelajaran, demikian juga ketika upacara sedang berlangsung peserta didik bermain gadget yang tidak pada tempatnya.

Nikmah (2010) menjelaskan, bahwa kecanduan tidak selalu terhadap zat saja, melainkan juga dalam kegiatan tertentu yang dilakukan secara berulang yang mampu menimbulkan keterikatan pada *gadget* tersebut.

Remaja sekarang rela menya-nyaiakan waktunya demi mementingkan fitur-fitur yang terdapat dalam gadget atau smartphone yang mampu menggoda kebanyakan remaja untuk berselancar di dunia maya dengan tujuan melepaskan kepenatan yang terjadi di hidup para remaja dan tak heran pula, remaja yang seperti ini banyak kita jumpai di keseharian hidup kita, baik di jalan, di kendaraan umum, maupun itu dalam lingkup pendidikan. Disaat berkumpul-kumpul bersama sahabatnya atau gurunya juga cenderung kebanyakan sulit melepaskan gadgetnya sendiri yang dimilikinya dibandingkan bersenda gurau atau hanya sekedar bertukar pikiran terhadap orang yang dikasihinya.

1.2 Perumusan Masalah

Menurut Sugiyono (2018), rumusan masalah yaitu sebuah pertanyaan yang mencari jawaban lewat pengumpulan data dan penelitian. Sementara penelitian dilakukan berdasarkan pada tingkat eksplanasi, secara garis besar rumusan suatu masalah memiliki peran yang besar, selain membantu peneliti agar tetap melakukan penelitian juga menjadi mengatasi masalah yang dihadapi.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah mencari apakah ada Gambaran Kecanduan Gadget Pada Remaja Kelas XI di MAN 2 Model Medan.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian merupakan pembahasan mengenai rumusan dalam kalimat penelitian yang menunjukkan hasil didapatkan setelah proses penelitian terselesaikan. Dimana proses pembuatan penulisan dalam tujuan ini didasarkan pada permasalahan-permasalahan yang telah disampaikan pada latar belakang.

Dalam Penelitian ini ditujukan untuk mengamati dan menilai secara subyektif apakah ada gambaran kecanduan gadget pada remaja kelas XI di MAN 2 Model Medan.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah untuk menyelidiki keadaan dari, alasan untuk, dan konsekuensi terhadap suatu keadaan khusus. Mengetahui akan manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diperlukan untuk memberikan informasi ilmu pengetahuan bagi psikologi perkembangan mengenai gambaran kecanduan gadget pada remaja kelas XI dan juga berkeinginan dapat menjadi referensi atau kutipan bagi para peneliti yang bersamaan untuk membangkitkan lebih baik lagi dalam bidang ilmu pengetahuan untuk kemajuan di dunia kancah perpendidikan dan perteknologian.

b. Manfaat praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi dan pemahaman kepada remaja mengenai tentang gambaran kecanduan gadget pada remaja kelas XI di MAN 2 Model Medan.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kecanduan Gadget

2.1.1 Pengertian Kecanduan Gadget

Kecanduan gadget adalah sebagai perilaku keterikatan atau ketergantungan terhadap gadget yang memungkinkan menjadi masalah sosial seperti halnya menarik diri, dan kesulitan dalam performa aktivitas sehari-hari atau sebagai gangguan kontrol impuls terhadap diri seseorang (Kwon, dkk. 2013). Leung (Yuwanto, 2010) mengartikan kecanduan gadget sebagai suatu adiksi atau kecanduan dalam gadget atau *smartphone* yang kurang membatasi waktu akan penggunaannya serta memiliki pengaruh negatif bagi para remaja. Kecanduan atau *addiction* memiliki beberapa ciri-ciri yaitu munculnya toleransi (kelebihan pemakaian sesuai dengan yang diinginkan), mengurung diri, sukar berhenti menggunakan walaupun akan memunculkan reaksi negatif, kehilangan kendali, usaha keinginan untuk mengurangi namun seringkali tidak mau menerima atau menyangkal, dan menjauhi segala keterlibatan dalam interaksi menyangkut hidup bermasyarakat (DSM-5, 2013).

Data Pew Research Center (Smith, 2015) menunjukkan bahwa 46% dari pengguna *smartphone* di Amerika Serikat mengaku bahwa mereka “Tidak bisa hidup tanpa *smartphone*”. Disamping itu, dalam tiga tahun dari tahun 2011-2014, persentase kepemilikan gadget atau *smartphone* di kalangan orang dewasa di Amerika Serikat meningkat pesat dari 35% menjadi 64% (Smith, 2015). Selanjutnya, 15% dari populasi warga Amerika Serikat berumur 18 dan 29 tahun terdeteksi ketergantungan pada *smartphone* guna mengakses internet (Smith, 2015).

Di Indonesia sendiri jumlah perkiraan konsumsi pemakaian pada Gadget atau smartphone cenderung angka kian bertambah jumlahnya. Pada tahun 2022, Badan Pusat Statistik melansir bahwa jumlah perkiraan pemakai gadget atau smartphone di negeri sendiri berkisar 67,88%. Angka perkiraan tersebut semakin meningkat dibandingkan pada tahun 2021 yang sebesar 65,87%. Angkanya pun menjadi yang paling tinggi dalam tujuh tahun terakhir.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli maka dapat disimpulkan bahwa kecanduan gadget adalah kecanduan yang sangat memberikan dampak negatif bagi perkembangan interaksi remaja di dalam kehidupan sosial.

2.1.2 Aspek-Aspek Kecanduan Gadget

Selain itu, penelitian Kwon, dkk (2013) yang terinspirasi pada pendapat teori Young, didapatkan beberapa aspek kecanduan gadget yang tidak terlampau belainan menyangkut aspek-aspek dalam pengamatan teori Young, aspek-aspek tertera yang perlu diketahui yaitu :

1) Gangguan aktivitas

Yang dimaksud pada gangguan aktivitas adalah sulit menyelesaikan tugas-tugas yang telah dijadwalkan sedemikian rupa, tidak memperhatikan guru di tengah mengajar dalam kelas, mengalami nyeri di kepala ringan, buramnya pandangan lantaran *overuse* terhadap gadget, mengeluh karena kram pada pergelangan tangan atau di belakang leher dan terkena insomnia. Pada dasarnya, para pemakai gadget juga mendapati kesusahan dalam memfokuskan diri pada aktivitas atau kesibukan di selama hari yang sedang dikerjakan demi terus memikirkan gadget yang dimilikinya.

Pengguna gadget tersebut juga cukup banyak membuang kesempatan waktu yang begitu berharga hanya demi memainkan gadget yang dimiliki, sehingga hal tersebut mengakibatkan timbulnya rasa sakit di kepala, pergelangan tangan atau di belakang leher dan di berbagai tempat lainnya. Bila ini dibiarkan, seorang individu yang mengalami kecanduan gadget akan diindikasikan dengan munculnya gangguan dalam aktivitas di sepanjang harinya.

2) Menjauhi kegiatan sosial

Seorang Remaja dikatakan akan berguna ketika meninggalkan kebiasaan lama yang dapat mendatangkan keburukan saat dirinya tidak bisa lepas menggenggam gadget atau smarphonanya. Padahal tidak selamanya bermain gadget atau smartphone kerap memberikan diri tenggelam dalam pengaruh yang negatif. Walaupun memang akan berdampak negative, seperti menghabiskan waktu hanya menscroll-scroll aplikasi yang telah disediakan, menurunkan daya penglihatan mata, mengalami pusing secara tiba-tiba tepat di bagian kepala, malas melakukan sesuatu atau bergerak. Di samping sisi negative tersebut, adapula dapat mengambil sisi positifnya dalam menggunakan gadget berupa informasi-informasi yang diperoleh mengenai beragam berita yang bermutu dan teraktual, membangun rasa minat dalam diri, mengasah daya kinerja pikiran dengan cara menyusun strategi dalam bermain game tertentu.

Bagi sebagian besar pengguna gadget atau *smartphone*, tidak sekedar bagian alat canggih untuk berkomunikasi, konsol game atau *Personal Digital Assistant* (PDA), melainkan juga merupakan teman yang mengeluarkan hormon *endorphine* atau bahagia di diri seseorang, menambah rasa bersemangat, mengurangi rasa tenggang diri dan memberikan rasa aman. Selain itu, uraian di atas menunjukkan

bahwa individu yang mengalami kecanduan gadget akan menimbulkan antusiasme diri dalam menggunakan gadget dan merupakan sarana untuk menghilangkan tekanan yang dialaminya.

3) Mengasingkan Diri

Adakala situasi pada waktu tertentu pengguna gadget merasa tidak sabar, resah dan *intolerable* tanpa *smartphone*. Di sisi lain, *withdrawal* merupakan kondisi dimana pengguna *smartphone* secara terus-menerus memikirkan gadget yang dimiliki meskipun sedang tidak menggunakannya. *Withdrawal* juga ditunjukkan melalui penggunaan gadget secara terus-menerus dan marah ketika merasa terganggu saat menggunakan gadget yang dimilikinya. Melalui uraian di atas, dapat dilihat bahwa individu yang mengalami kecanduan gadget akan menunjukkan perasaan tidak sabar, resah dan *intolerable* ketika tidak dapat menggunakan gadget atau yang dimiliki, serta marah saat merasa terganggu dalam menggunakan gadget.

4) Hubungan dengan Jaringan Sosial

Cyberspace oriented relationship yaitu kondisi dimana seseorang memiliki hubungan pertemanan yang lebih erat dalam jaringan media sosial pada gadget dibandingkan dengan teman di kehidupan yang sebenarnya. Hal ini menyebabkan pengguna tersebut mengalami perasaan kehilangan yang tidak terkendali ketika tidak dapat menggunakan gadget yang dimiliki. Selain itu, pengguna tersebut juga secara terus-menerus memeriksa gadget yang dimilikinya.

Hal ini menunjukkan bahwa individu dengan kecanduan gadget akan merasa bahwa dirinya memiliki hubungan yang lebih erat dengan jejaring pertemanan yang terdapat di media sosial dibandingkan di kehidupan nyata.

5) Penggunaan yang berlebihan

Penggunaan gadget secara berlebihan dan tak terkendali menyebabkan pengguna lebih memilih untuk mencari pertolongan melalui gadget. *Overuse* juga mengacu pada perilaku dimana pengguna selalu tidak melupakan mengisi daya baterai gadget hingga penuh dan merasakan dorongan untuk terus memakai gadget. Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa individu dengan kecanduan gadget akan memperlihatkan perilaku dengan jelas terhadap penggunaan gadget sampai tergilagila demi berselancar internet secara bersuka ria.

