

**HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERUBAHAN  
PERILAKU PADA REMAJA AWAL DI RW.13 KELURAHAN HARAPAN  
JAYA KECAMATAN CIBINONG KABUPATEN BOGOR**

**SKRIPSI**

**Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan**



**OLEH:**

**ANNISA AYUNING MULYANI**

**011811004**

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN  
FAKULTAS KEPERAWATAN DAN KEBIDANAN  
UNIVERSITAS BINAWAN**

**2022**

**HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERUBAHAN  
PERILAKU PADA REMAJA AWAL DI RW.13 KELURAHAN HARAPAN  
JAYA KECAMATAN CIBINONG KABUPATEN BOGOR**

**SKRIPSI**

**Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan**



**ANNISA AYUNING MULYANI**

**011811004**

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN  
FAKULTAS KEPERAWATAN DAN KEBIDANAN  
UNIVERSITAS BINAWAN**

**2022**

## LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

**Proposal skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri,  
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk  
telah saya nyatakan dengan benar.**

**Nama : Annisa Ayuning Mulyani**

**NPM : 011811004**

**Tanda Tangan :**

**Tanggal :**



**Jakarta, July 2022**

**Annisa Ayuning Mulyani**

**011811004**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERUBAHAN  
PERILAKU REMAJA AWAL DI RW.13 KELURAHAN HARAPAN JAYA  
KECAMATAN CIBINONG KABUPATEN BOGOR**

Untuk Memenuhi persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan

Oleh:

Annisa Ayuning Mulyani

NPM 011811004

Menyetujui untuk diuji:



U N I V E R S I T A S  
B I N A W A N

Pembimbing I

Pembimbing II

Ns. Siswani Marianna, S.Kep., MSi

NIDN. 30104760

Intan Parulian, SKp, MN

NIDN.304018005

Mengetahui:

Nursing Inquiry

Shenda Maulina Wulandari, S.Kep., Ners., M.Kep

NIDN. 0329089302

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Annisa Ayuning Mulyani

NIM : 011811004

Hari/tanggal : Senin, 04 Juli 2022

Tempat : Meeting Room FKK, Universitas Binawan

Judul Skripsi : Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perubahan Perilaku Remaja  
Awal di Rw.13 Kelurahan Harapan Jaya Kecamatan Cibinong  
Kab.Bogor

**Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan dapat dilanjutkan untuk penelitian yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana keperawatan pada Program Studi Keperawatan Fakultas Keperawatan dan Kebidanan Universitas Binawan.**



Penguji : Sari Narulita, SKp.,MSi ( )

Pembimbing I : Ns. Siswani Marianna., S.Kep., MSi ( )

Pembimbing II : Intan Parulian Tiurma Roosleyn, SKp., MN ( )

Ditetapkan di : Jakarta

Pada Tanggal : Juli 2022

Mengetahui,

Ketua Program Studi Keperawatan

Dr.Aan Sutandi,S.Kep., Ners., MN

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **"Hubungan Penggunaan *Gadget* Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Awal di RW.13 Kelurahan Harapan Jaya Kecamatan Cibinong Kabupaten Bogor"** selama proses pendidikan dan penyusunan skripsi penelitian ini, penulis banyak menerima bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Akhirnya skripsi penelitian ini dapat penulis selesaikan tepat pada waktunya untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih pada:

1. Allah SWT, Yang Maha Besar karena berkat kehendak-Nya skripsi ini dapat selesai.
2. Prof. Dr. Ir. Illah Sahilah, M. S, selaku Rektor Universitas Binawan
3. Ibu Dr. Aliana Dewi, S.Kp., MN, selaku Dekan Fakultas Keperawatan dan Kebidanan Universitas Binawan.
4. Bapak Dr. Ns. Aan Sutandi, S.Kep, MN, selaku Kepala Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Binawan
5. Ibu Sari Narulita, SKp., MSi, selaku dosen penguji siding skripsi ini.
6. Ibu Intan Parulian Tiurma Roosleyn, SKp, MN selaku dosen pembimbing 2 yang telah banyak meluangkan waktu untuk membimbing serta memberikan saran dalam pembuatan dan penyelesaian skripsi ini.
7. Ibu Ns. Siswani Marianna, S.Kep., MSi, dosen pembimbing 1 yang telah banyak meluangkan waktu untuk membimbing serta memberikan saran dalam pembuatan dan penyelesaian skripsi ini.
8. Ibu Ns. Siswanni Mariana, S.Kep., Msi, selaku Pembimbing Akademik.
9. Ibu dan bapak ketua RW 13 Kelurahan Harapan Jaya Kabupaten Bogor yang telah membantu dalam proses penelitian saya.
10. Para peserta remaja RW.13 Kelurahan Harapan Jaya Kabupaten Bogor yang telah bersedia ikut berpartisipasi dan berperan aktif sebagai responden dalam pengisian kuisioner penelitian ini.

11. Kepada kedua orang tuaku dan kedua kakaku yang senantiasa mendoakan dan mendukung saya.
12. Teman-teman seperjuangan Keperawatan A'2018 yang telah berjuang bersama.
13. Sahabatku Audhina Anggraini dan Nurbaiti yang sedang berjuang bersama dalam pembuatan skripsi ini dan selalu membantu dan memberi semangat.
14. Pacar saya Idham Azriyani Anwar yang selalu mendukung dan menemani saya selama skripsi ini berjalan
15. Sahabatku Siti Nurrahma Dita dan Wilda yang selalu mendukung saya selama skripsi ini berjalan

Akhir kata, saya berharap Tuhan Yang Maha esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.



Jakarta, Juli 2022

Annisa Ayuning Mulyani

(011811004)

**PERNYATAAN MEMBUAT ARTIKEL TUGAS AKHIR  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

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

Nama : Annisa Ayuning Mulyani

NPM : 011811004

Program Studi : S1 Keperawatan

Fakultas : Keperawatan dan Kebidanan

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Binawan **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-exclusive Royalti-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Awal di RW.13 Kelurahan Harapan Jaya Kecamatan Cibinong Kabupaten Bogor”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif ini Universitas Binawan berhak menyimpan, mengalih media/ format, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/ pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di Jakarta

Pada tanggal, 04 Juli 2022

Yang menyatakan

Annisa Ayuning Mulyani

(011811004)

## ABSTRAK

Ayuning, Annisa, 2022. **Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Awal di RW.13 Kelurahan Harapan Jaya Kecamatan Cibinong Kabupaten Bogor.** Skripsi. Program Studi Keperawatan, Fakultas Keperawatan dan Kebidanan. Universitas Binawan.

**Latar Belakang** Penggunaan *gadget* yang menyebabkan perubahan terhadap perilaku remaja saat ini untuk berkomunikasi tatap muka dengan teman di dunia nyata sehingga remaja cenderung lebih mementingkan diri sendiri. Akibatnya adalah terjadi penurunan nilai-nilai kesetiakawanan, pengabdian, dan tolong menolong dan berkembangnya sikap egois dan rasa individualis. **Tujuan** ini untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* terhadap perubahan perilaku remaja awal di RW.13 Kelurahan Harapan Jaya Kecamatan Cibinong Kabupaten Bogor. **Metode** menggunakan deskriptif analitik dengan pendekatan secara cross sectional dengan 65 responden. **Hasil** didapatkan bahwa penggunaan gadget positif dengan perubahan perilaku yang positif sebesar 54 responden (93,1%). Hal ini menunjukkan yang berarti kelompok responden dengan penggunaan gadget positif untuk perubahan perilaku yang positif pada remaja Awal di RW.13 Kelurahan Harapan Jaya Kecamatan Cibinong Kabupaten Bogor dibandingkan dengan kelompok responden dengan penggunaan gadget terhadap perubahan perilaku yang negatif. Hasil uji statistik Chi-Square didapatkan nilai Pearson Chi-Square dengan nilai p-value sebesar  $0,000 < \text{taraf signifikansi } (0,05)$  maka  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara penggunaan gadget terhadap perubahan perilaku remaja awal di RW.13 Kelurahan Harapan Jaya Kecamatan Cibinong Kabupaten Bogor tahun 2022. **Saran** ini diharapkan bagi remaja awal mampu membatasi penggunaan gadget dan bijak dalam menggunakan gadget agar perubahan perilaku yang positif terbentuk jauh lebih baik.

**Kata kunci:** Penggunaan Gadget, Perubahan Perilaku, Remaja Awal.

## ABSTRACT

Ayuning, Annisa, 2022. **The Relationship between Gadget Use and Changes in Early Adolescent Behavior in RW.13 Harapan Jaya Sub-district Cibinong, Bogor Regency.** Thesis. Nursing Study Program, Faculty Nursing and Midwifery. Binawan University.

**Background** The use of gadgets causes changes in the behavior of today's teenagers to communicate face-to-face with friends in the real world so that teenagers tend to be more selfish. The result is a decrease in the values of solidarity, devotion, and mutual help and the development of a selfish attitude and a sense of individualism. **The purpose** of this study was to determine the relationship between gadget use and behavioral changes in early adolescents in RW.13 Harapan Jaya Village, Cibinong District, Bogor Regency. **The method** uses descriptive analytic with a cross sectional approach with 65 respondents. **The results** showed that the use of positive gadgets with positive behavior changes was 54 respondents (93.1%). This shows that the group of respondents with positive gadget use for positive behavior change in Early adolescents in Rw.13 Harapan Jaya Village, Cibinong District, Bogor Regency is compared with the group of respondents with the use of gadgets for negative behavior changes. The results of the Chi-Square statistical test obtained the Pearson Chi-Square value with a p-value of  $0.000 < \text{significance level (0.05)}$ , then  $H_0$  was rejected.  $H_a$  was accepted. So it can be concluded that there is a relationship between the use of gadgets and changes in the behavior of early adolescents in RW.13 Harapan Jaya Village, Cibinong District, Bogor Regency in 2022. **This suggestion** is expected for early adolescents to be able to limit the use of gadgets and be wise in using gadgets so that positive behavior changes are formed far better.

**Keywords: Gadget Use, Behavior Change, Early Adolescence.**

## DAFTAR ISI

<b>COVER</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>PERNYATAAN MEMBUAT ARTIKEL</b> .....	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ix</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR SKEMA</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvi</b>
<b>1. BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan .....	4
1.3.1 Tujuan Umum .....	4
1.3.2 Tujuan Khusus .....	4
1.4 Manfaat Penelitian .....	7
<b>2. BAB II Landasan Teori</b> .....	<b>6</b>
2.1 Teori <i>Gadget</i> .....	6
2.1.1 Definisi <i>gadget</i> .....	6
2.1.2 Fungsi <i>gadget</i> secara umum .....	6
2.1.3 Manfaat <i>gadget</i> dikalangan pelajar .....	7
2.1.4 Pengaruh <i>gadget</i> pada remaja .....	8
2.1.4.1 Dampak positif .....	8
2.1.4.2 Dampak negatif .....	8
2.1.5 Faktor-faktor penggunaan <i>gadget</i> .....	9
2.1.6 Durasi penggunaan <i>gadget</i> .....	10
2.1.7 Cara pengukuran penggunaan <i>gadget</i> .....	12

2.2 Teori remaja .....	14
2.2.1 Definisi remaja .....	14
2.2.2 Karakteristik remaja .....	14
2.2.3 Aspek-aspek perkembangan remaja .....	15
2.2.4 Tugas perkembangan remaja .....	16
2.3 Teori perilaku .....	20
2.3.1 Definisi perilaku .....	20
2.3.2 Jenis-jenis perilaku .....	21
2.3.3 Proses perubahan perilaku remaja .....	21
2.3.4 Perubahan perilaku akibat <i>gadget</i> .....	22
2.3.5 Perilaku anak dalam kecanduan <i>gadget</i> .....	23
2.3.6 Pengukuran perilaku .....	25
2.3.7 Cara pengukuran perubahan perilaku remaja .....	26
2.4 konsep pola asuh orang tua .....	28
2.4.1 Definisi pola asuh orang tua .....	28
2.4.2 Indikator-indikator pola asuh orang tua .....	30
2.5 Kerangka teori .....	35
<b>3. BAB III KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS .....</b>	<b>36</b>
3.1 Kerangka Konseptual Penelitian .....	36
3.2 Hipotesis Penelitian .....	36
<b>4. BAB IV METODE PENELITIAN .....</b>	<b>37</b>
4.1 Desain penelitian .....	37
4.2 Populasi dan sampel .....	37
4.2.1 Populasi .....	37
4.2.2 Sampel .....	37
4.3 Variabel penelitian dan Definisi Operasional Variabel .....	38
4.3.1 Definisi Operasional .....	38
4.4 Instrumen penelitian .....	40
4.4.1 Kuesioner A .....	40
4.4.2 Kuesioner B .....	40
4.4.3 Kuesioner C .....	41
4.5 Tempat dan Waktu Penelitian .....	42
4.6 Uji validasi dan reabilitas .....	43
3.8 Teknik pengumpulan data .....	39
3.9 Analisa data .....	45
3.10 Pengolahan data .....	47
3.11 Etika Penelitian .....	49
<b>5. BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>52</b>
5.1 Hasil Penelitian .....	52
5.2 Pembahasan .....	52
5.2.1 Analisa Univariat .....	52
5.2.1.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin .....	52