2.1.3 Faktor yang Mempengaruhi Gadget

Faktor penyebab kecanduan gadget atau smartphone, menurut Yuwanto (2010) dalam penelitiannya mengenai mobile phone addict mengemukakan beberapa faktor penyebab kecanduan telepon genggam yaitu :

a. Faktor Internal

Faktor internal terdiri atas faktor-faktor yang menjelaskan bagaimana karakteristik individu. Tingkat *sensation seeking* yang tinggi (individu yang mempunyai tingkat *sensation seeking* yang tinggi cenderung lebih mudah mengalami kebosanan dalam aktivitas yang sifatnya rutin), *self-esteem* yang rendah, kepribadian ekstraversi yang tinggi, *self-control* yang rendah, habit menggunakan telepon genggam yang tinggi, *expectancy effect* yang tinggi, dan kesenangan pribadi yang tinggi dapat menjadi prediksi kerentanan individu mengalami kecanduan telepon genggam.

b. Faktor Situasional

Faktor situasional terdiri atas faktor-faktor penyebab yang mengarah pada penggunaan telepon genggam sebagai sarana membuat individu merasa nyaman

secara psikologis ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman. Tingkat yang tinggi dalam stres, kesedihan, kesepian, kecemasan, kejenuhan belajar, dan leisure boredom (tidak adanya kegiatan saat waktu luang) dapat menjadi penyebab kecanduan gadget atau telepon genggam.

c. Faktor sosial

Faktor sosial terdiri atas faktor penyebab kecanduan gadget atau smartphone sebagai sarana berinteraksi dan menjaga kontak dengan orang lain. Faktor ini terdiri atas *mandatory behavior* dan *connected presence* yang tinggi. *Mandatory behavior* mengarah pada perilaku yang harus dilakukan untuk memuaskan kebutuhan berinteraksi yang distimulasi atau didorong oleh orang lain. *Connected presence* lebih didasarkan pada perilaku berinteraksi dengan orang lain yang berasal dari dalam diri.

d. Faktor eksternal

Faktor eksternal berasal dari luar diri individu, dimana faktor ini dipengaruhi oleh aspek paparan media yang tinggi tentang gadget sehingga menyebabkan munculnya perilaku impulsif siswa dalam membeli gadget. Perilaku impulsif ini didasari atas keinginan atau hasrat yang tiba-tiba dan dilakukan tanpa pertimbangan dan pengambilan keputusan yang tepat. Pengaruh teman sebaya juga memberikan kontribusi yang berpengaruh kepada remaja dalam perilaku berlebihan menggunakan gadget. Selanjutnya, pengaruh media dalam bentuk iklan, promo atau info pameran gadget terbaru dapat dilihat oleh remaja kapan dan dimanapun.

2.1.4 Ciri-ciri Kecanduan Gadget

Menurut DSM V (APA, 2013), kecanduan gadget atau smartphone memiliki 3 kriteria atau ciri-ciri, yaitu:

A. Kriteria A

Pada masa pemakaian gadget atau *smartphone* yang secara substansial dapat menyebabkan gangguan yang terjadi dalam kurun waktu tiga bulan dengan kriteria sebagai berikut :

1. Terus menerus mengalami kegagalan untuk menolak impuls dalam menggunakan gadget atau *smartphone*.

2. *Withdrawal*

Salah satu kecenderungan pola perilaku yg membawa pada putus asa dan merasa tidak aman sampai menarik diri dari pekerjaan dan takut menonjolkan usaha-usahanya.

3. Perilaku mengkonsumsi gadget atau *smartphone* dalam periode yang lama tak mengenal waktu sedikitpun dari yang diinginkan.

4. Kehendak kuat yang berkesinambungan untuk mencapai usaha menolak bermain gadget atau *smartphone* tapi tidak lolos untuk berhenti atau mengurangi penggunaan gadget.

5. Waktu yang seharusnya dipergunakan dengan sebaik mungkin malah dibuang sia-sia demi mengotak-atik gadget atau *smartphone* dengan asyiknya.

6. Meneruskan mengkonsumsi akan *smartphone* yang berkepanjangan meskipun telah mengambil wawasan dari sudut pandang ilmu mengenai perkara jasmani atau psikologis yang terus berkepanjangan atau berulang sebab-akibat pada pemakaian yang tidak seharusnya pada tempatnya berasal dari gadget.

B. Kriteria B

Pemaparan pada kriteria B adalah sebagai berikut:

1. Pemakaian pada gadget atau *smartphone* yang terus berkelanjutan akan memberikan masalah perkara jasmani atau psikologis secara berkesinambungan atau berulang.
2. Pemakaian pada gadget atau *smartphone* mampu memunculkan gangguan interaksi sosial, kehilangan minat dalam bersekolah, atau prestasi kerja.
3. Pemakaian pada gadget atau *smartphone* dalam kondisi yang mencelakai diri sendiri maupun itu orang lain secara psikologis/fisik (contohnya, pemakaian gadget atau *smartphone* pada waktu mengendarai kendaraan atau melintasi jalan), atau bisa berujung memberi pengaruh negatif lainnya di sepanjang kehidupan sehari-hari.
4. Pemakaian pada gadget atau *smartphone* yang tidak pandai menempatkan waktu akan mengakibatkan gangguan subyektif secara substansial, atau menghabiskan sisa waktu yang sepanjang mungkin.

C. Kriteria C

Kriteria tidak termasuk : Perbuatan kecanduan gadget tidak ada kaitannya dengan obsesif apalagi gangguan kompulsif atau kategori bentuk gangguan kecemasan.

Menurut Basri Hasan (2014) mengungkapkan pandangan kecanduan gadget atau *smartphone* merupakan sebuah gangguan sesuatu yang bersifat patologis. Ditandai adanya keinginan untuk mengkonsumsi gadget atau *smartphone* dan ketidakstabilan pada individu yang dialami untuk mengendalikan waktu pemakaian terhadap gadget atau *smartphone* itu sendiri seketika memunculkan keadaan diri yang gelisah dan gangguan interaksi sosial.

2.1.5 Dampak Kecanduan Gadget

Menurut Iswidharmanjaya (2014: 16) bahwa dampak buruk penggunaan gadget pada anak adalah sebagai berikut:

- a. Menjadi pribadi yang tertutup. Seseorang yang kecanduan gadget akan menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain gadget. Kecanduan yang diakibatkan oleh gadget dapat mengganggu kedekatan orang lain, lingkungan dan teman sebayanya. Akibat faktor tersebut menyebabkan anak menjadi pribadi yang tertutup.
- b. Kesehatan terganggu. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengganggu kesehatan pemakainya terutama kesehatan mata. Akibat dari terlalu lama menatap layar gadget, mata dapat mengalami kelelahan hingga menyebabkan mata minus.
- c. Gangguan tidur. Anak yang bermain gadget tanpa pengawasan orang tua dapat terganggu jam tidurnya.
- d. Suka menyendiri. Anak yang senang bermain gadget-nya akan merasa bahwa itu adalah teman yang mengasyikkan sehingga anak cenderung menghabiskan waktu di rumah untuk bermain gadget
- e. Ancaman Cyberbullying Cyberbullying adalah kejadian ketika seseorang diejek, dihina atau dipermalukan oleh anak atau remaja lain melalui media internet atau telepon seluler. Ketika seseorang menggunakan gadget untuk mengakses media sosial memungkinkan terjadinya cyberbullying lebih tinggi.

Dampak negatif penggunaan gadget tersebut adalah pertumbuhan otak yang terlalu cepat, hambatan perkembangan, obesitas, gangguan tidur, penyakit mental, agresif, pikun digital, adikasi, radiasi, dan tidak berkelanjutan (Kartika, 2014).

Dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan gadget tidak hanya dampak negatif saja melainkan ada pula dampak positifnya. Menurut Pratama (2015) dampak positif penggunaan gadget:

- a. Komunikasi menjadi lebih praktis.
- b. Anak yang bergaul dengan dunia gadget cenderung lebih kreatif.
- c. Mudahnya melakukan akses ke luar negeri.
- d. Manusia menjadi lebih pintar berinovasi akibat perkembangan gadget yang menuntut mereka untuk hidup lebih baik.

2.2 Remaja

2.2.1 Pengertian Remaja

Bagi sebagian orang seorang remaja juga dapat dijuluki dengan sebutan ABG (Anak Baru Gede). Suatu individu dapat ditandai dengan adanya mengalami perubahan pada bentuk tubuh, psikologis dan menyangkut suatu emosi. Kata Remaja berasal dari Bahasa Latin *adolescere* (kata benda *adolescencia* yang merupakan remaja) dapat diartikan tumbuh atau tumbuh mengarah kematangan. Kata yang merujuk pada *adolescence* banyak memiliki kandungan arti, yang termasuk kematangan emosi, kesehatan mental, komunikasi, psikis (Hurlock 2004 dalam Alkatiri, 2017).

Remaja merupakan masa-masa yang sangat bernilai dalam bagian sesi kehidupan jika mereka dalam kondisi kesehatan tubuh dan psikis dan memiliki

pendidikan yang baik. Menurut Kemenkes RI, mengemukakan pendapat bahwa seorang remaja akan mengalami kejadian yang dinamakan *growth spurth* atau pertumbuhan secara pesat atau kata lain pubertas. Saat masa berlangsung, dapat dijumpai pada pertumbuhan fisik bersamaan dengan perkembangan mental-kognitif, psikis, juga masalah proses tumbuh kembang reproduksi yang mengendalikan fungsi seksualitas. Menkes menyatakan bahwa masa remaja seringkali disangka sebagai fase hidup yang jauh dari kata sakit. Sedangkan, pertumbuhan fisik dari remaja tidak seluruhnya bersamaan dengan kematangan pada pola kinerja pikiran dan emosional. Kemudian, di masa remaja juga mengalami peristiwa dalam mencari identitas diri, dan kehilangan dalam proses mencari identitas diri ini mampu mendatangkan beragam masalah yang ada.

Masa remaja identik dengan masa subur yang erat kaitannya antara pertumbuhan dengan perkembangan yang melangsungkan warisan untuk mewujudkan peran biologis atau bereproduksi. Menyiapkan diri dari segala suatu persoalan yang menjadi permasalahan seorang remaja haruslah memiliki niat di dalam suatu individu sendiri ketika dirinya akan merasakan adanya tanda-tanda yang menurutnya keadaan tubuh yang dirasakannya sudah bertolak belakang dan aneh dibandingkan dari sebelumnya. Pada kejadian seperti ini, kemungkinan juga akan bersamaan dalam meningkatnya dalam kontrol suatu emosi. Kemampuan individu lah yang mampu menentukan sebaik mungkin agar terbentuknya proses dalam penerimaan diri. Dalam penerimaan diri tersebut, seorang remaja harus mampu berpikir realistis dan tidak mengabaikan sesuai dengan pengetahuan yang telah didapatkannya. Pengetahuan yang dimiliki seorang individu juga terlebih dalam posisi kesadaran yang penuh dan dari sinilah untuk mengetahui sebuah hasil

apakah nantinya akan berhasil atau malah sebaliknya. Seorang remaja juga akan menjumpai atas perubahan dalam keinginan dan pandangan sosial, yang memerlukan akan peningkatan kematangan emosi.

Untuk menghindari kegagalan yang terjadi dalam proses penerimaan diri tersebut, maka tindakan yang harus dilakukan adalah terus memberi dukungan secara penuh pada individu kelak bisa membangun diri ke arah positif. Melalui interaksi sosial, dimulai dari lingkungan terdekat seperti keluarga dan kakak sedarah ataupun tetangga, seorang individu mampu mengatasi segala hal kejadian yang menurutnya mampu membuat tertekan dari kurangnya menguasai pemahaman di dalam bidang tertentu termasuk bidang sosial, bidang ekonomi ataupun ilmu kebiologian.

2.2.2 Batasan Usia Remaja

Menurut Hurlock (1980) membagi masa remaja menjadi masa remaja awal (13 tahun-17 tahun) dan masa remaja akhir (16-18 tahun). Menurut Kemenkes, remaja merupakan kelompok usia 10 tahun sampai sebelum berusia 18 tahun. Ketetapan umur remaja menurut WHO adalah 10 sampai 19 tahun. WHO (World Health Organization), mengkategorikan masa remaja menjadi tiga kelas yang menyesuaikan pada umurnya, yaitu remaja awal atau *early adolescence* (10-15 tahun), remaja menengah atau *middle adolescence* (14-17 tahun) dan remaja akhir atau *late adolescence* (16-19 tahun) (WHO, 2011).

2.2.3 Karakteristik Remaja

Menurut (Hurlock 2004 dan Alkatiri 2017), masa remaja mempunyai karakteristik tertentu yang memisahkan antara periode sebelumnya dan sesudahnya. Karakteristiknya di antara lain sebagai berikut :

1. Periode Remaja sebagai waktu yang berharga

Periode Remaja sebagai bentuk perkembangan jasmani dan mental secara komprehensif meningkatnya kebutuhan adaptasi terhadap psikologis sementara hendak mewujudkan perilaku yang baik, nilai, serta kemauan yang tinggi. Masa Remaja termasuk fase yang berharga karena hasilnya yang berharga berkenaan pada jasmani dan tingkah laku serta memberikan pengaruh dalam waktu yang lama pada remaja.

2. Periode Remaja sebagai masa transisi

Periode Remaja ialah masa transisi semula dari kanak-kanak hingga berubah menjadi orang dewasa. Adapun pada masa ini, remaja bukan kembali menjadi seperti anak-anak semula tetapi juga belum memasuki kata orang dewasa. Ketika terjadinya fisik yang mengalami perubahan selama awal tahun periode pada remaja memunculkan kualitas pola tingkah laku individu kemudian memicu seseorang mengeksplorasi atas pemahaman pada pola tingkah laku berkaitan pada diri individu yang hangat yang berdasarkan dengan tingkatan usianya. Masa transisi bukan berarti meninggalkan atau berubah dari kebiasaan lama yang terjadi sebelumnya, namun sebaliknya masa transisi terjadi satu tingkatan ke tingkatan perkembangan selanjutnya.

3. Periode Remaja sebagai masa transformasi

Terdapat empat periode perubahan yang akan dialami pada Masa Remaja yaitu sebagai berikut :

- a. Meningkatnya emosi dan kekuatannya berhubungan pada tingkat perubahan pada jasmani dan psikologis yang terjadi
- b. Memiliki bentuk tubuh yang tidak biasanya dari sebelumnya, hobi, posisi yang diinginkan dari golongan sosial akan mendatangkan sebuah masalah
- c. Meninggalkan interes dan tingkah laku yang menyebabkan pergeseran akan nilai-nilai.
- d. Separuh dari remaja akan bersikap bertentangan terhadap perbedaan sikap

Mereka mengharapkan dan memperjuangkan kebebasan, namun di sisi lain mereka cenderung ragu-ragu mengambil keputusan sesuai tindakannya dan tidak memercayai kapabilitas mereka untuk mencari solusi dari keputusan tersebut.

4. Periode Remaja sebagai proses mencari jati diri

Masa Remaja selalu identik dengan menonjolkan jati diri mereka supaya keberadaannya ingin dianggap paling istimewa oleh teman sepenanggungan atau lingkupan pergaulan dan memberi pengetahuan mengenai tentang mutu akan dirinya kepada khalayak masyarakat besar, umumnya para remaja mengikuti gaya hidup dengan unsur hedonism/kemewahan meliputi pakaian atau barang lainnya demi kepentingan sebuah “label” yang diidam-idamkannya. Mereka melakukan hal tersebut demi mencari simpatisan dari kalangan masyarakat dan dianggap berbeda dari yang lain.

5. Periode Remaja sebagai masa yang mendatangkan kecemasan

Dalam periode ini, mayoritas masyarakat Indonesia menyatakan bahwa remaja sebagai anak yang tumbuh akan ketidakpercayaan, sembrono, cenderung memberontak bahkan sampai mengabaikan norma.

Masa Remaja juga dijumpai bagi para orangtua sebagai masa yang dapat membuat kecemasan dan kegelisahan orang sekitarnya. Pandangan yang seperti ini dapat memicu perubahan pada jati diri dan tindakan remaja pada dirinya sendiri.

6. Periode Remaja dikategorikan usia bermasalah

Seorang Remaja akan menghadapi suatu persoalan yang susah ditangani baik itu laki-laki ataupun perempuan dan membayangkan kemustahilan mereka untuk menangani persoalan berdasarkan aturan mereka sendiri sampai banyak remaja yang berharap menemukan untuk menuntaskannya tidak selalu berjalan mulus sesuai dengan kehendak mereka.

7. Periode Remaja sebagai penentu mencari kenyamanan

Keunikan seorang remaja salah satunya ialah individu tersebut ingin mencari ketertarikan pada fisik sehingga menimbulkan kenyamanan akan berhubungan dengan orang sekitarnya dan dari fisik juga dapat menentukan kenyamanan seseorang karena setiap individu memiliki selera yang berbeda-beda seperti suara yang dimunculkan, perawakan, postur tubuh, warna kulit, dsb. Untuk melebur ke dalam kegiatan sosial, seorang individu melihat gambaran orang lain berdasar pada kenyamanan yang mampu memikat hati individu tersebut.

Bila tidak sesuai dengan kecocokan pada hati maka suatu individu tersebut tidak sungkan-sungkan akan menolak ajakan orang lain mengingat orang lain ingin mengenal lebih jauh terhadap individu tersebut. Setiap orang perlu menyadari

bahwa kita orang lain memiliki selera yang berbeda-beda. Dalam menjalani hubungan sosial sendiri haruslah dilandasi atas pemenuhan ekspektasi di tiap-tiap individu agar kedepannya bisa meminimalisir terhadap konflik yang dilanda.

2.3 Gambaran Kecanduan Gadget pada Remaja di MAN 2 Model Medan

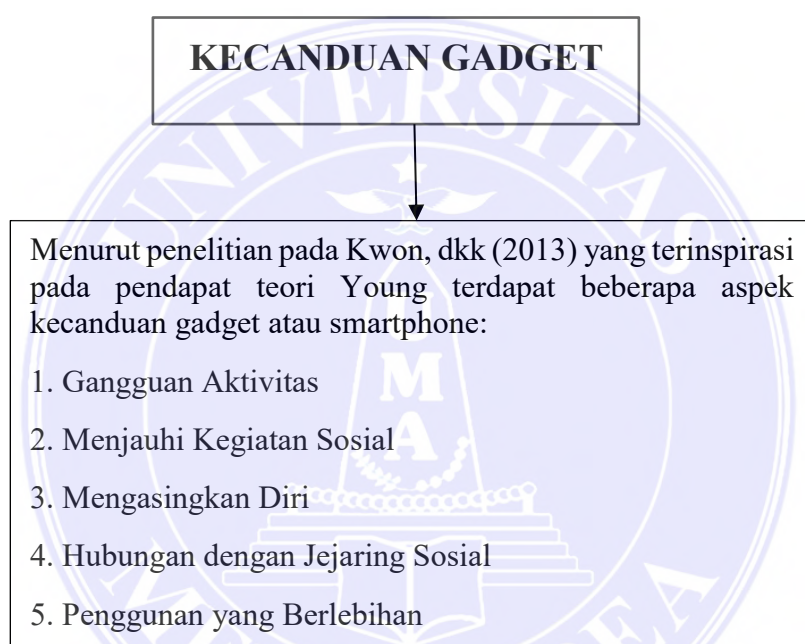
Remaja ialah suatu masa yang identik berhubungan antara masa kanak-kanak dengan masa dewasa masih berada pada masa perkembangan yang disebut masa “*adolesensi*”. Masa ini merupakan tingkat perkembangan dalam kehidupan manusia, yang dimana ada perbedaan pada individu karena tidak dikatakan anak kecil lagi tapi juga belum bisa dikatakan orang dewasa. Untuk mengetahui runut kronologis yang relatif fleksibel bahwa masa remaja dimulai umur 12-20 tahun. (Melly, 1987)

Ramainya penggunaan *gadget* mampu mempengaruhi komunikasi dan hubungan dalam sosial sehingga menimbulkan emosi remaja, maka dari itu remaja sangat butuh memahami tentang kecerdasan emosional sehingga mereka bisa mengolah emosi ketika berhadapan dengan orang lain. Kecerdasan emosional itu akan menghasilkan yang baik jika individu itu sendiri tidak menolak yang baik. Apalagi ketika berada ruang lingkup sekolah mereka tidak menyia-nyakan waktu mereka demi berselancar ria pada gadget melainkan haruslah memiliki kesadaran bahwa pendidikan itu baik bagi dirinya karena mampu membawa nama baik bagi negara dan dunia.

Sebagaimana menurut penelitian Kharisma dan Melanie (2018) yang mengemukakan bahwa hubungan antara kecanduan gadget dengan kecerdasan emosional remaja, dimana kebanyakan dari mereka tidak mampu mengontrol diri dengan baik dikarenakan rendahnya kemampuan menahan diri dari bermain gadget.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Asif dan Rahmadi (2017) yang menyatakan bahwa kecerdasan emosional yang cukup mampu memusatkan perhatian dan membatasi serta mengontrol diri pada siswa-siswi yang ditelitinya terhadap kecanduan gadget.

2.4 Kerangka Konseptual



Gambar 2.1. Kerangka Konseptual

BAB 3

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat Penelitian

3.1.1 Waktu Penelitian

Waktu penelitian yang digunakan adalah dua bulan setelah seminar proposal. Diketahui waktu penelitian dimulai dari bulan September 2023 hingga Oktober 2023.

3.1.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di sekolah MAN 2 Model Medan. Alasannya peneliti melakukan penelitian disana yaitu untuk mengetahui gambaran kecanduan gadget pada remaja di MAN 2 Model Medan yang beralamat di jalan William Iskandar No. 7A, Bantan Timur, Kec. Medan Tembung, Kota Medan, Sumatera Utara 20222.

3.2 Bahan dan Alat Penelitian

3.2.1 Bahan

Untuk melakukan penelitian dilapangan bahan yang digunakan adalah kertas, pensil, dan ballpoint yang digunakan sebagai bahan untuk penyebaran angket dan pengisian angket serta kamera sebagai dokumentasi penelitian.

3.2.2. Alat

Alat yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan kuesioner (angket) berupa skala yang digunakan sebagai alat pengumpulan data dan disebarkan kepada para subjek penelitian serta *Microsoft Excel* 2019 dan SPSS (*Statistical Package of the Social Science*) versi 21.0 *for windows* yang akan digunakan sebagai alat analisis data penelitian.

3.3 Metodologi Penelitian

Penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis kuantitatif dengan metode penelitian yaitu penelitian kuantitatif deskriptif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang bersandarkan pada filsafat positivisme, yang diperlukan untuk meneliti pada populasi atau sampel terbatas, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian berupa angket, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan maksud untuk menguji hipotesa yang telah ditentukan (Sugiyono, 2014). Menurut Suharsimi (2006) penelitian deskriptif merupakan penelitian yang bertujuan untuk menggabungkan suatu informasi mengenai suatu permasalahan yang ada, yaitu permasalahan yang menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan.

3.3.1. Identifikasi Variabel Penelitian

Menurut dari rujukan teori yang ada serta interpretasi hipotesa pada penelitian lantas yang menjadi variabel yang terdapat pada penelitian ini yaitu :
Variabel Terikat (Y) : Kecanduan Gadget

3.3.2. Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur

1. Validitas

Validitas adalah salah satu bagian alat ukur yang diukur seberapa jauh ketentuannya yang terdapat fungsi ukurnya. Dalam menentukan valid atau tidaknya suatu alat ukur tersebut tergantung bisa atau tidak ketika ingin mencoba uji tes kevalidan (Azwar, 2001).

Teknik yang bisa digunakan untuk mencoba uji validitas alat ukur dalam penelitian ini adalah teknik *product moment* dari Karl Pearson, yaitu dalam membuat korelasi skor butir-butir pada skor kuesioner dengan skor total. Apabila

item yang memiliki korelasi positif dengan kriterium (skor tes) dan korelasi yang tinggi, maka membuktikan bahwa item tersebut memiliki validitas yang tinggi juga. Terdapat validitas yang tinggi menandakan setiap item dalam skala tersebut mengukur hal yang mirip seperti item lain secara menyeluruh.

2. Reliabilitas

Yang dimaksud reliabilitas adalah seberapa jauh dalam menghasilkan suatu pengukuran dapat dibuktikan. Suatu hasil pengukuran dapat dibuktikan hanya jikalau dalam beberapa kali melakukan pengukuran terhadap kumpulan subjek yang persis diperoleh hasil yang sama, selama aspek yang diukur bawaan diri subjek memang belum berubah (Azwar, 2001). Reliabilitas hasil alat ukur menentukan pada konsistensi hasil ukur jika pada pengukuran dikerjakan ulang pada kumpulan individu yang berbeda.