5.2.1.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia.....	53
5.2.1.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan .....	53
5.2.1.4 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Penggunaan Gadget	55
5.2.1.5 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Perubahan Perilaku .	55
5.2.2 Analisa Bivariat.....	55
5.3 Pembahasan .....	57
5.3.1 Analisa Univariat .....	57
5.3.1.1 Analisa Univariat Penggunaan Gadget .....	57
5.3.1.2 Analisa Univariat Perubahan Perilaku .....	58
5.3.2 Analisa Bivariat.....	59
5.4 Implikasi Keperawatan .....	61
5.5 Keterbatasan Penelitian .....	62
<b>6. BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>64</b>
6.1 Kesimpulan.....	64
6.2 Saran .....	64
<b>Daftar Pustaka .....</b>	<b>66</b>

### Lampiran



## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Definisi Operasional.....	32
Tabel 4.2 Kisi-Kisi Kuesioner Penggunaan Gadget.....	34
Tabel 4.3 Kisi-kisi Kuesioner Perubahan Perilaku.....	35
Tabel 5.1 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Jenis Kelamin.....	45
Tabel 5.2 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Usia.....	46
Tabel 5.3 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Pendidikan.....	46
Tabel 5.4 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Penggunaan Gadget.....	47
Tabel 5.5 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Perubahan Perilaku.....	47
Tabel 5.6 Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Awal.....	50



## DAFTAR SKEMA

Bagan 2.1 Kerangka Teori.....	29
Bagan 3.1 Kerangka Konsep Penelitian.....	30



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Menjadi Responden.....	60
Lampiran 2 Informed Consent.....	61
Lampiran 3 Kuesioner Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perubahan Perilaku Remaja.....	63
Lampiran 4 Surat Permohonan Uji Valid.....	65
Lampiran 5 Surat Izin Meneliti.....	66
Lampiran 6 Surat Balasan Keterangan Penelitian.....	67
Lampiran 7 Hasil Olah Data Spss.....	68
Lampiran 8 Lembar Konsultasi.....	71



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG

Manusia adalah makhluk sosial yang tak pernah lepas dari interaksi dan komunikasi dengan manusia lain. Berkembangnya zaman dan teknologi manusia menciptakan sistem dan alat yang dapat mempermudah manusia saat berkomunikasi antar sesama mulai dari telegraf pada tahun 1837, telepon pada tahun 1876, dan telepon genggam pada tahun 1973. Pada tahun 2015, alat komunikasi sudah semakin canggih dan semakin memudahkan manusia untuk berkomunikasi dan mendapatkan berbagai informasi dengan cepat serta hiburan seperti: musik, video, permainan dan lain-lain (Simamora.2016) Salah satu alat komunikasi yang paling berkembang pada saat ini adalah *gadget*, di Indonesia *gadget* merupakan barang yang hampir dimiliki oleh setiap orang baik tua dan muda bahkan anak-anak usia pendidikan dasar sudah banyak yang menggunakannya. Peminat *gadget* di Indonesia bertumbuh sangat pesat ditandai dengan berita yang dikemukakan media bahwa Indonesia termasuk dalam 10 negara pengguna *gadget* di dunia (Simamora, 2016).

Penggunaan *gadget* di kalangan remaja baik didunia maupun di Indonesia semakin marak. Berdasarkan survei TIK tahun 2017, 66.3% masyarakat Indonesia memiliki telepon pintar dan terbanyak di Pulau Jawa (86.6%) dan di daerah urban (83.0%). Remaja usia 9-19 tahun berada pada urutan ke-3 terbanyak yang menggunakan telepon pintar (KOMINFO,2017). Frekuensi menggunakan *gadget* di masyarakat Indonesia juga cukup tinggi dengan proporsi penduduk yang menggunakan *gadget* di atas 5 jam per hari hampir mencapai 25% (KOMINFO, 2017). *Gadget* tersebut digunakan untuk komunikasi (93.46%), browsing (76.88%), dan hiburan (65.29%) (KOMINFO,2017) Hari ini Selasa (2/3/2021), tepat satu tahun pandemi Covid-19 di Indonesia. Dampak penyebaran virus corona, aktivitas belajar mengajar

secara tatap muka terpaksa dihentikan. Karena kebijakan social distancing, lockdown, dan pembelajaran jarak jauh (pjj) yang menyertai pandemi Covid-19, pengguna *gadget* di seluruh dunia semakin banyak menghabiskan waktu mereka di dalam aplikasi. Hal ini tercermin dari laporan firma riset App Annie untuk kuartal III-2020. Disebutkan bahwa selama periode yang berlangsung Juli, Agustus, dan September itu, para pengguna *gadget* mencatat rata-rata waktu pemakaian aplikasi 180 miliar jam tiap bulan secara kolektif. "Jumlah waktu yang dihabiskan menggunakan *gadget* secara bulanan meningkat sebesar 25 persen secara year-over-year di kuartal III-2020," kompas.com. Sekitar 5-10% *gadget* mania atau pecandu *gadget* terbiasa menyentuh *gadget*nya sebanyak 100-200 kali dalam sehari. Jika waktu efektif manusia aktivitas 16 jam atau 960 menit perhari dengan demikian orang yang kecanduan *gadget* akan menyentuh perangkatnya itu 4,8 menit sekali. Seorang pecandu *gadget* akan sulit untuk menjalani kehidupan nyata, misalnya mengobrol atau tidak memperhatikan pembelajaran karena perhatiannya hanya tertuju pada *gadget* (Pramana, 2018). Durasi penggunaan *gadget* yang tinggi dapat menimbulkan beberapa dampak negatif, diantaranya perubahan pola perilaku dan aktivitas remaja. Umumnya, perilaku kecanduan ini dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri individu yang belum bisa mengontrol atau mengendalikan batasan dalam penggunaan *smartphone* sehingga membuat remaja tersebut mengalami kecanduan (Pramana, 2018). Kecanduan *gadget* ini akan membawa dampak negatif bagi perkembangan sosial dan emosional pada anak, diantaranya adalah anak menjadi pribadi yang tertutup, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, hilangnya kreatifitas dan ancaman *cyberbullying* (Iswidharmanjaya, D & Agency, 2014). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Anggrahini (2013), sejak anak menggunakan *gadget*, ketika berada di rumah anak menjadi susah untuk diajak berkomunikasi, tidak peduli, dan kurang berespon pada saat orang tua mengajak bicara.

Penelitian yang dilakukan oleh Yen (2016) dalam Muflih (2017) tentang Penggunaan Smartphone Dan Interaksi Sosial Pada Remaja Di SMA Negeri I Kalasan Sleman Yogyakarta, dari 10.191 remaja yang diteliti dilaporkan terdapat 30% dari peserta bisa mentoleransi *Gadget Addiction*, 36% mengalami penarikan diri, 27% menunjukkan penggunaan yang lebih berat, serta 18% gagal untuk mengurangi *Gadget Addiction*. Orang tua dituntut untuk dapat membantu anaknya dalam mengontrol *Gadget Addiction* demi kesehatan anaknya, namun sering kali remaja justru berfikir bahwa orang tuanya terlalu membatasi kesenangannya. Hal tersebut dapat membuat remaja merasa tertekan dan mengalami stress.

Berdasarkan survey pendahuluan yang dilakukan Fathi Zahro di lingkungan tempat tinggalnya yang berada di desa wilayah Kabupaten bogor penggunaan *gadget* pada masa pandemic sangat meningkat 85%. Penggunaan *gadget* dimasa pandemic Covid-19 telah memberi pengaruh yang cukup besar dalam berbagai bidang. Menurut Kepala Dinas Pendidikan Kota Bogor, Hanafi (2021) menyatakan bahwa banyak siswa yang menggunakan waktu belajar untuk bermalas-malasan dan tidak mengerjakan tugas dari guru. “Ini disebabkan karena lemahnya pengawasan orang tua terhadap anaknya yang harus belajar di tengah pandemic seperti ini,”. Selain faktor malas, apa sajakah kekurangan sistem pembelajaran daring yang berpengaruh pada peserta didik? Nah, inilah beberapa kekurangannya seperti tidak adanya motivasi belajar pada peserta didik, berkurangnya minat belajar peserta didik, banyak yang tidak memperhatikan materi yang diberikan guru, tidak efektif waktu belajar, dan banyak anak yang lebih sering menghabiskan waktunya untuk bermain game online bersama teman-temannya dari pada belajar. Bahkan, banyak yang menghabiskan waktunya untuk bermain sosial media (KUMPARAN.COM, 09/07/2021).

Study pendahuluan yang dilakukan di RW.13 Kelurahan Harapan Jaya Kecamatan Cibinong pada anak berusia 11-14 tahun dengan wawancara didapatkan hasil 10 anak tersebut menggunakan gadget, untuk bermain game dilain waktu yang tidak terbatas. Dan diantara responden anak usia 15-19 tahun menggunakan gadget untuk sekolah. Masing-masing siswa ada yang mempergunakan gadget pada malam hari dan pada waktu selesai pembelajaran daring untuk bermain *games*. Lama menggunakan *gadget* nya pun bisa bejam-jam lebih dari 2 jam buat bermain *game* dan saat bermain *gadget* mereka tidak memperdulikan lingkungan sekitar. Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik meneliti mengenai “Hubungan Penggunaan *Gadget* Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Awal RW 13 Kelurahan Harapan Jaya Kecamatan Cibinong Kabupaten Bogor. Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik meneliti mengenai “Hubungan Penggunaan *Gadget* Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Awal RW 13 Kelurahan Harapan Jaya Kecamatan Cibinong Kabupaten Bogor.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Dampak permasalahan ini adalah Apakah Adanya Hubungan Penggunaan Gadget terhadap Perubahan Perilaku pada Remaja Awal. Sehingga peneliti tertarik melihat fenomena “Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perubahan Perilaku Pada Remaja Awal di RW.13 Kelurahan Harapan Jaya Kecamatan Cibinong Kabupaten Bogor.

## **1.3 Tujuan**

### **1.3.1 Tujuan Umum**

Mengetahui hubungan penggunaan gadget terhadap perubahan perilaku pada remaja awal di wilayah Rt.13 Kelurahan Harapan Jaya Kecamatan Cibinong Kabupaten Bogor.

### **1.3.2 Tujuan Khusus**

1.3.2.1 Mengetahui gambaran penggunaan gadget pada remaja awal di wilayah Rt.13 Kelurahan Harapan Jaya Kecamatan Cibinong Kabupaten Bogor.

1.3.2.2 Mengetahui gambaran perubahan perilaku pada remaja awal di wilayah Rt.13 Kelurahan Harapan Jaya Kecamatan Cibinong Kabupaten Bogor.

1.3.2.3 Menganalisa hubungan penggunaan gadget terhadap perubahan perilaku pada Remaja awal Rt.13 Kelurahan Harapan Jaya Kecamatan Cibinong Kabupaten Bogor.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

##### **1.4.1 Bagi institusi Pendidikan Tingkat SMP-SMK**

Sebagai salah satu rujukan untuk mengembangkan teori-teori serta untuk menambah wawasan dan pengetahuan pembaca mengenai pemahaman tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap perubahan perilaku pada remaja.

##### **1.4.2 Bagi institusi Pendidikan Tingkat Keperawatan Anak**

Sebagai salah satu rujukan untuk mengembangkan teori-teori keperawatan anak pada perubahan perilaku remaja awal, serta untuk menambah wawasan dan pengetahuan pembaca mengenai pemahaman tentang perubahan perilaku anak akibat penggunaan gadget.

##### **1.4.3 Bagi Peneliti**

Sebagai data dasar dan tolak ukur bagi penelitian-penelitian selanjutnya sehingga dapat berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dan mengetahui serta mendapatkan pengalaman yang nyata dalam melakukan penelitian dibidang kesehatan khususnya yang berhubungan dengan kasus pengaruh gadget terhadap perubahan perilaku pada remaja.

##### **1.4.4 Bagi Masyarakat**

Sebagai masukan dalam mengambil kebijakan dan menjadi bahan pertimbangan dalam penggunaan gadget terhadap remaja. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi masyarakat tentang pentingnya memberikan kebijakan dalam menggunakan gadget pada remaja.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 TEORI GADGET

##### 2.1.1 Definisi Gadget

Menurut Kurniawan (Rohman 2017: 27) yang dimaksud dengan gadget (smartphone) yaitu sebuah perangkat atau perkakas mekanis yang mini atau sebuah alat yang menarik karena relatif baru sehingga akan banyak memberikan kesenangan baru bagi penggunaanya walaupun mungkin tidak praktis dalam penggunaannya. Menurut Garini dalam Rohman (2017: 27), gadget sebagai perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi. Gadget (smartphone) memiliki banyak fungsi bagi penggunaanya sehingga dinilai lebih memudahkan. Menurut Derry (2014: 7), gadget merupakan sebuah perangkat atau instrument elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis untuk membantu pekerjaan manusia”. Menurut Manumpil, dkk (2015: 1) “Gadget merupakan suatu alat teknologi yang saat ini berkembang pesat yang memiliki fungsi khusus diantaranya smartphone, Iphone and Blackberry”.

##### 2.1.2 Fungsi Gadget Secara Umum

Menurut Yang et al (Shofiah 2016 : 2) gadget (smartphone) memiliki beberapa fungsi yaitu: smartphone merupakan cellphone yang menggabungkan fungsi-fungsi Personal Digital Assistant (PDA) seperti kalender, personal schedule, address book, dan memiliki kemampuan untuk mengakses internet, membuka email, membuat dokumen, bermain game, serta membuka aplikasi lainnya. Telepone genggam sekarang sudah memiliki fungsi hampir sama dengan komputer, sehingga pengguna bisa mengubah fungsi telepon genggam tersebut menjadi mini komputer yang banyak membantu bagi pengguna. Di dunia bisnis, fitur gadget (smartphone) yang lengkap sangat membantu

bagi para pebisnis melakukan pekerjaan di satu tempat, dan membuat pekerjaan tersebut selesai dalam waktu yang singkat.

Kehadiran ponsel pintar gadget (smartphone) berbasis android menjadi suatu bukti dari majunya teknologi komunikasi pada perangkat berbasis ponsel saat ini, beberapa manfaat gadget smartphone menurut Uswatun (Mardhi 2015: 23) yaitu: untuk menambah pengetahuan tentang kemajuan teknologi, alat komunikasi smartphone merupakan salah satu buah hasil dari kemajuan teknologi saat ini. Maka smartphone dapat dijadikan sarana untuk menambah pengetahuan siswa tentang kemajuan teknologi sehingga siswa tidak dikatakan menutup mata akan kemajuan di era globalisasi.

### **2.1.3 Manfaat Gadget (smartphone) di kalangan pelajar**

Banyak sekali manfaat yang bisa dirasakan pelajar dengan hadirnya gadget (smartphone). hal ini dikarenakan gadget (smartphone) juga merupakan media pembelajaran yang bersifat multi media, yang artinya bisa digunakan untuk berbagai keperluan diantaranya sumber belajar berbasis teknologi.

Menurut Oka (2017: 21), penggunaan multimedia dalam pembelajaran akan berbanding lurus dengan manfaatnya”. Menurut Fenrich dalam Oka (2017: 22) manfaat multimedia yaitu sebagai berikut:

- Siswa akan terdorong mengejar pengetahuan dan memperoleh umpan balik yang seketika.
- Siswa belajar dari tutor yang sabar (komputer) yang menyesuaikan diri dengan kemampuan siswa.
- Belajar kapan saja mereka mau tanpa terikat suatu waktu yang telah ditentukan.

Menurut Juraman (2014: 13), jenis informasi edukasi yang diakses melalui smartphone android diantaranya, portal akademik, artikel ilmiah, informasi beasiswa, wikipedia.org, detik.com, googlebook, ejournal.

#### **2.1.4 Pengaruh Gadget Pada Remaja**

Remaja zaman sekarang sudah mempunyai handphone dan tiada hari tanpa memegang handphone dan terasa tidak enak apabila tidak memiliki handphone karena handphone dapat digunakan sebagai alat komunikasi dan sebagai alat yang dapat menyimpan file-file yang sangat berharga. Bahkan remaja zaman sekarang lebih mementingkan handphone dari pada pelajaran. Berikut ini merupakan fakta remaja yang menggunakan handphone. Menurut Pratama dkk (2020) terdapat dampak positif dan negatif penggunaan handphone:

##### **1. Dampak Positif**

1. Berkembangnya imajinasi (menonton gambar atau video kemudian mencontohnya untuk menggambarnya sesuai imajinasinya).
2. Melatih kecerdasan (anak dapat terbiasa dengan tulisan angka, gambar yang melatih proses belajar).
3. Meningkatkan rasa percaya diri (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan).
4. Munculnya metode-metode pembelajaran yang baru. Dengan adanya metode pembelajaran ini, dapat memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi terciptalah metode-metode baru yang membuat siswa mampu memahami materi-materi yang abstrak, karena materi tersebut dengan bantuan teknologi bisa dibuat abstrak.
5. Mengembangkan kreatifitas (anak dapat berkreatif dalam menggunakan gadget menjadi youtuber, selebgram, dan lain-lain)

## 2. Dampak Negatif

1. Penurunan konsentrasi (pada saat belajar anak tidak bisa fokus dan hanya teringat pada gadget).
2. Malas menulis dan membaca (pada saat anak membuka video di aplikasi youtube anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa melihat tulisannya).
3. Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi (anak kurang bermain dengan teman yang ada di lingkungannya dan tidak memperdulikan keadaan sekeliling).
4. Kecanduan (anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan gadget karena sudah menjadi suatu hal kebutuhan untuknya).
5. Dapat menimbulkan gangguan kesehatan (kesehatan pada paparan radiasi dan kerusakan mata).
6. Menghambat kemampuan bahasa (anak yang kecanduan gadget akan cenderung diam, sering menirukan bahasa yang didengar, menutup diri dan enggan berkomunikasi sama teman lingkungannya).
7. Dapat mempengaruhi perilaku (saat anak bermain gadget dan game yang memiliki unsur kekerasan akan mempengaruhi pola perilaku dan karakter yang akan menimbulkan kekerasan).

### 2.1.5 Faktor-faktor penggunaan gadget

1. Kurang perhatian dari orang terdekat

Beberapa orang berfikir bahwa mereka dianggap ada jika mereka mampu menguasai keadaan. Mereka merasa bahagia jika mendapatkan perhatian dari orang-orang terdekatnya, terutama ayah dan ibu. Dalam mendapatkan perhatian, seseorang akan berperilaku yang tidak menyenangkan hati orang tuanya. Karena dengan berbuat demikian, maka orang tua akan memperingatkan dan mengawasinya.

## 2. Depresi

Beberapa orang menggunakan media untuk menghilangkan rasa depresinya, diantaranya dengan bermain gadget dengan rasa bahagia yang ditawarkan gadget maka kelamaan akan menjadi kecanduan.

## 3. Kurang kontrol

Orang tua dengan memanjakan anak dengan fasilitas, efek kecanduan sangat mungkin terjadi. Anak yang tidak terkontrol biasanya akan berperilaku over.

## 4. Kurang kegiatan

Menganggur adalah kegiatan yang tidak menyenangkan. Dengan tidak adanya kegiatan maka bermain gadget sering dijadikan pelarian yang dicari.

## 5. Lingkungan

Perilaku seseorang tidak hanya terbentuk dari dalam keluarga. Saat di sekolah, bermain dengan teman-teman itu juga dapat membentuk perilaku seseorang. Artinya meskipun seseorang tidak dikenalkan terhadap gadget di rumah. Maka seseorang akan kenal dengan gadget karena pergaulannya.

## 6. Pola asuh

Pola asuh orang tua juga sangat penting bagi perilaku seseorang. Maka, sejak dini orang tua harus berhati hati dalam mengasuh anaknya. Karena kekeliruan dalam pola asuh maka suatu saat anak meniru perilaku orang tuanya.

### 2.1.6 Durasi penggunaan gadget

Durasi penggunaan gadget yang tinggi dapat menimbulkan beberapa dampak negatif, diantaranya perubahan pola perilaku dan

aktivitas remaja. Umumnya, perilaku kecanduan ini dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri individu yang belum bisa mengontrol atau mengendalikan Batasan dalam penggunaan smartphone sehingga membuat remaja tersebut mengalami kecanduan (Ningtyas, 2013).Kecanduan ini akan membawa dampak negatif bagi perkembangan social dan emosional pada anak, diantaranya adalah anak menjadi pribadi yang tertutup, gangguan tidur, suka meyakini, perilaku kekerasan, hilangnya kreativitas dan ancaman cyberbullying (Iswidharmanjaya, D & Agency, 2014).

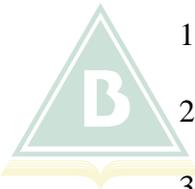
Menurut Balqis, (2015) anak sudah paham dan berjanji mematuhi batasan-batasan yang diberikan, namun tetap saja kita harus memberikan batasan atau durasi penggunaan gadget. Hal ini untuk menghindari anak yang dapat membahayakan pertumbuhan dan perkembangan jiwanya. Penggunaan gadget menurut Starburger bahwa seorang anak hanya boleh berada di depan layar < 1 jam setiap harinya. Sedangkan menurut asosiasi dokter anak Amerika dan Canada, mengemukakan bahwa anak usia 3-5 tahun diberikan batasan durasi bermain gadget sekitar 1 jam perhari, dan 2 jam perhari untuk anak usia 6- 18 tahun. Akan tetapi, faktanya di Indonesia masih banyak anak-anak yang menggunakan gadget 4-5 kali lebih banyak dari jumlah yang direkomendasikan. Penggunaan gadget yang terlalu lama akan berdampak bagi kesehatan anak dan tingkat agresif pada anak. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Christiany Judhita, (2011) durasi penggunaan gadget dapat dibagi menjadi tiga yaitu:

1. Penggunaan tinggi yaitu penggunaan lebih dari 3 jam dalam sehari.
2. Penggunaan sedang yaitu penggunaan sekitar 3 jam dalam sehari.
3. Penggunaan rendah yaitu penggunaan kurang dari 3 jam dalam

sehari. Indikator dalam lama penggunaan gadget adalah berapa lamanya penggunaan gadget dalam sehari.

### 2.1.7 Cara pengukuran penggunaan gadget

Alat ukur yang digunakan untuk mengukur penggunaan gadget pada remaja menggunakan alat ukur Skala Likert. Teknik skala yang dapat digunakan untuk mengukur penggunaan gadget adalah menggunakan alat ukur Skala Likert. Instrument ini berdasarkan teori yang di buat oleh Dallillah tahun 2019 dan di modifikasi oleh peneliti. Hal tersebut yakni melihat frekuensi dan durasi terjadinya penggunaan gadget. Skala ini menyajikan pertanyaan-pertanyaan untuk melihat seberapa sering dan seberapa lama subjek menggunakan gadget. Menggunakan skala likert pertanyaan positif tersebut dapat diberi bobot skor seperti:

- 
- UNIVERSITAS  
BINAWAN
1. Tidak Pernah = 1
  2. Jarang = 2
  3. Kadang-kadang = 3
  4. Sering = 4
  5. Selalu = 5

Pertanyaan negative tersebut dapat diberi bobot skor seperti:

1. Tidak Pernah = 5
2. Jarang = 4
3. Kadang-kadang = 3
4. Sering = 2
5. Selalu = 1

Dengan memberikan hasil ukur Positif dan Negatif dengan hasil:

1. Positif = <44 (Mean)
2. Negatif = >44 (Mean)

Semakin tinggi skor yang diperoleh dari skala penggunaa gadget maka semakin tinggi tingkat penggunaan gadget. Semakin rendah skor yang diperoleh dari skala penggunaa gadget maka semakin rendah tingkat penggunaan gadget.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Putri Lestari yang dilaksanakan di SMK TRITECH INFORMATIKA MEDAN pada tahun 2019 dengan judul Pengaruh Penggunaan Gadget dan Perubahan Perilaku terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa SMK. Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan program SPSS 22, diperoleh persamaan regresi linear berganda  $Y = 64,396 + 0,244 X1 + 0,114 X2 + e$  selanjutnya variabel penggunaan gadget (X1) memiliki pengaruh yang positif dan signifikan secara parsial terhadap prestasi belajar (Y) dengan nilai thitung > ttabel (2,492 > 1,674) dan nilai sig (0,016 < 0,05). Sementara perubahan perilaku (X2) juga memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap prestasi belajar dengan nilai thitung > ttabel (2,138 > 1,674) dan nilai sig (0,02 < 0,05). Secara bersama-sama penggunaan gadget dan perubahan perilaku memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap prestasi belajar dengan nilai Fhitung > Ftabel (3,216 > 3,17) dengan nilai sig (0,048 < 0,05). Persentase sumbangan pengaruh penggunaan gadget perubahan perilaku terhadap hasil belajar adalah 11%.