3.3.3. Analisis Data

Analisis data merupakan suatu penentuan yang sangat perlu dalam proses penelitian, karena di sanalah hasil penelitian akan terlihat. Analisis data meliputi seluruh kegiatan mengklarifikasikan, menganalisis, menguraikan dan menarik kesimpulan dari keseluruhan data yang telah terkumpul. Analisis data yang digunakan untuk melihat gambaran kecanduan gadget pada remaja di MAN 2 MODEL Medan menggunakan Analisis Deskriptif.

3.4. Populasi dan Sampel

3.4.1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian, populasi juga merupakan kumpulan semua elemen yang memilih satu atau lebih atribut yang menjadi tujuan.

Populasi adalah suatu wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Agar generalisasi dalam penelitian tidak terlalu luas dari semestinya, maka perlu ditetapkan populasinya terlebih dahulu (Sugiyono, 2018). Subjek yang digunakan dalam penelitian ini para siswa kelas XI-F2A dan kelas XI-F3B MAN 2 Model Medan secara keseluruhan berjumlah 64 siswa.

Tabel 3.1
Populasi Penelitian

Kelas	Jumlah Siswa
XI-F2A	35
XI-F3B	29

3.4.2. Sampel

Menurut (Sugiyono, 2018) sampel adalah bagian jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan data, tenaga dan waktu. Maka populasi yang akan digunakan sebagai sampel dalam penelitian adalah dari kelas XI-F2A dan kelas XI-F3B MAN 2 Model Medan. Pada penelitian ini siswa yang dijadikan sampel sebanyak 38 siswa yang diambil melalui teknik *purposive sampling* dan dari hasil *screening* yang sudah dilakukan. Menurut (Sugiyono, 2018) *purposive sampling* adalah Teknik untuk menentukan sampel penelitian dengan berbagai pertimbangan tertentu yang bertujuan agar data yang

diperoleh nantinya bisa lebih represintatif. Dalam penelitian ini, sampel diambil berdasarkan penentuan kriteria, yaitu :

1. Siswa MAN 2 Model Medan kelas XI F2A dan XI F3B
2. Siswa yang mengalami kecanduan gadget

Berikut adalah rincian sampel setelah *screening* dilakukan pada kelas XI-F2A dan kelas XI-F3B MAN 2 Model Medan:

Tabel 3.2
Sampel Penelitian

Kelas	Jumlah Siswa
XI-F2A	18
XI-F3B	20

3.5. Prosedur Kerja

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan persiapan Administrasi, yakni mengurus surat perizinan penelitian dari pihak Fakultas Psikologi Universitas Medan Area. Lalu, pihak tata usaha Fakultas Universitas Medan Area mengeluarkan surat izin Penelitian pada tanggal 11 Juli 2023 dengan nomor surat 1596/FPSI/01.10/VII/2023 yang disetujui oleh Wakil Dekan Bidang Pendidikan, Penelitian, dan Pengabdian Kepada Masyarakat Fakultas Psikologi Universitas Medan Area. Selanjutnya peneliti langsung meneruskan surat izin penelitian dari fakultas kepada pihak sekolah melalui Wakil Kepala Sekolah MAN 2 Model Medan. Selanjutnya Wakil Kepala Sekolah MAN 2 Model Medan memeriksa surat penelitian dan memberikan persetujuan serta perijinan melakukan

penelitian di Sekolah MAN 2 Model Medan. Setelah selesai dilakukan penelitian, peneliti mendapatkan surat selesai penelitian dari pihak Sekolah MAN 2 Model Medan sebagai bukti telah selesainya melakukan pengambilan data penelitian pada tanggal 23 Oktober 2023 dengan nomor surat B. 453 /Ma. 02.07/PP.00.6/10/2023.

Selain persiapan administrasi, peneliti juga mempersiapkan alat ukur yang akan digunakan dalam penelitian ini. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala kecanduan gadget. Pengukuran dilakukan dengan menggunakan *Skala Likert* dengan penilaian yang diberikan pada masing-masing jawaban favourable (yang mendukung), yaitu terdiri dari 4 jawaban yaitu “SS (Sangat Setuju)” diberi nilai 4, jawaban “S (Setuju)” diberi nilai 3, jawaban “TS (Tidak Setuju)” diberi nilai 2, jawaban “STS (Sangat Tidak Setuju)” diberi nilai 1. Sedangkan untuk item unfavourable (tidak mendukung), maka penilaian yang diberikan untuk jawaban yang terdiri dari 4 jawaban yaitu “SS (Sangat Setuju)” diberi nilai 1, jawaban “S (Setuju)” diberi nilai 2, jawaban “TS (Tidak Setuju)” diberi nilai 3, jawaban “STS (Sangat Tidak Setuju)” diberi nilai 4.

Tabel 3.3
Skor Item Alternatif Jawaban Responden

Favourable (+)		Unfavourable (-)	
Jawaban	Skor	Jawaban	Skor
Sangat Setuju	4	Sangat Setuju	1
Setuju	3	Setuju	2
Tidak Setuju	2	Tidak Setuju	3
Sangat Tidak Setuju	1	Sangat Tidak Setuju	4

BAB 5

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil uji analisis dan pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat diambil simpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kecanduan Gadget pada Remaja di MAN 2 Model Medan berada pada kategori terbesar yaitu pada aspek hubungan dengan jaringan sosial sebesar 24%, aspek pengguna yang berlebihan sebesar 22%, aspek mengasingkan diri sebesar 19%, aspek gangguan aktivitas sebesar 18%, aspek menjauhi kegiatan sosial sebesar 17%.
2. Kecanduan Gadget pada Remaja di MAN 2 Model Medan berada pada kategori tinggi yaitu pada aspek hubungan dengan jaringan sosial sebesar 24% dan katagori yang rendah yaitu pada aspek menjauhi kegiatan sosial sebesar 17 %.
3. Gadget memiliki dampak positif dan negatif, diantara dampak positifnya adalah memberi kemudahan dalam melakukan komunikasi interpersonal melalui media sosial. Kecanduan gadget yang berlebihan merupakan dampak yang negatif, karena pengguna cenderung sibuk dengan dirinya dan kurang peduli dengan orang disekitarnya.

5.2 Saran

Saran-saran yang dapat diajukan dalam penelitian ini untuk kebaikan dimasa yang akan datang adalah sebagai berikut :

1. Subjek Penelitian

Berdasarkan hasil analisis, maka yang perlu dilakukan dari hubungan dengan jaringan sosial adalah membatasi keinginan untuk terlalu menggunakan gadget dengan membuat pertemuan dalam setahun 2 kali pertemuan. Hal ini akan membangun keakraban dan lebih memperoleh informasi secara akurat.

2. Lembaga Sekolah

Diharapkan kepada pihak sekolah agar memberikan edukasi pada siswa terkait dampak buruk kecanduan gadget. Disarankan untuk guru agar memperhatikan fokus belajar siswa saat proses pembelajaran berlangsung dan menetapkan aturan sebelum proses belajar dimulai, ada baiknya agar mengumpulkan *handphone* para siswa dan akan di kembalikan jika proses belajar telah selesai serta menghimbau kepada siswa agar tidak melakukan kegiatan lain yang dapat mengganggu fokus belajar di kelas.

3. Peneliti Selanjutnya

Peneliti berharap penelitian ini menjadi sumbangan pikiran bagi peneliti lain untuk dapat dijadikan referensi dalam melakukan studi lebih lanjut. Dalam hal ini, peneliti berharap kepada peneliti selanjutnya dapat meneliti variabel lain untuk mendapatkan gambaran yang lebih luas tentang Kecanduan Gadget pada siswa dengan menggunakan faktor-faktor lain seperti depresi, kecemasan sosial, kesepian, dan self-esteem yang akan mempengaruhi Kecanduan Gadget pada siswa. Kemudian peneliti selanjutnya disarankan dapat menyebarkan skala yang lebih luas dan menggunakan metode yang

berbeda sehingga akan menghasilkan hasil yang berbeda dengan penelitian ini. Hal ini perlu dilakukan agar penelitian selanjutnya mengukur variabel dengan tepat.



DAFTAR PUSTAKA

- American Psychiatric Assosiation. 2013. *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* Ed. 5. Washington, DC, London, England.
- Asif & Rahmadi. 2017. *Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget dengan Gangguan Emosi dan Perilaku Remaja Usia 11-12 Tahun*. Jurnal Kedokteran Diponegoro (Diponegoro Medical Journal). Vol.6, No.2 pp. 148-157.
- Azwar, Saifuddin. 2001. *Reliabilitas dan Validitas*. Pustaka Belajar. Yogyakarta : BisaKimia.
- Arikunto, Suharsini. 2013. *prosedure penelitian suatu pendekatan praktik*. PT. Rineka Cipta, Jakarta.
- Basri, Hasan. 2014. *Kepemimpinan Kepala Sekolah*, Pustaka Setia. Bandung.
- Derry Iswidharmanjaya, B.A. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Yogyakarta: Bisa Kimia.
- Efendi A, Astuti PI, Rahayu NT. (2017). *Analisis pengaruh penggunaan media baru terhadap pola interaksi sosial anak di Kabupaten Sukoharjo*. Jurnal Penelitian Humaniora, 18 (2), 12-24.
- Griffith, M. 2000. *Does Internet And Computer "Addiction" Exist? Some Case Study Evidence*. Journal Cyber Psychology And Behaviour. Volume 3 Number 2.
- Hurlock. 1980. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Penerbit Erlangga.
- Hurlock, Elizabeth B. 2004. *Psikologi Perkembangan . Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan .*
- Havighurs Rober J. 1991. *Psikologi Perkembangan*. Penerbit Sinar Wijaya. 1985.
- <https://ayosehat.kemkes.go.id/kategori-usia/remaja>
- Iswidharmanjaya, Derry. 2014. *Bila Si Kecil Bermain Gadge: Panduan bagi Orang Tua untuk Memahami Faktor-faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*. Google Books.
- Jahja, Yudrik. 2011. *Psikologi Perkembangan (Masa Remaja)*. Penerbit. Pranada Media Group.
- Kartika, Unoviana. 2014. *10 Alasan Anak Perlu Lepas dari Gadget*. Diakses dari health.kompas.com/read/2014/05/12/1640161/61/10.alasan.anak.perlu.lepas.dari.gadget. Pada tanggal 25 November 2017.

- Kwon, M., dkk. 2013. *Development and validation of a smartphone addiction scale (SAS)*. Plos One, 8, 12, 1-7. Kwon, M., kim, D.J., Cho, H., Yang, S. (2013). *The Smartphone Addiction Scale : Development and Validation of a short version for Adolescents*. Plos One Jurnal, Volume 8, Issue 2, 12, 1-7.
- Kharisma dan Mellanie. 2018. *Hubungan Antara Kecanduan Gadget Dengan Kecerdasan Emosi Pada Remaja*. Jurnal Science Psikologi, Jilid 7, No.2.
- Melly Sri Rifai. 1987. *Psikologi Perkembangan Remaja*. Penerbit. Bina Akasara. Jakarta.
- Mumbaasithoh, L., Ulya, F., & Rahmat, K. B. (2021). *Kontrol Diri dan Kecanduan Gadget pada Siswa Remaja*. Jurnal Penelitian Psikologi, 12(1), 33–42. <https://doi.org/10.29080/jpp.v12i1.507>
- Nikmah, Astin. 2010. *Dampak Penggunaan Handphone terhadap Prestasi Siswa*. E-Jurnal Dinas Pendidikan kota Surabaya; Volume 5: ISSN : 2337-3253 .
- Polit & Beck. 2012. *Penelitian Keperawatan: Menghasilkan dan Menilai Bukti untuk Praktik Keperawatan*. Edisi ke-9. Lippincott, Williams & Wilkins. Philadelphia.
- Pratama, Y. A. 2015. *Dampak Positif dan Negatif dalam Menggunakan Gadget*. Diakses dari www.jendelaberita.com/2015/dampakpositif-dan-negatif-dalammenggunakan-gadget/ pada tanggal 20 November 2017.
- Sugiono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Penerbit. Alfabeta. Bandung.
- Sugiono. 2014. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Alfabeta. Bandung.
- Sugiono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Penerbit. Alfabeta. Bandung.
- S. Margono. 2010. *Methodologi Penelitian Pendidikan*. Penerbit : PT. Rineka Cipta. Jawa Timur.
- Smith Aaron. 2015. *Communication Manager*. Pew Research Centre.
- WHO. 2011. *IMAI-Participants Manual-one day orientation on Adolescents Living with HIV*. Communication.
- William G. Zikmund, 2010. *Bussines Research Methodes*. South-Western Cengage learning.

Yuwanto, L. 2010, Oktober 11. *Mobile Phone Addict*. Putra Media Nusantara. Surabaya.





LAMPIRAN

SKALA SCREENING

Nama :
 Usia :
 Anak ke- :
 Kelas :

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Terus-menerus selama 3 bulan tidak melepas gadget atau <i>smartphone</i>		
2.	Merasa tidak aman sampai menarik diri dari pekerjaan sehingga ingin bermain gadget atau <i>smartphone</i>		
3.	Perilaku konsumsi gadget atau <i>smartphone</i> dalam periode yang lama tak mengenal waktu		
4.	Kehendak kuat yang berkesinambungan untuk mencapai usaha menolak main gadget atau <i>smartphone</i> tapi susah berhenti		
5.	Menyia-nyiakan waktu yang bermanfaat demi memainkan gadget atau <i>smartphone</i>		
6.	Meneruskan mengkonsumsi akan gadget atau <i>smartphone</i> yang berkepanjangan meski telah mengetahui ilmu jasmani atau psikologis		
7.	Pemakaian pada gadget atau <i>smartphone</i> dalam waktu yang lama akan mengalami nyeri kepala		
8.	Saya lebih senang bermain gadget atau <i>smartphone</i> dibandingkan interaksi orang lain		
9.	Saya bermain gadget atau <i>smartphone</i> saat mengendarai kendaraan		
10.	Saya lupa waktu ketika bermain gadget atau <i>smartphone</i>		
11.	Saya sulit mengendalikan waktu jika telah menggunakan gadget atau <i>smartphone</i>		

Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	Total	Skor ideal	Kategori
1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	6	11	Sangat Sesuai
2	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	2	11	Kurang Sesuai
3	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	6	11	Sangat Sesuai
4	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	3	11	Kurang Sesuai
5	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	11	Kurang Sesuai
6	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	2	11	Kurang Sesuai
7	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	2	11	Kurang Sesuai
8	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	3	11	Kurang Sesuai
9	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	6	11	Sangat Sesuai
10	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	7	11	Sangat Sesuai
11	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	6	11	Sangat Sesuai
12	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	6	11	Sangat Sesuai
13	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	11	Kurang Sesuai
14	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	6	11	Sangat Sesuai
15	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	3	11	Kurang Sesuai
16	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	11	Kurang Sesuai
17	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	11	Kurang Sesuai
18	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8	11	Sangat Sesuai
19	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	11	Kurang Sesuai
20	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	6	11	Sangat Sesuai
21	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	3	11	Kurang Sesuai
22	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	11	Kurang Sesuai
23	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	6	11	Sangat Sesuai
24	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	6	11	Sangat Sesuai
25	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	7	11	Sangat Sesuai
26	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	6	11	Sangat Sesuai
27	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	6	11	Sangat Sesuai
28	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	7	11	Sangat Sesuai
29	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	2	11	Kurang Sesuai
30	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	3	11	Kurang Sesuai
31	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	11	Sangat Sesuai
32	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	6	11	Sangat Sesuai
33	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	6	11	Sangat Sesuai
34	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	11	Sangat Sesuai
35	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	9	11	Sangat Sesuai

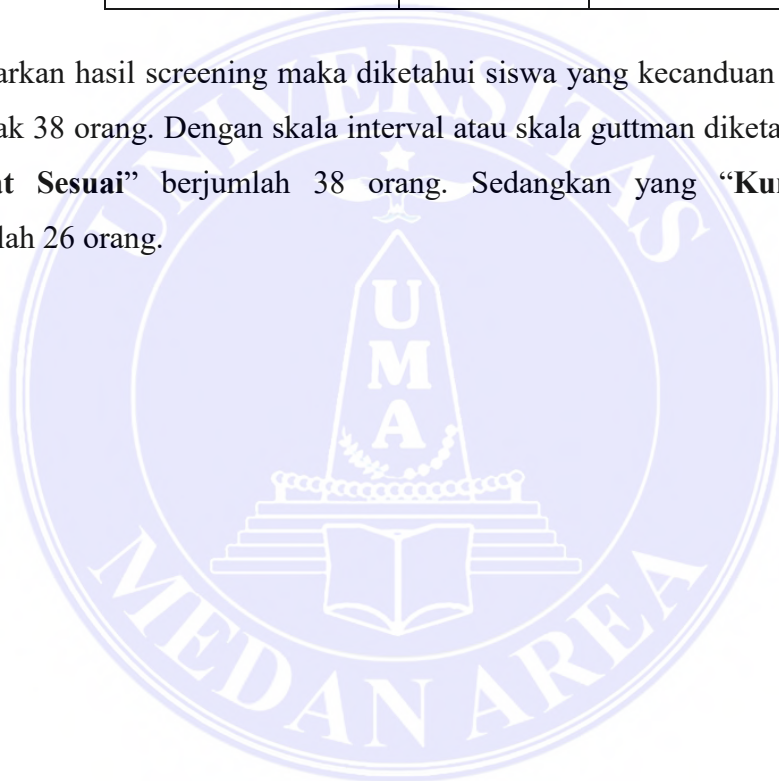
**Data Screening
Kelas XI F3B**

Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	Total	Skor ideal	Kategori
1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	11	Kurang sesuai
2	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	7	11	Sangat Sesuai
3	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	6	11	Sangat Sesuai
4	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	6	11	Sangat Sesuai
5	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	6	11	Sangat Sesuai
6	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	7	11	Sangat Sesuai
7	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	7	11	Sangat Sesuai
8	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	7	11	Sangat Sesuai
9	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	11	Kurang Sesuai
10	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	6	11	Sangat Sesuai
11	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	7	11	Sangat Sesuai
12	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	6	11	Sangat Sesuai
13	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	7	11	Sangat Sesuai
14	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	6	11	Sangat Sesuai
15	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	3	11	Kurang Sesuai
16	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	6	11	Sangat Sesuai
17	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	6	11	Sangat Sesuai
18	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	11	Kurang Sesuai
19	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	7	11	Sangat Sesuai
20	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	6	11	Sangat Sesuai
21	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	6	11	Sangat Sesuai
22	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	2	11	Kurang Sesuai
23	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	6	11	Sangat Sesuai
24	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	11	Kurang Sesuai
25	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	7	11	Sangat Sesuai
26	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	11	Kurang Sesuai
27	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	11	Kurang Sesuai
28	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	6	11	Sangat Sesuai
29	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	2	11	Kurang Sesuai

Tabel 1.2
Kategori Screening

Kategori	Standart	Jumlah Data
Sangat Sesuai	6 – 11	38
Kurang Sesuai	0 – 5	26

Berdasarkan hasil screening maka diketahui siswa yang kecanduan gadget adalah sebanyak 38 orang. Dengan skala interval atau skala guttman diketahui hasil yang “**Sangat Sesuai**” berjumlah 38 orang. Sedangkan yang “**Kurang Sesuai**” berjumlah 26 orang.



DAFTAR NAMA SISWA KECANDUAN GADGET

Kelas XI F2A dan XI F3B

NO.	N A M A	UMUR
1	F D I	15 tahun
2	Z C	15 tahun
3	S K A	15 tahun
4	F A F L	15 tahun
5	K R P	15 tahun
6	A S A	15 tahun
7	M A	16 tahun
8	H A	16 tahun
9	A R	16 tahun
10	N C R	16 tahun
11	T	16 tahun
12	A	16 tahun
13	R Z	16 tahun
14	H M	16 tahun
15	S R	16 tahun
16	N S	16 tahun
17	F S	16 tahun
18	A W S	17 tahun
19	N A A A L	15 tahun
20	D K P S	15 tahun
21	M R L	15 tahun
22	R C	15 tahun
23	A P S	15 tahun
24	D M	15 tahun
25	F H	15 tahun
26	M R R	16 tahun
27	Y Z L	16 tahun
28	N T	16 tahun
29	S N H	16 tahun
30	N A R	16 tahun
31	M M P	16 tahun
32	D P R	16 tahun
33	R F S	16 tahun
34	S B S	16 tahun
35	N M Z	16 tahun
36	Z S H	16 tahun
37	S A	17 tahun
38	N Z	16 tahun



LAMPIRAN 2 BLUEPRINT

Blueprint Gambaran Kecanduan Gadget pada Remaja di MAN 2 MODEL

Medan

A. KECANDUAN GADGET

Aspek	Indikator	Aitem	
		Favourable	Unfavourable
Gangguan Aktivitas	Sulit melakukan tugas	Ketika ada pekerjaan pikiran saya selalu ke gadget	Gadget tidak mengganggu pekerjaan saya
		Gadget membuat saya lupa pada pekerjaan	Bagi saya gadget bukan menjadi hal yang penting
	Mengalami gangguan psikis	Saya mengalami sakit kepala karena susah lepas dari gadget	Keadaan saya baik-baik saja
		Saya sulit tidur karena suka main gadget	Saya tidur tepat waktu
Menjauhi Kegiatan Sosial	Interaksi Sosial	Saya lebih senang main gadget daripada kumpul dengan teman-teman	Menurut saya, berkumpul dengan teman-teman itu bagus
		Saya menghindari interaksi sosial karena asik bermain gadget	Saya bahagia jika jalin interaksi dengan teman-teman
	Keterikatan	Saya sangat senang main gadget karena mampu menarik perhatian bagi saya	Saya benci main gadget karena tidak mampu menarik perhatian saya
		Saya lebih memilih bermain gadget karena saya malas bergerak	Saya ingin memulai aktivitas yang sehat
Mengasingkan Diri	Menyendiri	Saya senang bermain gadget	Saya orang yang senang bergaul

		tanpa gangguan dari teman-teman	daripada sibuk dengan gadget
		Saya merasa resah jika tidak bermain gadget	Saya merasa baik-baik saja tanpa adanya gadget
	Menjauhi keramaian	Saya merasa gadget adalah sebuah perangkat yang membuat saya merasa berada di dimensi yang berbeda	Saya tidak merasa gadget adalah sebuah perangkat yang membuat saya merasa berada di dimensi yang berbeda
		Saya merasa gadget sudah menjadi bagian dari hidup saya	Saya merasa gadget bukan bagian dari hidup saya
Hubungan dengan Jaringan Sosial	Memeriksa setiap saat informasi	Setiap saat, saya melihat informasi yang terdapat dalam gadget	Untuk mencari informasi tidak selalu melalui gadget
		Saya tidak ingin ketinggalan informasi dari media sosial	Informasi tidak selalu terdapat pada media sosial
	Hiburan di jejaring sosial	Saya senang melihat hiburan dari jejaring sosial	Saya mencari hiburan bukan hanya melalui gadget

		Ketika melihat postingan lucu di jejaring sosial, saya merasa terhibur	Tidak selalu suatu hal yang lucu berasal dari jejaring sosial
Pengguna yang berlebihan	Kecanduan	Saya cenderung susah lepas dari yang namanya gadget	Saya memilih menghiraukan dari bermain gadget
		Saya bermain gadget sudah melampaui batas waktu	Saya membatasi untuk bermain gadget
	Tetap memeriksa isi baterai Hp dan pulsa	Saya merasa sedih akan baterai gadget dan pulsa saya sekarat	Saya tidak merasa sedih baterai gadget dan pulsa saya sekarat
		Saya gelisah jika baterai gadget dan pulsa saya habis total	Saya merasa tenang saja jika baterai gadget dan pulsa saya habis total



LAMPIRAN 3

ALAT UKUR PENELITIAN

Fakultas Psikologi
Universitas Medan Area
Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate, Telp: (061)7360168

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Berikut ini disajikan beberapa pernyataan. Anda diminta untuk memberi pendapat terhadap pernyataan-pernyataan yang terdapat dalam skala tersebut dengan cara :

Pilih salah satu alternatif jawaban dari setiap pertanyaan yang terdiri dari :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Anda hanya diperbolehkan memilih satu alternatif jawaban pada setiap pernyataan. Dengan cara memberi tanda cecklist (☑) pada jawaban.