Penelitian yang dilakukan oleh Nova Dwiyantri,dkk (2021), Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 86 orang responden, terdapat sebagian besarnya yaitu sebanyak 77 orang (89,5%) responden adalah remaja dengan penggunaan gadget kategori berisiko yaitu > 2 jam sehari.

## 2.1 Teori Remaja

### 2.1.1 Definisi Remaja

WHO (2017) mendefinisikan remaja sebagai masa tumbuh kembang manusia setelah masa anak-anak dan sebelum masa dewasa dalam rentang usia 10-19 tahun. Adolescence merupakan istilah dalam bahasa Latin yang menggambarkan remaja, yang artinya tumbuh atau tumbuh untuk mencapai kematangan. Adolescence sebenarnya merupakan istilah yang memiliki arti yang luas yang mencakup kematangan mental, sosial, emosional, dan fisik (Hurlock, 2017).

Periode remaja merupakan masa perkembangan transisi dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa yang melibatkan perubahan pada aspek biologis, kognitif, dan sosio-emosional yang dimulai pada sekitar usia 10 hingga 13 tahun dan berakhir pada usia dua puluhan atau pada awal periode dewasa muda (Santrock, 2016). Masa remaja ditandai oleh proses pencarian identitas diri, membangun relasi, dan berkembangnya minat untuk mencari tahu tentang karir (Santrock, 2016). Proses interaksi sosial semakin banyak dipelajari pada masa ini sehingga muncul perilaku prososial yang menjadi standar etika bagi masyarakat Indonesia yang mengutamakan nilai gotong royong (Bashori, 2017).

### 2.1.2 Karakteristik Anak Remaja

Menurut Hosman, (2016) masa remaja 12-21 tahun merupakan masa peralihan antara masa kehidupan anak-anak dan masa kehidupan orang dewasa. Masa remaja sering dikenal dengan masa pencarian jati diri (ego identity). Masa remaja ditandai dengan sejumlah karakteristik penting berikut.

- a. Mencapai hubungan yang matang dengan teman sebaya.

- b. Dengan menerima dan belajar peran sosial sebagai pria atau wanita dewasa yang dijunjung tinggi masyarakat.
- c. Menerima keadaan fisik dan mampu menggunakannya secara efektif.
- d. Mencapai kemandirian emosional dari orang tua dan orang dewasa lainnya.
- e. Memilih dan mempersiapkan karier dimasa depan sesuai dengan minat dan kemampuannya.
- f. Mengembangkan sikap positif terhadap pernikahan, hidup berkeluarga, dan memiliki anak.
- g. Mengembangkan keterampilan intelektual dan konsep-konsep yang diperlukan sebagai warga negara.
- h. Mencapai tingkah laku yang bertanggung jawab secara sosial.
- i. Memperoleh seperangkat nilai dan sistem etika sebagai pedoman dalam bertingkah laku.
- j. Mengembangkan wawasan keagamaan dan meningkatkan religiusitas



### 2.1.3 Aspek-aspek perkembangan remaja

#### a. Perkembangan fisik

Perkembangan fisik terjadi perubahan pada tubuh ditandai dengan penambahan tinggi dan berat badan, pertumbuhan tulang dan otot, dan kematangan organ seksual dan fungsi reproduksi. Tubuh remaja mulai berubah dari tubuh kanak-kanak menjadi tubuh orang dewasa yang mempunyai ciri ialah kematangan. Perubahan fisik struktur otak semakin sempurna untuk meningkatkan kemampuan kognitif (Yusuf, 2011).

#### b. Perkembangan kognitif

Salah satu bagian perkembangan kognitif masa kanak-kanak yang belum sepenuhnya ditinggalkan oleh remaja adalah

kecenderungan cara berfikir egosentrisme. Egosentrisme adalah ketidakmampuan melihat suatu hal dari sudut pandang orang lain. Cara berfikir egosentrisme dikenal dengan istilah personal fable adalah keyakinan remaja bahwa diri mereka unik dan tidak terpengaruh oleh hukum alam (Papalia Olds dalam Yusuf, 2011).

c. Perkembangan kepribadian dan sosial

Perkembangan kepribadian adalah perubahan cara individu berhubungan dengan dunia dan menyatakan emosi secara unik, sedangkan perkembangan sosial berarti perubahan dalam berhubungan dengan orang lain. Perkembangan kepribadian yang penting pada masa remaja ialah pencarian identitas diri. Perkembangan sosial pada remaja lebih melibatkan kelompok teman sebaya dibandingkan orangtua (Yusuf, 2011).

**2.1.4 Tugas perkembangan remaja**

Remaja tentunya tidak lepas dari tugas-tugas perkembangan yang harus dicapai. Havighurst, 1961 dalam Yusuf, 2011, menyebutkan ada 10 tugas-tugas perkembangan pada remaja, meliputi:

1. Menerima keadaan diri dan menggunakannya secara efektif  
 Pada periode pra remaja, anak tumbuh demikian cepat yang mengarah pada bentuk orang dewasa, diiringi dengan perkembangan sikap dan citra tubuh. Remaja dapat menerima keadaan diri sendiri, menjaga dan memelihara keadaan fisiknya secara efektif sehingga timbul kepuasan diri (Dahlan, 2011).
2. Menerima peranan sebagai pria atau wanita  
 Remaja menerima keadaan diri sebagai pria atau wanita sesuai dengan kodratnya dengan sifat dan tanggung jawab gender masing-masing (Dahlan, 2011).

3. Mencapai perilaku yang bertanggung jawab

Remaja berpartisipasi sebagai orang dewasa yang bertanggung jawab sebagai masyarakat dan memperhitungkan nilai-nilai dalam tingkah laku dirinya (Dahlan, 2011).

4. Mencapai kemandirian emosional dari orang tua dan orang dewasa lainnya

Tugas perkembangan yang dihadapi remaja merupakan bebas dari ketergantungan emosional seperti saat masa kanak-kanak. Dalam masa remaja, seseorang dituntut untuk tidak lagi tergantung dengan orangtua atau orang dewasa lain dengan menjunjung tinggi sikap respek (Dahlan, 2011).

5. Belajar bergaul dengan kelompok wanita dan laki-laki

Remaja diharapkan mampu bergaul tidak terbatas hanya dengan sesama jenis. Ketika konflik dan permasalahan terjadi, remaja dapat menyelesaikan dengan cara yang matang. Keberhasilan remaja dalam menyelesaikan tugas perkembangan ini mengantarkan ke dalam kondisi penyesuaian sosial yang baik dalam keseluruhan hidupnya. Namun, apabila gagal maka remaja akan mengalami kurang mampu dalam bergaul dengan orang lain, bersifat kekanak-kanakan dan melakukan dominasi secara sewenang-wenang (Dahlan, 2011).

6. Memperoleh seperangkat nilai sebagai pedoman hidup

Beberapa atauran yang ada dalam kehidupan masyarakat menuntut remaja untuk berperilaku sesuai dengan norma yang ada di masyarakat sehingga membentuk arti kehidupan bagi remaja (Dahlan, 2011).



UNIVERSITAS  
BINAWAN

7. Memiliki perilaku beriman serta bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa

Remaja telah mengalami kematangan sikap, kebiasaan dan pengembangan wawasan dalam mengenalkan nilai-nilai keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan dalam kehidupan sehari-hari, baik pribadi maupun sosial (Dahlan, 2011).

8. Mencapai kemandirian berperilaku ekonomis

Tujuan dari tugas ini adalah agar remaja merasa mampu menciptakan suatu kehidupan. Tugas ini sangat penting bagi remaja pria, namun tidak begitu penting bagi remaja wanita (Dahlan, 2011).

9. Memiliki wawasan dan persiapan karir

Tugas perkembangan ini menuntut kesanggupan remaja untuk memikirkan karir dimasa depan sehingga dapat memperoleh kesuksesan dan berdiri sendiri dalam hal yang berhubungan dengan ekonomi. Hal ini berkaitan dengan ketrampilan fisik yang dimiliki (Dahlan, 2011).

10. Mengembangkan keterampilan intelektual

Remaja sudah memiliki kemampuan untuk berfikir tentang sesuatu yang berada di luar pengalaman atau sistem nilai yang dimiliki. Remaja dapat memikirkan kemungkinan sesuatu yang abstrak secara sistematis untuk memecahkan persoalan atau masalah. Remaja diharapkan dapat mengembangkan konsep hukum, pemerintahan, ekonomi, politik, geografi, hakikat manusia dan lembaga sosial yang cocok dengan dunia modern (Dahlan, 2011).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Sidaria yang dilaksanakan di SMA PGRI I PADANG pada tahun 2017 hasil penelitian didapatkan bahwa sebagian besar remaja (52,6%) mengalami kecanduan *gadget* yang tinggi dikelas X



UNIVERSITAS  
BINAWAN

dan XI di SMA PGRI I Padang. Hasil penelitian menemukan bahwa 55,3% responden memiliki keterampilan sosial yang buruk, remaja yang kecanduan *gadget* tinggi sebanyak 52,6%. Dari hasil uji statistik menunjukkan nilai  $p = 0,042$  ( $p < 0,05$ ). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara kecanduan *gadget* dengan keterampilan sosial. Hasil pengolahan data menunjukkan 50% remaja menggunakan *gadget* > 6 jam, 36,8% remaja menyatakan merasa tenang saat menggunakan *gadget*, 30,3% remaja menyatakan saat sedang belajar dalam kelas tetap bermain *gadget*, 36,9% remaja menyatakan banyak tugas yang terbangkalai karena *gadget*, 38,2% remaja menyatakan selalu menjadikan *gadget* pengganti teman, dan 30,3% remaja menyatakan *gadget* selalu ditangan baik saat sendiri maupun sedang berkumpul dengan teman. Artinya banyak remaja yang lebih suka mengabdikan waktu mereka dengan bermain *gadget* dibandingkan dengan melakukan kegiatan lainnya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Nova Dwiyantri,dkk (2021) menunjukkan bahwa dari 77 responden dengan kategori penggunaan gadget positif, terdapat lebih dari sebagiannya yaitu sebanyak 48 orang (62,3%) responden positif mengalami perubahan perilaku dan dari 9 responden dengan kategori penggunaan gadget negatif, hanya sebagian kecilnya yaitu sebanyak 2 orang (22,2%) responden yang menunjukkan resiko perubahan perilaku. Berdasarkan hasil analisis statistik menggunakan uji chi-square didapatkan nilai  $p = 0,031$ , artinya terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan perubahan perilaku pada remaja.

## 2.2 Teori perilaku

### 2.2.1 Definisi perilaku

Perilaku adalah segenap manifestasi hayati individu dalam berinteraksi dengan lingkungan, mulai dari perilaku yang paling nampak sampai yang tidak nampak, dari yang dirasakan sampai paling yang tidak dirasakan (Okviana, 2015). Perilaku merupakan hasil daripada segala macam pengalaman serta interaksi manusia dengan lingkungannya yang terwujud dalam bentuk pengetahuan, sikap dan tindakan. Perilaku merupakan respon/reaksi seorang individu terhadap stimulus yang berasal dari luar maupun dari dalam dirinya (Notoatmojo, 2010). Sedangkan menurut Wawan (2011) perilaku merupakan suatu tindakan yang dapat diamati dan mempunyai frekuensi spesifik, durasi dan tujuan baik disadari maupun tidak. Perilaku adalah kumpulan berbagai faktor yang saling berinteraksi. Skinner (1938) dalam Notoatmodjo (2011) merumuskan bahwa perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus (rangsangan dari luar). Pengertian ini dikenal dengan teori „S-O“R” atau “Stimulus-Organisme-Respon”. Respon dibedakan menjadi dua yaitu:

1. Respon respondent atau reflektif adalah respon yang dihasilkan oleh rangsangan-rangsangan tertentu. Biasanya respon yang dihasilkan bersifat relatif tetap disebut juga eliciting stimuli. Perilaku emosional yang menetap misalnya orang tertawa apabila mendengar kabar gembira atau lucu, sedih jika mendengar musibah, kehilangan dan gagal serta minum jika terasa haus.
2. Operan Respon. Respon operant atau instrumental respon yang timbul dan berkembang diikuti oleh stimulus atau rangsangan lain berupa penguatan. Perangsang perilakunya disebut reinforcing stimuli yang berfungsi memperkuat

respon. Misalnya, petugas kesehatan melakukan tugasnya dengan baik dikarenakan gaji yang diterima cukup, kerjanya yang baik menjadi stimulus untuk memperoleh promosi jabatan.

### 2.2.2 Jenis-jenis perilaku

Menurut Notoatmojo (2007) dilihat dari bentuk respon stimulus ini maka perilaku dapat dibedakan menjadi 2 yaitu;

#### 1) Perilaku tertutup (covert behavior)

Respon atau reaksi terhadap stimulus ini masih terbatas pada perhatian, persepsi, pengetahuan/kesadaran, dan sikap yang terjadi pada orang yang menerima stimulus tersebut, dan sikap yang terjadi pada orang yang menerima stimulus tersebut, dan belum diamati secara jelas oleh orang lain.

#### 2) Perilaku terbuka (overt behavior)

Respon terhadap stimulus tersebut sudah jelas dalam atau praktik (practice) yang dengan mudah diamati atau dilihat oleh orang lain.

### 2.2.3 Proses perubahan perilaku pada remaja

Menurut Hosland dalam Notoatmodjo (2012), mengatakan bahwa perubahan perilaku pada hakikatnya adalah sama dengan proses belajar. Proses perubahan perilaku tersebut menggambarkan proses belajar pada individu yang terdiri dari:

1. Stimulus (rangsangan) yang diberikan kepada organisme dapat diterima atau ditolak. Stimulasi yang tidak diterima atau ditolak berarti stimulus itu tidak efektif dalam mempengaruhi perhatian individu dan berhenti sampai disini. Stimulus yang diterima oleh organisme berarti ada perhatian dari individu dan stimulus tersebut efektif.
2. Stimulus telah mendapat perhatian dari organisme maka stimulus akan dimengerti dan dilanjutkan kepada proses selanjutnya.

3. Organisme mengolah stimulus tersebut sehingga terjadi kesediaan untuk bertindak demi stimulus yang telah diterimanya atau bersikap.
4. Akhirnya dengan dukungan fasilitas serta dorongan dari lingkungan maka stimulus tersebut mempunyai efek tindakan dari individu tersebut atau perubahan perilaku.

#### **2.2.4 Perubahan perilaku Akibat *Gadget***

Perubahan Perilaku diartikan sebagai berubahnya perilaku seseorang dari pola perilaku sebelumnya, artinya ada perbedaan dalam berperilaku dan melakukan perilaku baru yang sebelumnya belum pernah dilakukan (Dalillah, 2019). Menurut Valkenburg dan Piotrowski (2017), di era digital sekarang ini manfaat penggunaan media sosial bagi perkembangan moral remaja seringkali kurang mendapat perhatian. Lebih banyak terjadi kecemasan akan dampak negatif teknologi baru pada remaja seperti keterlibatan pada perilaku-perilaku amoral yang tidak sesuai dengan norma kesopanan dan berkurangnya minat untuk bersosialisasi dengan lingkungan (Valkenburg & Piowtrowski, 2017). Hasanah dan Kumalasari (2015) berpendapat mengenai penggunaan handphone yang menyebabkan berkurangnya perilaku sosial untuk berkomunikasi tatap muka dengan teman di dunia nyata sehingga remaja cenderung lebih mementingkan diri sendiri. Akibatnya adalah terjadi penurunan nilai-nilai kesetiakawanan, pengabdian, dan tolong menolong dan berkembangnya sikap egois dan rasa individualis. Hal berbeda dikemukakan oleh Pratiwi (2018) yang menemukan bahwa adanya hubungan antara intensitas penggunaan smartphone dengan perubahan perilaku pada remaja. Dengan demikian, disimpulkan bahwa perubahan perilaku pada dasarnya mencerminkan kecenderungan individu dalam berespon terhadap lingkungannya. Durasi penggunaan *gadget* yang tinggi dapat menimbulkan beberapa dampak negatif,

diantaranya perubahan pola perilaku dan aktivitas remaja. Umumnya, perilaku kecanduan ini dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri individu yang belum bisa mengontrol atau mengendalikan batasan dalam penggunaan smartphone sehingga membuat remaja tersebut mengalami kecanduan (Ningtyas, 2013).

### **2.2.5 Perilaku Anak dalam Kecanduan Gadget**

Perilaku Positif Anak dalam penggunaan gadget Menurut (Dalillah, 2019)

1. Dengan kemajuan teknologi pada dunia internet, seseorang dapat mengenal serta menjalin komunikasi dengan banyak orang dari berbagai belahan di dunia. Dalam hal ini dengan adanya gadget dapat mempermudah komunikasi dengan orang lain yang berada jauh dari kita dengan cara sms, telepon, atau dengan semua aplikasi yang dimiliki dalam gadget kita.

2. Bertambahnya pengetahuan

Dalam hal pengetahuan kita dapat dengan mudah mengakses atau mencari situs tentang pengetahuan dengan menggunakan aplikasi yang berada di dalam gadget kita Contoh aplikasi : Detik, Kompas.com, dll

3. Kreatifitas Meningkatkan

Akibat kemajuan teknologi, banyak permainan-permainan kreatif dan menantang yang ternyata banyak disukai oleh anak-anak. Dan hal ini secara tidak langsung sangat menguntungkan untuk anak-anak karena sangat memberi pengaruh terhadap tingkat kreativitas anak.

4. Anak yang bergaul dengan dunia gadget cenderung lebih kreatif Mempermudah melaksanakan tugas. Dengan adanya kemajuan dalam bidang teknologi dan peralatan hidup, masyarakat pada saat ini dapat bekerja secara cepat dan efisien karena adanya peralatan yang mendukungnya sehingga dapat mengembangkan usahanya dengan lebih baik lagi.

5. Munculnya metode-metode pembelajaran yang baru. Dengan adanya metode pembelajaran ini, dapat memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi terciptalah metode-metode baru yang membuat siswa mampu memahami materi-materi yang abstrak, karena materi tersebut dengan bantuan teknologi bisa dibuat abstrak.

Perilaku Negatif anak jika menggunakan gadget dalam waktu lama Menurut Wijanarko & Setiawati (2016) dalam (Dalillah, 2019):

#### 1. Perilaku Emosi

Jika anak sudah kebablasan bermain gadget sehari lebih dari 2 jam dan jika gadget nya diambil, maka anak akan marah sekali, menangis berlebihan atau berteriak-teriak (tantrum). Anak tidak tahan jika harus berlama-lama berpisah dengan gadget nya. Anak sudah terbiasa menggunakan gadget untuk mengisi kegiatan, sumber penghiburan informasi, kegiatan bahkan gadget menjadi teman setia karena selalu dibawa kemana-mana dan takut kalau tidak ada wifi, takut lowbat atau blank area. Salah satu tanda anak adiksi gadget, nilai akademisnya menurun.

#### 2. Perilaku Sosial

Jika perilaku emosi (berhubungan dengan diri sendiri) yang mulai menyimpang tidak segera diatasi, maka level berikutnya adalah gangguan pada perilaku sosial. Anak yang terlalu asyik menggunakan gadget tidak peduli dengan lingkungan sekitar, sehingga tidak memahami etika bersosialisasi. Selain itu anak yang menggunakan gadget dalam waktu lama dapat membuat anak berpikir bahwa mencari teman bisa dilakukan melalui gadget, dan melupakan teman-teman yang ada di sekitarnya. Kompas journal Intant behavior and development yang menjelaskan semakin lama penggunaan gadget semakin parah gangguan yang dialaminya, dan anak semakin pasif. Para peneliti

menyakini bahwa apabila anak semakin tergantung pada gadget, maka hubungannya dengan orang tua akan merenggang dan dapat menyebabkan keterlambatan perkembangan perilaku sosial tersebut.

### 3. Perilaku malas dan obesitas

Anak akan cenderung pasif atau malas, malas bergerak, malas olahraga, malas keluar rumah (bermain diluar) dan bentuk lainnya. Hal ini akan menjadi anak menjadi pemalas dan berpotensi obesitas. Perilaku semacam ini juga menggantikan aktivitas penting lainnya. Terutama aktivitas bergerak yang penting untuk kesehatan, maupun aktivitas sosial.

### 4. Perilaku Tidur dan Belajar

Tidak semua anak orang tua mengawasi anaknya saat menggunakan gadget sehingga kebanyakan anak pun menggunakan gadget di kamar tidurnya. Survei yang dilakukan national sleep foundation (NSF) terhadap 1.100 orang tua yang memiliki anak yang berusia 6-19 tahun terungkap bahwa waktu tidur anak-anak lebih sedikit dari pada direkomendasikan. Menurut The U.S. National Heart, Lung and Blood Institute, remaja membutuhkan sekitar 7 sampai 8 jam waktu tidur dan orang dewasa 6-7 jam. Asik menggunakan gadget membuat rasa ngantuknya hilang. Anak yang masih membawa gadget sampai ke tempat tidur memiliki waktu tidur yang berkurang, merubah pola penting lainnya. Terutama aktivitas bergerak yang penting untuk kesehatan, maupun aktivitas sosial.

#### 2.2.6 Pengukuran perilaku

Pengukuran atau cara mengamati perilaku dapat dilakukan melalui dua cara, secara langsung, yakni dengan pengamatan (observasi), yaitu mengamati tindakan dari subyek dalam rangka memelihara kesehatannya. Sedangkan secara tidak langsung menggunakan metode mengingat kembali (recall). Metode ini dilakukan melalui pertanyaan-pertanyaan terhadap subyek tentang apa yang telah dilakukan

berhubungan dengan obyek tertentu (Notoatmodjo, 2005).

### 2.2.7 Cara Pengukuran Perubahan Perilaku Remaja

Teknik skala yang dapat digunakan untuk mengukur perilaku adalah menggunakan Untuk mengukur perilaku social,emosianal dan kekerasan pada seseorang dengan cara *Strengths and Difficulties Questionnaire* (SDQ) adalah sebuah instrument skrining perilaku singkat, didesain untuk memberikan profil perilaku, emosi dan hubungan sosial anak dan remaja (3-17 tahun). Skrining SDQ merupakan suatu alat yang dikembangkan oleh Robert Goodman pada tahun 1997 SDQ memberikan banyak informasi dan berguna untuk memberikan gambaran singkat dari perilaku anak dan remaja yang berfokus pada kekuatan dan juga kesulitan mereka (Black et al,2010). Instument ini berdasarkan teori yang di buat oleh Dallillah tahun 2019 dan di modifikasi oleh peneliti. Hal tersebut yakni melihat frekuensi terjadinya perubahan perilaku. Skala ini menyajikan pertanyaan-pertanyaan untuk melihat apakah adanya hubungan antara intensitas penggunaan smartphone dengan perubahan perilaku pada remaja. Menggunakan skala likert pertanyaan positif tersebut dapat diberi bobot skor seperti:

- |                  |     |
|------------------|-----|
| 1. Tidak Pernah  | = 1 |
| 2. Jarang        | = 2 |
| 3. Kadang-kadang | = 3 |
| 4. Sering        | = 4 |
| 5. Selalu        | = 5 |

Pertanyaan negative tersebut dapat diberi bobot skor seperti:

- |                  |     |
|------------------|-----|
| 1. Tidak Pernah  | = 5 |
| 2. Jarang        | = 4 |
| 3. Kadang-kadang | = 3 |

4. Sering = 2

5. Selalu = 1

Dengan memberikan hasil ukur Positif dan Negatif dengan hasil:

1. Positif = <45 Median

2. Negatif = >45 Median

Menurut penelitian (Dalillah, 2019) penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemakaian gadget terhadap perilaku sosial siswa di SMA Darussalam Ciputat. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh thitung variabel gadget smartphone sebesar 1,968, dimana nilai thitung < ttable yaitu  $1,968 < 2,032$ . Selain itu, variabel gadget smartphone memiliki tingkat signifikansi/probabilitas  $0,057 < 0,05$  yang artinya tidak signifikan. Sehingga bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara gadget smartphone terhadap perilaku siswa di SMA Darussalam Ciputat.