SKALA A

KECANDUAN GADGET

Nama :

Kelas :

Umur :

No.	Pernyataan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1.	Ketika ada pekerjaan, pikiran saya selalu ke gadget				
2.	Saya lebih senang main gadget daripada kumpul dengan teman-teman				
3.	Saya senang bermain gadget tanpa gangguan dari teman-teman				
4.	Setiap saat, saya melihat informasi yang terdapat dalam gadget				
5.	Saya cenderung susah lepas dari yang namanya gadget				
6.	Gadget membuat saya lupa pada pekerjaan				

7.	Saya menghindari interaksi sosial karena asik bermain gadget				
8.	Saya merasa resah jika tidak bermain gadget				
9.	Saya tidak ingin ketinggalan informasi dari media sosial				
10.	Saya bermain gadget sudah melampaui batas waktu				
11.	Saya merasa gadget adalah sebuah perangkat yang membuat saya merasa berada di dimensi yang berbeda				
12.	Saya senang melihat hiburan dari jejaring sosial				
13.	Saya merasa khawatir jika baterai hp dan pulsa saya akan habis				
14.	Saya mengalami sakit kepala karena susah lepas dari gadget				
15.	Saya sangat senang main gadget karena mampu menarik perhatian bagi saya				
16.	Saya merasa gadget sudah menjadi bagian dari hidup saya				
17.	Ketika melihat postingan lucu di jejaring sosial, saya merasa terhibur				
18.	Saya gelisah jika baterai hp atau gadget habis total				
19.	Saya sulit tidur karena suka main gadget				
20.	Saya lebih memilih bermain gadget karena saya malas bergerak				
21.	Gadget tidak mengganggu pekerjaan saya				
22.	Menurut saya, berkumpul dengan teman-teman itu bagus				
23.	Saya orang yang senang bergaul daripada sibuk dengan gadget				
24.	Untuk mencari informasi tidak selalu melalui gadget				
25.	Saya memilih menghiraukan dari bermain gadget				

26.	Bagi saya gadget bukan menjadi hal yng penting				
27.	Saya bahagia jika jalin interaksi dengan teman-teman				
28.	Saya merasa baik-baik saja tanpa adanya gadget				
29.	Informasi tidak selalu terdapat pada media sosial				
30.	Saya membatasi untuk bermain gadget				
31.	Keadaan saya baik-baik saja				
32.	Saya benci main gadget karena tidak mampu menarik perhatian saya				
33.	Saya tidak merasa gadget adalah sebuah perangkat yang membuat saya merasa berada di dimensi yang berbeda				
34.	Saya mencari hiburan bukan hanya melalui gadget				
35.	Saya merasa tenang saja jika baterai hp dan pulsa saya habis				
36.	Saya tidur tepat waktu				
37.	Saya ingin memulai aktivitas yang sehat				
38.	Saya merasa gadget bukan bagian dari hidup saya				
39.	Tidak selalu suatu hal yang lucu berasal dari gadget				
40.	Saya merasa tenang jika batrai hp kosong				

Kecanduan Gadget																																									
No	Gangguan Aktivitas								Menjauhi kegiatan sosial								Mengasingkan Diri								Hubungan Dengan Jaringan Sosial								Pengguna Yang Berlebihan								
	1	6	14	19	26	31	36	Jlh	2	7	15	20	27	32	37	Jlh	3	8	16	23	28	33	38	Jlh	4	9	12	17	24	29	34	39	Jlh	5	10	13	18	30	35	40	Jlh
1	2	3	2	3	2	2	3	17	1	2	3	2	1	3	1	13	2	2	2	1	2	2	2	13	3	3	2	3	2	3	2	1	19	3	3	2	2	2	3	3	18
2	3	2	2	2	3	2	2	16	2	2	2	2	2	3	2	15	2	2	2	2	3	3	2	16	3	3	3	3	2	2	2	2	20	2	1	3	2	2	2	2	14
3	3	2	2	4	2	1	2	16	1	1	3	4	1	4	2	16	2	3	3	1	2	2	1	14	4	4	3	4	1	2	1	2	21	4	3	3	3	1	1	2	17
4	3	2	1	1	3	3	1	14	2	1	3	2	1	1	1	11	4	3	4	1	3	2	3	20	3	2	3	4	2	3	1	3	21	3	4	3	3	3	3	3	22
5	1	1	1	3	3	1	3	13	3	1	3	2	1	4	2	16	3	3	2	2	2	4	4	20	4	1	3	4	3	2	2	3	22	3	1	4	4	1	4	4	21
6	4	4	2	2	3	1	2	18	2	2	3	2	1	4	2	16	3	3	2	1	3	3	3	18	4	4	4	4	2	1	1	4	24	4	2	2	2	3	3	4	20
7	2	3	1	2	3	1	3	15	1	1	3	2	2	4	2	15	3	1	2	2	2	1	2	13	4	4	3	4	3	3	2	2	25	2	2	3	3	3	3	3	19
8	2	2	2	2	3	1	2	14	1	2	3	1	1	3	1	12	3	2	3	1	2	1	3	15	3	3	4	4	3	3	2	2	24	1	2	3	3	4	3	4	20
9	1	2	2	2	2	2	1	12	1	2	3	1	1	3	1	12	1	2	3	1	2	2	3	14	3	4	2	3	3	2	2	2	21	2	2	2	3	2	3	3	17
10	3	3	2	4	3	3	4	22	2	4	4	4	2	3	2	21	4	2	4	4	3	1	3	21	4	4	3	4	2	3	3	2	25	4	1	3	3	3	4	4	22
11	1	2	2	1	3	2	1	12	1	1	3	3	2	3	2	15	1	2	3	2	3	3	3	17	4	4	4	3	4	2	1	2	24	2	2	3	4	2	3	4	20
12	3	3	1	2	2	1	1	13	1	3	3	3	1	3	1	15	1	1	3	2	2	2	1	12	3	2	3	3	2	1	2	1	17	3	1	4	3	1	4	1	17
13	2	3	2	2	2	2	3	16	3	1	2	3	2	3	1	15	3	1	1	3	2	3	2	15	2	2	3	3	3	2	2	1	18	3	4	1	1	3	2	2	16
14	3	2	1	1	4	1	1	13	4	2	4	2	1	4	1	18	4	2	4	4	1	4	3	22	4	4	4	4	1	3	4	3	27	3	3	3	3	4	4	4	24
15	2	3	1	3	3	2	3	17	2	1	3	3	1	4	1	15	3	3	3	3	3	2	3	20	2	3	3	4	4	4	3	3	26	4	3	3	3	2	4	4	23
16	1	2	1	2	2	2	2	12	1	1	2	1	1	3	2	11	2	1	2	2	3	2	3	15	2	2	3	3	2	2	2	2	18	1	3	3	3	2	3	3	18
17	2	1	2	1	3	3	3	15	1	1	3	1	1	4	2	13	2	2	2	1	3	2	3	15	3	2	4	4	1	2	1	2	19	2	3	3	1	2	3	2	16
18	2	1	3	1	2	1	1	11	1	1	2	1	2	2	1	10	1	2	1	3	2	4	1	14	4	4	3	3	2	1	1	1	19	1	2	1	1	1	1	1	8
19	1	1	1	1	2	2	2	10	1	1	1	1	2	2	2	10	1	1	1	2	2	2	2	11	1	1	1	1	2	2	2	2	12	1	1	3	1	2	2	2	12
20	3	3	1	3	3	3	3	19	1	2	3	3	1	3	2	15	2	2	2	2	3	2	2	15	3	3	3	4	3	2	2	3	23	3	3	3	3	4	4	4	24
21	1	4	3	1	1	2	1	13	1	1	1	1	1	3	1	9	1	1	1	1	2	2	1	9	3	3	1	3	2	1	1	1	15	1	1	3	3	2	4	4	18
22	2	1	2	2	3	2	4	16	1	2	2	2	1	3	2	13	2	2	2	1	2	3	3	15	3	3	3	4	1	2	2	2	20	2	4	4	2	3	3	3	21
23	1	1	2	2	3	2	2	13	2	1	3	3	2	3	2	16	3	3	3	3	3	2	3	20	3	3	3	4	2	2	2	2	21	3	2	3	3	2	3	4	20

24	2	2	3	2	3	2	2	16	1	2	3	2	2	3	1	14	3	3	2	2	3	3	3	19	3	3	2	3	2	2	2	3	20	3	2	3	3	2	3	3	19
25	2	2	2	2	3	1	3	15	1	2	2	2	1	3	1	12	3	2	3	1	2	2	2	15	2	2	3	4	2	2	1	2	18	2	2	2	2	1	2	3	14
26	3	2	3	1	4	1	3	17	1	1	4	3	1	4	1	15	2	3	3	2	4	1	4	19	4	3	4	4	1	2	1	2	21	3	3	4	3	4	4	4	25
27	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	4	1	1	4	1	13	1	1	1	1	1	1	1	7	4	1	4	4	1	1	1	1	17	1	1	4	4	1	4	4	19
28	2	2	1	3	2	2	3	15	1	1	2	2	1	3	1	11	3	1	3	1	2	3	3	16	2	1	2	3	2	2	2	1	15	2	1	1	2	2	2	3	13
29	1	1	1	1	3	3	2	12	1	1	3	2	2	4	1	14	3	1	2	3	2	4	3	18	3	1	3	4	3	2	2	2	20	1	3	2	3	2	3	3	17
30	2	2	2	2	3	3	2	16	1	2	4	2	2	4	1	16	2	3	4	3	2	4	3	21	4	4	4	4	3	2	2	2	25	2	2	4	3	2	3	3	19
31	2	3	3	2	3	4	2	19	2	2	3	2	2	3	2	16	3	2	4	2	2	3	3	19	3	3	3	3	3	3	2	3	23	3	3	3	3	2	3	3	20
32	3	4	1	2	2	1	2	15	1	1	3	2	1	3	3	14	1	1	2	1	2	3	3	13	3	1	3	4	2	2	1	1	17	3	1	1	2	2	4	2	15
33	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	2	1	8	2	1	2	1	2	1	1	10	3	3	3	2	1	1	1	2	16	1	1	3	1	1	1	1	9
34	1	2	2	2	2	4	2	15	1	1	2	2	1	3	2	12	2	2	3	2	2	3	3	17	3	2	3	4	2	2	2	2	20	2	2	2	2	2	3	3	16
35	3	4	2	4	3	2	3	21	4	3	4	4	2	3	2	22	4	3	4	2	3	2	3	21	4	4	4	4	3	2	1	1	23	3	4	4	2	2	3	3	21
36	1	2	2	3	3	4	3	18	2	1	1	2	1	3	1	11	2	2	3	1	2	3	3	16	3	2	3	4	2	2	1	2	19	2	2	2	2	1	3	3	15
37	3	3	2	2	3	3	3	19	2	3	3	2	1	3	2	16	2	3	2	3	2	3	2	17	4	2	3	4	3	2	2	2	22	3	1	2	2	3	3	3	17
38	2	2	1	1	4	1	3	14	2	1	2	1	1	4	1	12	1	1	1	3	2	2	2	12	3	3	4	4	2	1	1	1	19	2	2	2	2	4	1	1	14





REABILITY

```

/VARIABLES=aitem_1 aitem_2 aitem_3 aitem_4 aitem_5 aitem_6 aitem_7
aitem_8 aitem_9 aitem_10 aitem_11 aitem_12 aitem_13 aitem_14 aitem_15
aitem_16 aitem_17 aitem_18 aitem_19 aitem_20 aitem_21 aitem_22 aitem_23
aitem_24 aitem_25 aitem_26 aitem_27 aitem_28 aitem_29 aitem_30 aitem_31
aitem_32 aitem_33 aitem_34 aitem_35 aitem_36 aitem_37 aitem_38 aitem_39
aitem_40
/SCALE('Kecanduan Gadget') ALL
/MODEL=ALPHA
/STATISTICS=DESCRIPTIVE SCALE
/SUMMARY=TOTAL.
    
```

Reliability

Notes		
Output Created		18-DES-2023 11:10:46
Comments		
Input	Active Dataset Filter Weight Split File N of Rows in Working Data File Matrix Input	DataSet0 <none> <none> <none>
Missing Value Handling	Definition of Missing Cases Used	User-defined missing values are treated as missing. Statistics are based on all cases with valid data for all variables in the procedure.
		38

Syntax	<pre>RELIABILITY /VARIABLES=aitem_1 aitem_2 aitem_3 aitem_4 aitem_5 aitem_6 aitem_7 aitem_8 aitem_9 aitem_10 aitem_11 aitem_12 aitem_13 aitem_14 aitem_15 aitem_16 aitem_17 aitem_18 aitem_19 aitem_20 aitem_21 aitem_22 aitem_23 aitem_24 aitem_25 aitem_26 aitem_27 aitem_28 aitem_29 aitem_30 aitem_31 aitem_32 aitem_33 aitem_34 aitem_35 aitem_36 aitem_37 aitem_38 aitem_39 aitem_40 /SCALE('Kecanduan Gadget') ALL /MODEL=ALPHA /STATISTICS=DESCRIPTIVE SCALE /SUMMARY=TOTAL.</pre>
Resources	<pre>Processor Time 00:00:00,02 Elapsed Time 00:00:00,06</pre>

[DataSet0]

Scale: Kecanduan Gadget**Case Processing Summary**

	N	%
Valid	38	100,0
Cases Excluded ^a	0	,0
Total	38	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,877	40

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
aitem_1	2,00	,866	38
aitem_2	1,56	,838	38
aitem_3	2,29	,929	38
aitem_4	3,10	,800	38
aitem_5	2,38	,948	38
aitem_6	2,24	,943	38
aitem_7	1,56	,743	38
aitem_8	2,00	,806	38
aitem_9	2,66	1,039	38
aitem_10	2,24	,994	38
aitem_11	2,27	,949	38
aitem_12	3,10	,768	38
aitem_13	2,78	,881	38
aitem_14	1,78	,690	38
aitem_15	2,71	,844	38
aitem_16	2,51	,952	38
aitem_17	3,56	,673	38
aitem_18	2,56	,838	38
aitem_19	2,00	,894	38
aitem_20	2,07	,877	38
aitem_21	2,51	,810	38
aitem_22	1,22	,389	38
aitem_23	1,98	,908	38
aitem_24	2,17	,834	38
aitem_25	2,63	,767	38
aitem_26	2,68	,756	38
aitem_27	1,37	,488	38

aitem_28	2,34	,617	38
aitem_29	2,02	,689	38
aitem_30	2,22	,936	38
aitem_31	1,95	,921	38
aitem_32	3,22	,690	38
aitem_33	2,38	,948	38
aitem_34	1,73	,672	38
aitem_35	2,98	,908	38
aitem_36	2,24	,916	38
aitem_37	1,49	,553	38
aitem_38	2,51	,810	38
aitem_39	1,95	,740	38
aitem_40	3,00	,949	38

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
aitem_1	90,05	178,148	,387	,873
aitem_2	90,49	177,356	,470	,872
aitem_3	89,76	173,889	,563	,870
aitem_4	88,95	181,548	,395	,875
aitem_5	89,63	171,388	,655	,868
aitem_6	89,80	179,561	,320	,875
aitem_7	90,49	179,506	,426	,873
aitem_8	90,05	175,398	,585	,870
aitem_9	89,39	178,794	,312	,876
aitem_10	89,80	178,761	,331	,875
aitem_11	89,78	185,176	,096	,880
aitem_12	88,95	179,898	,391	,874
aitem_13	89,27	181,501	,364	,876
aitem_14	90,27	185,201	,353	,878
aitem_15	89,34	173,130	,662	,869
aitem_16	89,54	172,905	,589	,869
aitem_17	88,49	178,856	,514	,872
aitem_18	89,49	179,456	,374	,874
aitem_19	90,05	179,548	,342	,875
aitem_20	89,98	174,974	,552	,871
aitem_21	89,54	186,305	,072	,879
aitem_22	90,83	189,345	-,084	,879
aitem_23	90,07	176,920	,447	,873
aitem_24	89,88	181,360	,389	,876
aitem_25	89,38	189,649	-,080	,882
aitem_26	89,37	174,538	,672	,869
aitem_27	90,68	185,822	,387	,877
aitem_28	89,71	181,962	,373	,874
aitem_29	90,02	179,324	,474	,873

aitem_30	89,83	178,695	,359	,874
aitem_31	90,10	183,290	,377	,878
aitem_32	88,83	181,745	,340	,875
aitem_33	89,63	184,438	,325	,879
aitem_34	90,32	180,572	,387	,874
aitem_35	89,07	176,570	,462	,872
aitem_36	89,80	180,961	,374	,876
aitem_37	90,56	185,752	,365	,877
aitem_38	89,54	176,005	,553	,871
aitem_39	90,10	179,490	,429	,873
aitem_40	89,05	174,398	,529	,871

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
92,05	188,548	13,731	40

NPAR TESTS

/K-S(NORMAL)=Y
 /STATISTICS DESCRIPTIVES
 /MISSING ANALYSIS.

NPar Tests

Notes

Output Created	18-DES-2023 11:19:46
Comments	
Input	Active Dataset DataSet1 Filter <none> Weight <none> Split File <none> N of Rows in Working Data File 38
Missing Value Handling	Definition of Missing User-defined missing values are treated as missing. Statistics for each test are based on all cases with valid data for the variable(s) used in that test.

Syntax		NPAR TESTS /K-S(NORMAL)=Y /STATISTICS DESCRIPTIVES /MISSING ANALYSIS.
Resources	Processor Time	00:00:00,00
	Elapsed Time	00:00:00,02
	Number of Cases	196608
	Allowed ^a	

a. Based on availability of workspace memory.

[DataSet1]

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Kecanduan Gadget	38	83,41	13,600	50	111

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Kecanduan Gadget
N		38
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	83,41
	Std. Deviation	13,600
	Absolute	,074
Most Extreme Differences	Positive	,061
	Negative	-,074
Kolmogorov-Smirnov Z		,472
Asymp. Sig. (2-tailed)		,979

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

DESCRIPTIVES VARIABLES=a1 a2 a3 a4 a5
/STATISTICS=MEAN STDDEV MIN MAX.

Descriptives

		Notes
Output Created		18-DES-2023 13:35:29
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	38
Missing Value Handling	Definition of Missing	User defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	All non-missing data are used.
Syntax		DESCRIPTIVES VARIABLES=a1 a2 a3 a4 a5 /STATISTICS=MEAN STDDEV MIN MAX.
Resources	Processor Time	00:00:00,00
	Elapsed Time	00:00:00,02

[DataSet1]

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Gangguan Aktivitas Menjauhi kegiatan sosial	38	7	22	14,90	3,169
Mengasingkan Diri Hubungan Dengan Jaringan Sosial	38	7	22	16,05	3,605
Pengguna Yang Berlebihan	38	12	27	20,29	3,296
Valid N (listwise)	38	8	26	18,20	3,951

Kecanduan Gadget



```
FREQUENCIES VARIABLES=A1 A2 A3 A4 A5
/STATISTICS=STDDEV MINIMUM MAXIMUM
/PIECHART FREQ
/ORDER=ANALYSIS.
```

Frequencies

Notes	
Output Created	18-DEC-2023 14:28:59
Comments	
Input	Active Dataset DataSet1 Filter <none> Weight <none> Split File <none> N of Rows in Working Data File 38
Missing Value Handling	Definition of Missing User-defined missing values are treated as missing. Cases Used Statistics are based on all cases with valid data.
Syntax	FREQUENCIES VARIABLES=A1 A2 A3 A4 A5 /STATISTICS=STDDEV MINIMUM MAXIMUM /PIECHART FREQ /ORDER=ANALYSIS.
Resources	Processor Time 00:00:01,84 Elapsed Time 00:00:03,05

[DataSet1]

Frequency Table**Gangguan Aktivitas**

	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tinggi	6	15,8	15,8	15,8
Sedang	19	50,0	50,0	65,8
Rendah	13	34,2	34,2	100,0
Total	38	100,0	100,0	

Menjauhi kegiatan sosial

	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tinggi	3	7,9	7,9	7,9
Sedang	17	44,7	44,7	52,6
Rendah	18	47,4	47,4	100,0
Total	38	100,0	100,0	

Mengasingkan Diri

	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tinggi	15	39,5	39,5	39,5
Sedang	14	36,8	36,8	76,3
Rendah	9	23,7	23,7	100,0
Total	38	100,0	100,0	