Menurut penelitian Riyanto (2017), penggunaan gadget pada anak SMP akan mempengaruhi perkembangan sosial dan emosional anak. Responden dengan penggunaan gadget rendah dan perkembangan sosial dan emosional baik sebanyak 64,7%, sedangkan responden dengan penggunaan gadget tinggi dan perkembangan sosial dan emosional baik adalah sebanyak 26,7%. Kemudian, responden dengan penggunaan gadget rendah dan perkembangan sosial dan emosional sedang adalah sebanyak 25,5%, sedangkan responden dengan penggunaan gadget tinggi dan perkembangan sosial dan emosional sedang adalah sebanyak 36,7%. Responden dengan penggunaan gadget rendah dan perkembangan sosial dan emosional buruk adalah sebanyak 9,8%, sedangkan responden dengan penggunaan gadget tinggi dan perkembangan sosial dan emosional buruk adalah sebanyak 36,7%.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Nova Dwiyantri,dkk (2021) menunjukkan bahwa dari 77 responden dengan kategori penggunaan gadget positif, terdapat lebih dari sebagiannya yaitu sebanyak 48 orang (62,3%) responden positif mengalami perubahan perilaku dan dari 9 responden dengan kategori penggunaan gadget negatif, hanya sebagian kecilnya yaitu sebanyak 2 orang (22,2%) responden yang menunjukkan resiko perubahan perilaku. Berdasarkan hasil analisis statistik menggunakan uji chi-square didapatkan nilai  $p = 0,031$ , artinya terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan perubahan perilaku pada remaja.

## **2.3 Konsep Pola Asuh Orang Tua**

### **2.3.1 Definisi Pola Asuh Orang Tua**

Pola asuh merupakan sikap orang tua dalam berhubungan dengan anaknya. Pola asuh terdiri dari dua kata yaitu pola dan asuh. Pola adalah model, sistem, atau cara kerja, Asuh adalah menjaga, merawat, mendidik, membimbing, membantu, melatih, dan sebagainya. Pola asuh tidak lain merupakan metode atau cara yang dipilih pendidik dalam mendidik anak-anaknya yang meliputi bagaimana pendidik memperlakukan anak didiknya. Jadi yang dimaksud pendidik adalah orang tua terutama ayah dan ibu atau wali. (Puspita, 2017). Menurut (Rizki et al., 2017) Pola asuh merupakan sikap orang tua dalam berhubungan dengan anaknya, sikap ini dapat dilihat dari berbagai segi, antara lain dari cara orang tua atau pendidik memberikan peraturan kepada anak cara memberikan hadiah dan hukuman, cara orang tua menunjukkan otoritas dan cara orang tua memberikan perhatian atau tanggapan terhadap keinginan anak, dengan demikian yang dimaksud dengan pola asuh adalah bagaimana cara mendidik anak baik secara langsung maupun tidak langsung. Cara mendidik secara langsung artinya bentuk-bentuk asuhan yang berkaitan dengan pembentukan.

Peran orangtua terhadap anak-anaknya harus selalu dilakukan. Jangan sampai orangtua mengandalkan *gadget* untuk menemani anak dan orangtua membiarkan anak lebih mementingkan *gadget* supaya tidak mengganggu. Mengontrol setiap konten yang ada di *gadget* anak merupakan salah satu cara yang efektif. Lebih sering mengajak anak untuk berdiskusi, tanya jawab dalam waktu luang. Bermain bersama atau hanya sekedar bercanda disela-sela aktifitas yang padat. Selama waktu itu anak bisa meniru tingkah laku orang dewasa mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitasnya (Aviani, 2020). Keluarga menjadi pilar utama dalam melakukan pendidikan yang baik agar efek buruk yang ditimbulkan dari perkembangan revolusi digital tidak terjadi. Menurut Aslan, (2019:5) orang tua dalam memberikan pendidikan yang sesuai kepada anaknya tidak terlepas dari peran orang tua. Akan tetapi peran orang tua di setiap era perubahan juga ikut mengalami suatu perubahan. di era teknologi digital anak yang hidup pasti sedikit berbeda dengan anak di zaman era 80-an, sehingga orang tua dalam pendidikan yang diberikan kepada anaknya ikut juga mengalami perbedaan. salah satu faktor penyebab anak mengenal *gadget* adalah orang tua karena anak tidak mungkin akan mengenal teknologi *gadget* jika anak tidak melihat kegiatan orang tua selama di rumah. kesibukan orang tua atau orang dewasa dalam memanfaatkan media *gadget* adalah untuk mempermudah pekerjaannya, berbeda dengan anak yang diserahkan kepada orang tua atau pengasuh. Untuk itu orang tua jika tidak memberikan penjelasan atau pengetahuan yang tepat pada anak mengenai *gadget*, maka dapat membuat anak menjadi ingin tahu pada teknologi yang bernama *gadget*. Kesibukan orang tua dalam berkarir mengakibatkan berkurangnya perhatian terhadap keluarga bahkan tidak sedikit yang tidak memperhatikan kondisi anak (Maulina, 2014). Di setiap keluarga mempunyai cara pengasuhan yang berbeda. Cara gaya

pengasuhan merupakan gambaran tentang sikap dan perilaku anak dalam berinteraksi di kehidupan sehari-hari terhadap keluarga. terdapat beberapa gaya pengasuhan orang tua yang diterapkan orang tua yaitu gaya pengasuhan permisif, otoriter, dan demokratis (Yusuf, 2017).

### **2.3.2 Indikator-Indikator Pola Asuh Orang Tua**

Terdapat 3 pola asuh orang tua yaitu: pola asuh otoriter, permisif, dan demokratis. Sesuai dengan pendapat Thomas Gordon (dalam Syamaun 2012) menggolongkan tipe pola asuh orang tua dalam tiga pola yaitu pola asuh otoriter, permisif dan demokratis.

#### **1. Pola asuh otoriter**

Syamaun (2012) menjelaskan tipe pola asuh memiliki ciri-ciri sering memusuhi, tidak kooperatif, menguasai, suka memarahi anak, menuntut yang tidak realistis, suka memerintah, menghukum secara fisik, tidak memberikan keleluasaan (mengekan), membentuk disiplin secara sepihak, suka membentak, dan suka mencaci maki. Ciri-ciri perilaku tersebut merupakan refleksi dari kecenderungan pribadi yang manipulatif.

Pada keluarga ini, anak merasa seakan-akan ayah dan ibu mempunyai buku peraturan, ketetapan, ditambah daftar pekerjaan yang tidak pernah habis. Orang tua bertindak sebagai bos dan pengawas tertinggi. Anggota keluarga terutama anak-anak tidak memiliki kesempatan atau peluang agar dirinya “didengarkan” (Shochib, 2010). Helmawati (2016) menjelaskan ciri-ciri pola asuh ini menekankan bahwa segala aturan orang tua harus ditaati oleh anaknya, anak tidak boleh membantah, anak tidak diberi kesempatan menyampaikan apa yang dipikirkan, diinginkan atau dirasakan.

Dalam kondisi ini anak seolah-olah menjadi robot (penurut) sehingga anak tumbuh menjadi individu yang kurang inisiatif, merasa takut, tidak percaya diri, pencemas, rendah diri, minder dalam pergaulan, hingga kurang mandiri karena segala sesuatu tergantung orang tua. Sisi negatif lainnya, jika anak tidak terima dengan perlakuan orang tua maka anak dapat tumbuh menjadi orang yang munafik, pemberontak, nakal atau melarikan diri dari kenyataan. Fromm (dalam Abu Ahmadi 2007) juga menegaskan bahwa anak yang dibesarkan dalam suasana keluarga otoriter, memandang kekuasaan sebagai sesuatu yang harus ditakuti dan bersifat magi. Ini mungkin menimbulkan sikap tunduk secara membuta kepada kekuasaan, atau justru sikap menentang kekuasaan.

## 2. Pola asuh permisif

Syamaun (2012) mengungkapkan bahwa ciri-ciri pola asuh tipe permisif adalah membiarkan, tidak ambil pusing, tidak atau kurang peduli, acuh tak acuh, tidak atau kurang memberi perhatian karena sibuk dengan tugas-tugas, menyerah pada keadaan, melepaskan tanpa kontrol, mengalah karena tidak mampu mengatasi keadaan, atau membiarkan anak karena kebodohan. Ciri-ciri perilaku ini adalah refleksi kepribadian yang tidak sehat. Helmawati (2016) mengemukakan bahwa pola asuh permisif ini kebalikan dari pola asuh parent oriented. Dalam parent oriented semua keinginan orang tua harus diikuti baik anak setuju maupun tidak, sedangkan dalam pola asuh permisif orang tua harus mengikuti keinginan anak baik orang tua setuju maupun tidak. Strategi komunikasi dalam pola asuh ini sama dengan strategi parent oriented yaitu bersifat win-lose solution. Artinya apa yang diinginkan anak selalu dituruti dan diperbolehkan oleh orang tua. Orang tua mengikuti segala kemauan anaknya. Menurut Shochib (2010) ciri dari pola asuh ini adalah orang tua sering merasa terancam karena meletakkan diri sepenuhnya pada anak-anak, dengan alasan “demi keselamatan”. Orang tua banyak memikirkan dan memenuhi keinginan anak-anaknya.

Dampak negatif dari pola asuh ini adalah anak cenderung bertindak semena-mena dan bebas melakukan apa saja tanpa memandang bahwa itu sesuai dengan nilai-nilai atau norma yang berlaku atau tidak. Sisi negatif lainnya dari pola asuh ini adalah kurang disiplin dengan aturan-aturan sosial yang berlaku. Namun sisi positifnya, jika anak menggunakannya dengan tanggung jawab maka anak tersebut akan menjadi seorang yang mandiri, kreatif, inisiatif, dan mampu mewujudkan aktualisasi dirinya di masyarakat (Helmawati, 2014). Penelitian David Levy (dalam Abu Ahmadi 2007) menjelaskan anak yang dimanjakan cenderung berwatak tidak patuh, tidak dapat menahan emosi kemarahan, dan menuntut orang lain secara berlebihan. Dia tidak dapat bergaul, sehingga akan terasing.