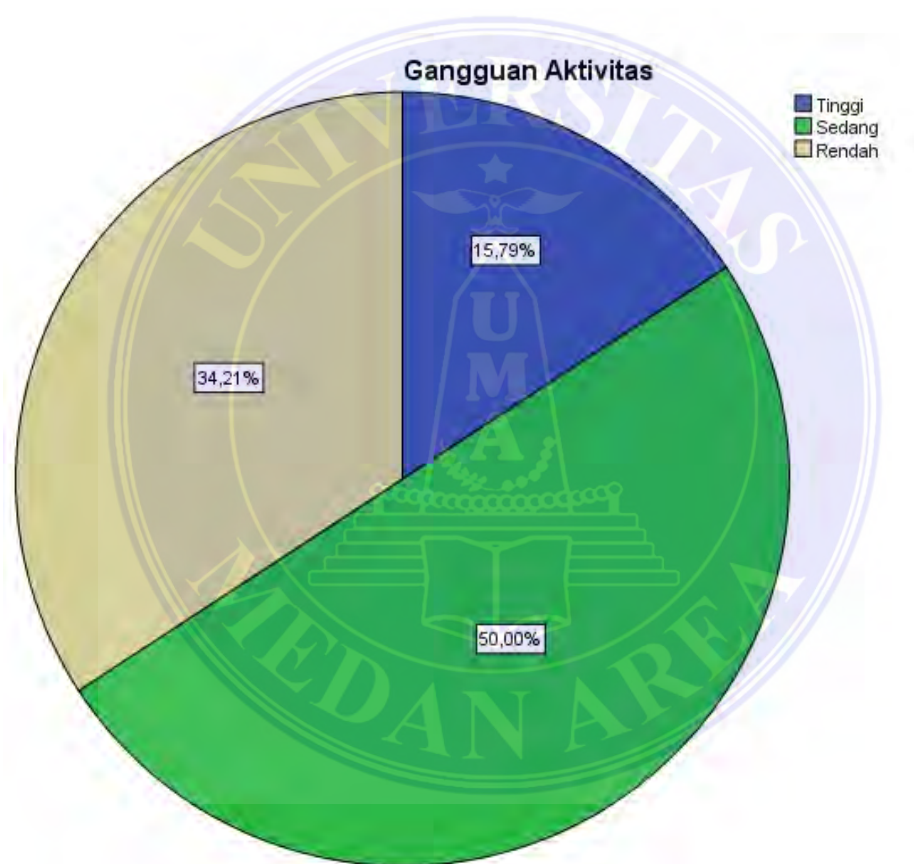
Hubungan Dengan Jaringan Sosial

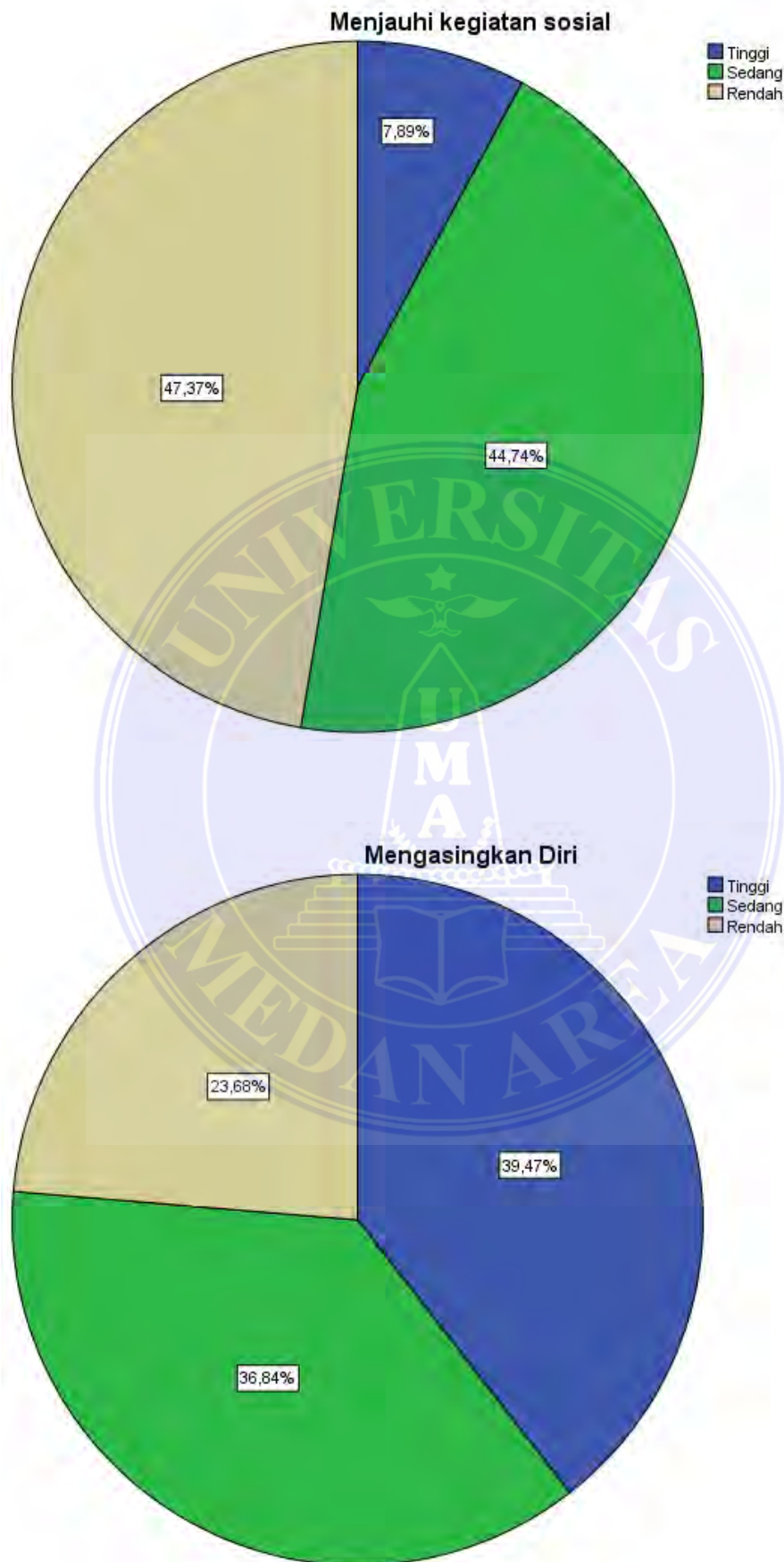
	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tinggi	16	42,1	42,1	42,1
Sedang	19	50,0	50,0	92,1
Rendah	3	7,9	7,9	100,0
Total	38	100,0	100,0	

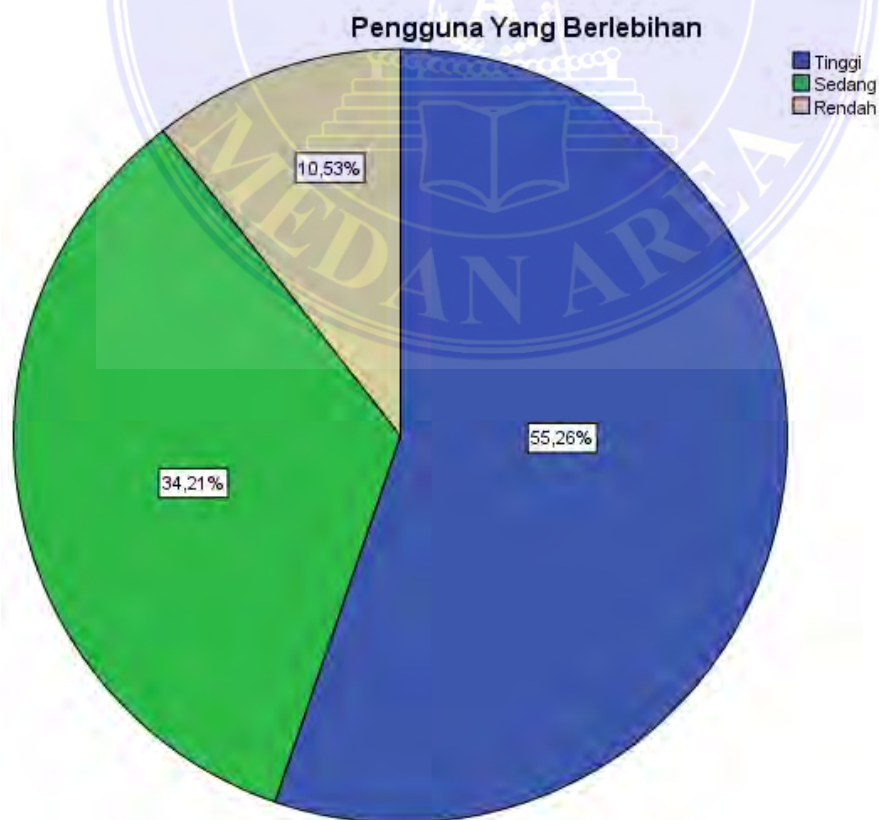
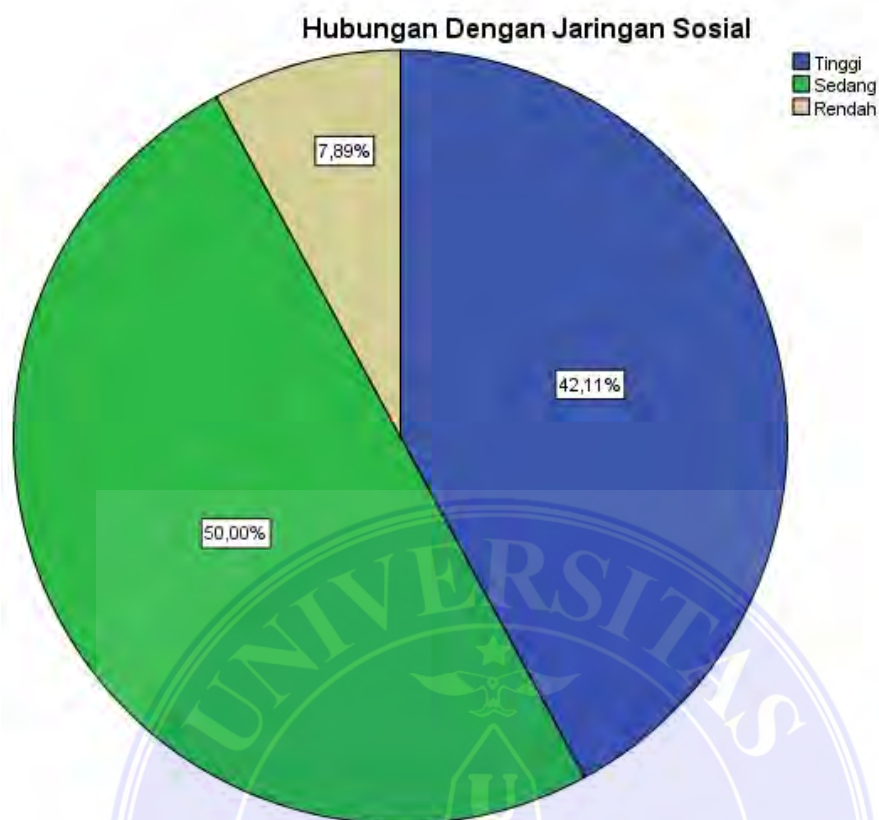
Pengguna Yang Berlebihan

	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	21	55,3	55,3
	Sedang	13	34,2	89,5
	Rendah	4	10,5	100,0
	Total	38	100,0	100,0

Pie Chart











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 : 1596/FPSI/01.10/VII/2023

11 Juli 2023

Lampiran : -

Hal : Penelitian

Yth. Bapak/Ibu Kepala Sekolah
MAN 2 Model Medan
di
Tempat

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

Nama : **Mutia Ramadhani**
NPM : **178600306**
Program Studi : Ilmu Psikologi
Fakultas : Psikologi

untuk melaksanakan pengambilan data di **MAN 2 Model Medan, Jl. Williem Iskandar No. 7 A, Kota Medan, Sumatera Utara** guna penyusunan skripsi yang berjudul **"Gambaran Kecanduan Gadget Pada Remaja Di MAN 2 Model 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



Dr. H. S.Psi, MM, M.Psi, Psikolog

Tembusan

- Mahasiswa Ybs
- Arsip



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA MEDAN
MADRASAH ALIYAH NEGERI 2 MODEL MEDAN

Jalan Willem Iskandar No. 7A Medan 20222, Telp.(061) 4524713-4515274. Fax. (061) 4523557
Website : www.man2modelmedan.sch.id - Email : man2medan@kemenag.go.id

SURAT-KETERANGAN

Nomor : B. 453 /Ma.02.07/PP.00.6/10/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Madrasah Aliyah Negeri 2 Model Medan dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Mutia Ramadhani
NPM : 178600306
Program Studi : Ilmu Psikologi
Judul Penelitian : "Gambaran Kecanduan Gadget Pada Remaja di MAN 2 Model Medan".

Benar nama tersebut di atas telah melaksanakan Penelitian di MAN 2 Model Medan untuk penyusunan Skripsi yang dilaksanakan pada tanggal 29 Agustus s/d 21 Oktober 2023.

Demikian Surat Keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan

Medan, 23 Oktober 2023





LAMPIRAN 6

DOKUMENTASI

Foto Dokumen Peneitian di Sekolah MAN 2 Model Medan



Foto Dokumen Peneitian di Sekolah MAN 2 Model Medan