### 3. Pola asuh demokratis

Ciri-ciri dari pola asuh tipe demokratis diantaranya adalah menerima, kooperatif, terbuka terhadap anak, mengajarkan anak untuk mengembangkan disiplin diri, jujur, dan ikhlas dalam menghadapi masalah anak-anak, memberikan penghargaan positif kepada anak tanpa dibuat-buat, mengajarkan kepada anak untuk mengembangkan tanggung jawab atas setiap perilaku dan tindakannya, bersikap akrab dan adil, tidak cepat menyalahkan, memberikan kasih sayang dan kemesraan kepada anak. Ciri-ciri orang tua seperti ini merupakan refleksi dari kondisi kepribadian yang matang, dewasa, sehat, produktif, normal, dan tidak mengalami hambatan (Syamaun, 2012). Ciri lain dari pola asuh ini yaitu: orang tua bersikap rasional, selalu mendasari tindakannya pada rasio atau pemikiran-pemikiran, bersikap realistis terhadap kemampuan anak, tidak berharap berlebihan yang melampaui kemampuan anak (Wijanarko & Setiawati, 2016). Merujuk dari pendapat ahli Thomas Gordon dan

Helmawati, maka dalam penelitian ini ditetapkan indikator pola asuh orang tua sebagai berikut :

- a. Pola asuh Otoriter meliputi :
  - 1) Pendekatan yang digunakan mengandung unsur paksaan dan hukuman
  - 2) Orang tua cenderung menguasai anak
  - 3) Anak tidak memiliki kebebasan
- b. Pola asuh Permisif meliputi :
  - 1) Pendekatan yang digunakan mengedepankan kemauan anak
  - 2) Orang tua cenderung acuh terhadap anak
  - 3) Anak memiliki kebebasan penuh
- c. Pola asuh demokratis meliputi :
  - 1) Pendekatan yang digunakan kooperatif
  - 2) Terbuka dan akrab dengan anak
  - 3) Adanya kebebasan dan tanggung jawab

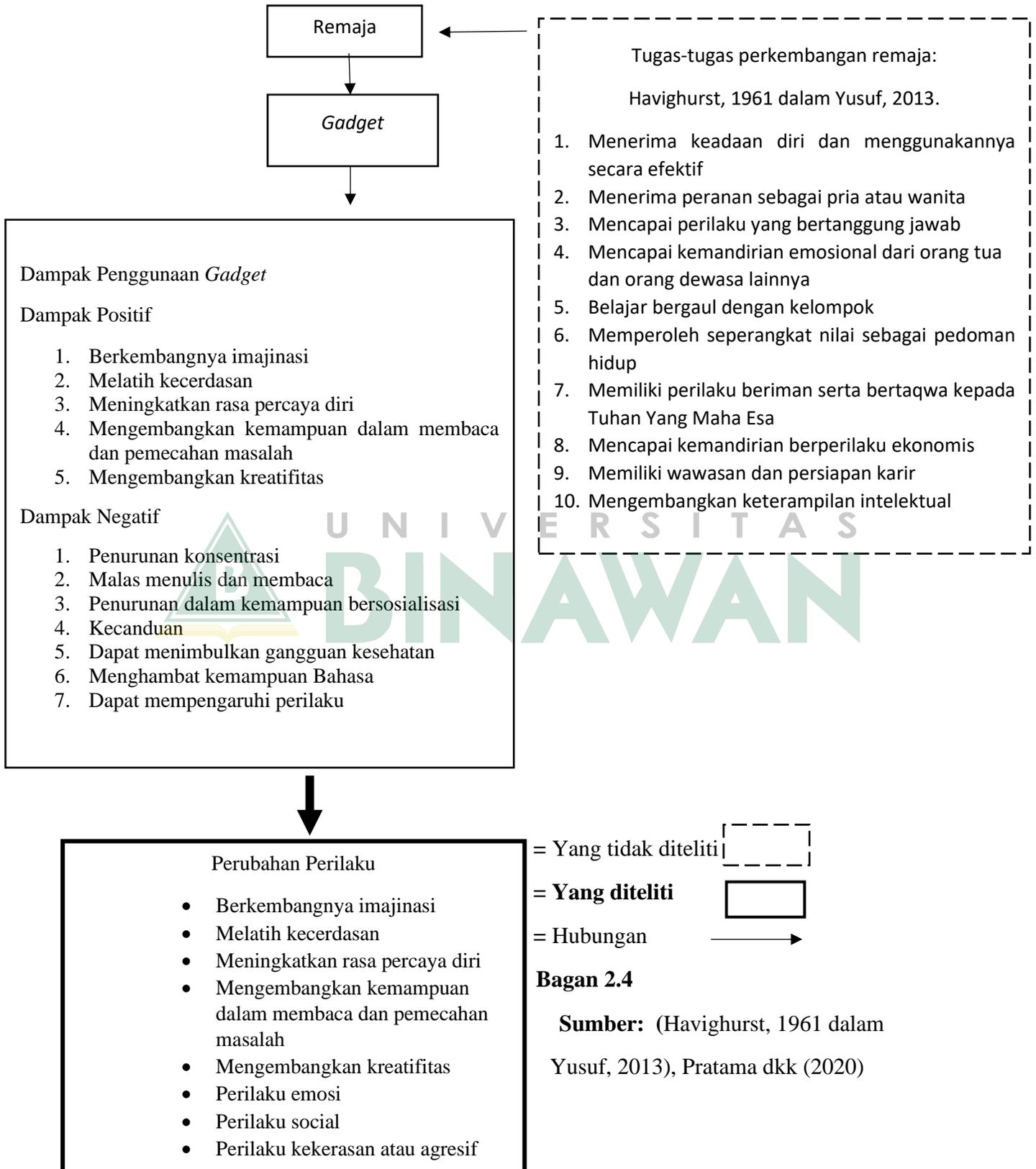


Menurut hasil penelitian Aprilia Nurul Khotimah (2019) menunjukkan korelasi antara 2 variabel diperoleh P-value  $(0,000) < \alpha (0,05)$  sehingga H1 diterima, artinya bahwa pola asuh orang tua dalam penggunaan *gadget* berhubungan dengan perkembangan sosial-emosioanal anak sekolah menengah pertama di SMP Al-Hidayah. Dengan arah hubungan dari r hitung = 0,637, maka keeratan hubungan dikategorikan hubungan kuat. Berdasarkan penelitian Mufida (2013), 5 dari 10 anak mengalami kondisi yang pasif dalam beradaptasi atau bersosialisasi dengan teman-temannya. Anak sulit untuk berinteraksi dengan guru. Anak juga sulit untuk bekerja sama dalam kelompok dengan temannya untuk mengerjakan tugas bersama. Berdasarkan survey data awal yang dilakukan, di SMP Muhammadiyah 5 Surabaya, dari 10 orang yang diwawancarai, 2 anak dengan pola asuh

authoritarian, 7 anak dengan pola asuh authoritative, dan 1 anak dengan pola asuh permissive. Kemudian dari 10 anak, 5 anak mengalami kecanduan *gadget*. Sedangkan dari sisi perkembangan sosial, 5 anak cenderung mengalami perkembangan sosial yang kurang.



## 2.4 Kerangka Teori



## BAB III KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS PENELITIAN

### 3.1 Kerangka Konseptual Penelitian

Kerangka konsep adalah suatu uraian dan visualisasi tentang hubungan atau kaitan antara variabel yang akan diamati atau diukur melalui penelitian yang akan dilakukan (Notoatmodjo, 2014)

Dari uraian landasan teori pada bab sebelumnya, peneliti mengambil judul penelitian yaitu “Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perubahan Perilaku Pada Remaja Awal di RW 13 Kelurahan Harapan Jaya Kecamatan Cibinong Kabupaten Bogor” maka peneliti menyimpulkan dalam suatu kerangka teori seperti di bawah ini.

**Gambar 3.1 Kerangka Konsep Penelitian**



**“Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perubahan Perilaku Pada Remaja Awal di RW 13 Kelurahan Harapan Jaya Kecamatan Cibinong Kabupaten Bogor”**

### 3.2 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah pernyataan mengenai satu atau lebih populasi yang perlu dibuktikan kesahannya melalui prosedur pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis merupakan suatu prosedur melakukan perbandingan antara nilai sampel (berasal dari data penelitian) dengan nilai hipotesis pada data populasi. (Zainatul. M, 2020).

Ha: Ada Hubungan Penggunaan Gadget terhadap Perubahan Perilaku pada Remaja Awal di Rw.13 Kelurahan Harapan Jaya Kecamatan Cibinong Kabupaten Bogor.

## **BAB IV METODELOGI**

Pada bab ini peneliti akan menguraikan mengenai kerangka konsep, definisi operasional dan hipotesis penelitian dengan penjelasan sebagai berikut ini

### **4.1 Desain Penelitian**

Penelitian ini merupakan metode penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan desain penelitian crosssectional, yaitu penelitian non-eksperimental yang bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* terhadap perubahan perilaku remaja awal di Rw.13 Kelurahan Harapan Jaya Kecamatan Cibinong Kabupaten Bogor.

### **4.2 Populasi dan Sampel**

#### **4.2.1 Populasi**

Populasi penelitian ini adalah seluruh remaja yang menggunakan *gadget* di RW13 Kelurahan Harapan Jaya Kecamatan Cibinong Kabupaten Bogor, yang terdapat 4 Rt dengan 324 Kartu Keluarga namun tidak semua anggota pada Kartu Keluarga tersebut memiliki anak usia remaja awal (12-19 tahun). Jumlah Populasi remaja pada Rw.13 Kelurahan Harapan Jaya Kecamatan Cibinong Kabupaten Bogor sebanyak 65 remaja.

#### **4.2.2 Sampel**

Dalam penelitian ini responden kurang dari 100, maka penelitian ini menggunakan metode total sampling. Sampel dalam penelitian ini adalah subyek yang diambil dari populasi berjumlah 65 yang memenuhi kriteria penelitian yang diambil, secara tertulis telah menyatakan bersedia ikut serta dalam penelitian dan telah menandatangani lembar persetujuan atau informed consent. Maka, sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah remaja yang menggunakan *gadget* yang

terdaftar di RW 13, Kelurahan Harapan Jaya, Kecamatan Cibinong, Kabupaten Bogor.

### 4.2.3 Definisi Operasional

4.1 Tabel Definisi Operasional

No.	Variabel	Definisi Operasional	Cara Ukur	Hasil Ukur	Skala Ukur
<b>Variabel Independen</b>					
1.	Penggunaan <i>Gadget</i>	Penggunaan <i>gadget</i> adalah cara, frekuensi, durasi, kegunaan dan fungsi dari sebuah gadget yang dimiliki remaja	Menggunakan kuesioner dengan cara ukur skala likert dengan pilihan jawaban 1. Tidak Pernah = 1 2. Jarang = 2 3. Kadang-kadang = 3 4. Sering = 4 5. Selalu = 5 Pertanyaan negative tersebut dapat diberi bobot skor seperti: 1. Tidak Pernah = 5 2. Jarang = 4 3. Kadang-kadan= 3 4. Sering = 2 5. Selalu= 1	1. Positif = <44 ( Mean ) 2. Negatif = >44 ( Mean )	Ordinal

Variabel Dependen					
2.	Perubahan Perilaku	Perubahan perilaku merupakan perubahan tindakan maupun perubahan sikap seseorang, baik perubahan yang mengarah ke positif maupun negatif.	Menggunakan Strengths and Difficulties Questionnaire (SDQ) dengan cara ukur skala likert dengan pilihan jawaban 1. Tidak Pernah = 1 2. Jarang = 2 3. Kadang-kadang = 3 4. Sering = 4 5. Selalu = 5 Pertanyaan negative tersebut dapat diberi bobot skor seperti: 1. Tidak Pernah = 5 2. Jarang = 4 3. Kadang-kadang = 3 4. Sering = 2 5. Selalu = 1	1. Positif = <45 Median 2. Negative = >45 Median	Ordinal

### 4.3 Instrumen Penelitian

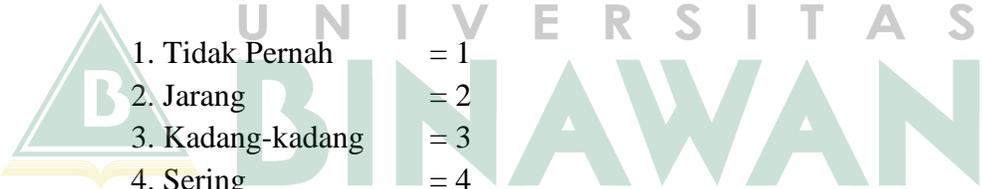
Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis. Instrumen pada penelitian ini terdiri dari dua macam kuesioner, yaitu :

#### 4.3.1 Kuesioner A

Kuesioner A tentang Karakteristik Responden yang berisi Inisial nama, usia, jenis kelamin, dan tingkat pendidikan.

#### 4.3.2 Kuesioner B

Kuesioner B tentang penggunaan gadget. Alat ukur yang digunakan untuk mengukur penggunaan *gadget* pada remaja menggunakan alat ukur Skala Likert. Instrumen pada penelitian ini berdasarkan teori yang dibuat dalam Dalillah 2019 namun dimodifikasi oleh peneliti. Hal tersebut yakni melihat frekuensi dan durasi terjadinya penggunaan *gadget*. Skala ini menyajikan pertanyaan-pertanyaan untuk melihat seberapa sering dan seberapa lama subjek menggunakan *gadget*. Menggunakan skala likert pertanyaan positif tersebut dapat diberi bobot skor seperti:

- 
- 1. Tidak Pernah = 1
  - 2. Jarang = 2
  - 3. Kadang-kadang = 3
  - 4. Sering = 4
  - 5. Selalu = 5

Pertanyaan negative tersebut dapat diberi bobot skor seperti:

- 1. Tidak Pernah = 5
- 2. Jarang = 4
- 3. Kadang-kadang = 3
- 4. Sering = 2
- 5. Selalu = 1

Intepretasi hasil yang diperoleh adalah

- 1. Positif = <44 Mean
- 2. Negatif = >44

Semakin tinggi skor yang diperoleh dari skala penggunaa gadget maka semakin tinggi tingkat penggunaan gadget. Semakin rendah skor yang diperoleh dari skala penggunaa gadget maka semakin rendah tingkat penggunaan gadget.

**Tabel 4.2 kisi-kisi kuesioner penggunaan gadget**

VARIABEL	ITEM	
	<i>F</i>	<i>UF</i>
Penggunaan Gadget	7,8,9	1,2,3,4,5,6,10
	11,15	12,13,14,16,17
Jumlah	5	12

### 4.3.3 Kuesioner C

Kuesioner C tentang perubahan perilaku. Teknik skala yang dapat digunakan untuk mengukur perilaku adalah menggunakan Untuk mengukur perilaku social,emosional dan kekerasan pada seseorang dengan cara Strengths and Difficulties Questionnaire (SDQ) adalah sebuah instrument skrining perilaku singkat, didesain untuk memberikan profil perilaku, emosi dan hubungan sosial anak dan remaja (3-17 tahun). Skrining SDQ merupakan suatu alat yang dikembangkan oleh Robert Goodman pada tahun 1997 SDQ memberikan banyak informasi dan berguna untuk memberikan gambaran singkat dari perilaku anak dan remaja yang berfokus pada kekuatan dan juga kesulitan mereka (Black et al,2010). Instument pada penelitian ini berdasarkan teori yang dibuat dalam Dalillah 2019 namun dimodifikasi oleh peneliti.

**Tabel 4.3 kisi-kisi kuesioner perilaku**

VARIABEL	ITEM	
	<i>F</i>	<i>UF</i>
PERUBAHAN PERILAKU	2,4,6	1,3,5,7,8
	10,13	9,11,12
Jumlah	5	8

Hal tersebut yakni melihat frekuensi terjadinya perubahan perilaku. Skala ini menyajikan pertanyaan-pertanyaan untuk melihat apakah adanya hubungan antara intensitas penggunaan smartphone dengan perubahan perilaku pada remaja. Menggunakan skala likert pertanyaan positif tersebut dapat diberi bobot skor seperti:

1. Tidak Pernah = 1
2. Jarang = 2
3. Kadang-kadang = 3
4. Sering = 4
5. Selalu = 5

Pertanyaan negative tersebut dapat diberi bobot skor seperti:

1. Tidak Pernah = 5
2. Jarang = 4
3. Kadang-kadang = 3
4. Sering = 2
5. Selalu = 1

Dengan memberikan hasil ukur Positif dan Negatif dengan hasil:

1. Positif =  $<45$  Median

2. Negatif =  $>45$

#### 4.4 Waktu dan Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan dengan ditemukan banyak remaja yang menggunakan gadget dan terjadi perubahan pada perilaku tersebut. Selain itu belum ada penelitian yang dilakukan di RW 13 Kelurahan Harapan Jaya Kecamatan Cibinong Kabupaten Bogor. Waktu penelitian akan dijabarkan mulai dari persiapan, pelaksanaan dan penyusunan laporan dimulai dari Maret 2022- April 2022.

#### **4.5 Prosedur pengambilan atau pengumpulan data**

Pengumpulan data penelitian dilakukan dengan prosedur sebagai berikut:

- 4.5.1** Peneliti mengajukan surat pengantar penelitian kepada ketua program studi keperawatan pada tanggal 27 Januari 2022
- 4.5.2** Mengajukan surat permohonan ijin penelitian dari Institusi Pendidikan kepada ketua Rw 13 pada tanggal 18 Maret 2022.
- 4.5.3** Memberikan penjelasan kepada calon responden tentang maksud dan tujuan dari penelitian.
- 4.5.4** Setelah calon responden menyetujui hal untuk terlibat dalam penelitian dan menjadi responden penelitian kemudian responden menandatangani lembar persetujuan responden
- 4.5.5** Memberikan kuisisioner serta lembar informed consent kepada responden dan menjelaskan maksud dari setiap pernyataan
- 4.5.6** Mempersilahkan responden mengisi kuisisioner, sementara peneliti tidak meninggalkan tempat agar responden dapat bertanya tentang pernyataan yang kurang dimengerti
- 4.5.7** Mengumpulkan kuisisioner dan terlebih dahulu peneliti memeriksa kelengkapan jawaban yang telah diisi oleh responden.

#### **4.6 Uji Validasi dan Reliabilitas**

##### **4.6.1 Validasi**

Pada penelitian ini dilakukannya uji Validasi dan Reabilitas untuk menentukan valid pada kuesioner yang tersedia. Penelitian uji Valid dan Reabilitas akan di lakukan di wilayah Pabuaran Citayam Kabupaten Bogor.

a. Uji Validitas Gadget

Item	r <sub>hitung</sub>	r <sub>tabel</sub>	Kesimpulan
Item 1	0,521	0,4438	Valid
Item 2	0,595	0,4438	Valid
Item 3	0,599	0,4438	Valid
Item 4	0,511	0,4438	Valid
Item 5	0,614	0,4438	Valid
Item 6	0,539	0,4438	Valid
Item 7	0,545	0,4438	Valid
Item 8	0,600	0,4438	Valid
Item 9	0,473	0,4438	Valid
Item 10	0,580	0,4438	Valid
Item 11	0,526	0,4438	Valid
Item 12	0,570	0,4438	Valid
Item 13	0,601	0,4438	Valid
Item 14	0,567	0,4438	Valid
Item 15	0,468	0,4438	Valid
Item 16	0,457	0,4438	Valid
Item 17	0,551	0,4438	Valid

Berdasarkan hasil diatas diketahui bahwa nilai r hitung untuk pertanyaan Gadget menunjukkan semua item nilai r hitung > r tabel (0,4438). Hasil perhitungan r tabel diperoleh nilai sebesar 0,4438 yang didapat dari nilai r tabel untuk  $N-2 = 20-2 = 18$  pada taraf signifikansi 5%. Jadi pertanyaan tersebut diatas dapat dikatakan valid

### b. Uji Validitas PERILAKU

Item	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Kesimpulan
Item 1	0,480	0,4438	Valid
Item 2	0,461	0,4438	Valid
Item 3	0,509	0,4438	Valid
Item 4	0,717	0,4438	Valid
Item 5	0,674	0,4438	Valid
Item 6	0,501	0,4438	Valid
Item 7	0,735	0,4438	Valid
Item 8	0,509	0,4438	Valid
Item 9	0,646	0,4438	Valid
Item 10	0,486	0,4438	Valid
Item 11	0,447	0,4438	Valid
Item 12	0,505	0,4438	Valid
Item 13	0,634	0,4438	Valid

Berdasarkan hasil diatas diketahui bahwa nilai  $r$  hitung untuk pertanyaan Perilaku menunjukkan semua item nilai  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel (0,4438). Hasil perhitungan  $r$  tabel diperoleh nilai sebesar 0,4438 yang didapat dari nilai  $r$  tabel untuk  $N-2= 20-2= 18$  pada taraf signifikansi 5%. Jadi pertanyaan tersebut diatas dapat dikatakan valid.

#### 4.6.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuisisioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk, suatu kuisisioner dikatakan reliable atau handal jika jawaban seseorang terhadap Item adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu.

No.	Variabel	Cronbach's Alpha	Keterangan
1.	Gadget	0,854	Reliabel
2.	Perilaku	0,819	Reliabel

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa pengujian reliabilitas diperoleh nilai reliabel pada gadget 0,854 sedangkan nilai reliabel pada perilaku 0,819, nilai semua variabel lebih besar dari 0,60 yang menurut kriteria bisa dikatakan reliabel.

#### 4.7 Analisa Data

Pengumpulan data dalam sebuah penelitian merupakan salah satu tahap yang sangat penting. Teknik pengumpulan data yang tepat dan benar akan menghasilkan data yang memiliki kredibilitas tinggi, dan sebaliknya. Teknik pengumpulan data dan analisis data penting untuk diketahui oleh seorang peneliti. Setelah pengumpulan data, langkah selanjutnya yang harus dilakukan adalah pengolahan data yang bertujuan untuk mengetahui secara jelas sifat-sifat yang dimiliki oleh data yang telah dikumpulkan. Langkah-langkah yang ditempuh dalam pengolahan data (Sugiyono, 2014). Oleh karena itu, dalam makalah ini topik yang akan dibahas adalah macam-macam teknik pengumpulan data dan analisis data dalam penelitian kuantitatif, kualitatif dan pengembangan.

##### 4.7.1 Analisis Univariat

Analisis univariat bertujuan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan karakteristik setiap variabel penelitian. Bentuk dari analisis univariat ini tergantung pada jenis datanya. Untuk data numerik digunakan nilai mean, median dan standar deviasi. Pada umumnya dalam analisis ini hanya menghasilkan data distribusi frekuensi dan presentase pada setiap variabel (Notoatmodjo, S, 2014). Analisis Analisa univariat ini dilakukan dengan menggunakan rumus :

$$f/n \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase

f : Jumlah atau frekuensi responden

n : Nilai maksimal penelitian jumlah responden

#### 4.7.2 Analisa Bivariat

Analisa bivariat merupakan perhitungan statistik yang digunakan oleh peneliti untuk mengidentifikasi keeratan hubungan antara dua variabel. Analisa bivariat adalah analisa yang dilakukan untuk mencari korelasi atau pengaruh antara variabel atau lebih yang diteliti. (Notoatmodjo, S, 2014). Uji Chi Square adalah teknik statistik yang pada umumnya digunakan untuk menguji sebuah hipotesis sebuah populasi yang berupa nominalnya dan sampelnya memiliki skala yang besar. Uji Chi Square independen pada penelitian ini untuk menguji perbedaan rata-rata antara tiga kelompok data yang independen.

Untuk melihat hasil bermakna perhitungan statistik maka digunakan batas kemaknaan yang digunakan adalah P-Value = 0,05. Jika diperoleh nilai  $p < 0,05$  berarti ada hubungan yang bermakna antara variabel independen dengan variabel dependen. Dan jika diperoleh nilai  $p \geq 0,05$  berarti tidak ada hubungan yang bermakna antara variabel independen dengan variabel dependen. Analisa bivariat dalam penelitian ini dirinci dalam tabel

No.	Variable Independen	Jenis Data	Variable Dependen	Jenis Data	Uji
1.	Pengaruh Gadget	Ordinal	Perubahan Perilaku	Ordinal	Uji Chi Square

### Rumus Chi Square

$$X^2 = \frac{\sum (fo - fh)^2}{Fh}$$

Keterangan:

X<sup>2</sup> = Chi kuadrat

fo = Frekuensi yang diobservasi

fh = Frekuensi yang diharapkan

### 4.8 Pengolahan Data

Langkah-langkah yang digunakan dalam pengolahan data yaitu

#### a. Editing

Kuisisioner yang telah diisi oleh responden akan dilakukan pemeriksaan isi kuisisioner tentang kelengkapan isian, kejelasan, relevansi, dan konsistensi jawaban yang diberikan responden. Data yang tidak lengkap akan dikembalikan kepada responden untuk diisi kembali dan dikembalikan pada saat itu juga.

#### b. Coding

Kegiatan yang akan dilakukan pada tahap ini adalah mengubah data berbentuk huruf menjadi data berbentuk angka sehingga mempermudah pada saat analisa data dan mempercepat pada saat pemasukan data.

pertanyaan positif tersebut dapat diberi bobot skor seperti:

- |                  |     |
|------------------|-----|
| 1. Tidak Pernah  | = 1 |
| 2. Jarang        | = 2 |
| 3. Kadang-kadang | = 3 |
| 4. Sering        | = 4 |
| 5. Selalu        | = 5 |

Pertanyaan negative tersebut dapat diberi bobot skor seperti:

- |                  |     |
|------------------|-----|
| 1. Tidak Pernah  | = 5 |
| 2. Jarang        | = 4 |
| 3. Kadang-kadang | = 3 |

4. Sering = 2

5. Selalu = 1

Dengan memberikan hasil ukur Positif dan Negatif pada penggunaan gadget dengan hasil:

1. Positif =  $<44$  (Mean)

2. Negative =  $>44$

Dengan memberikan hasil ukur Positif dan Negatif pada perubahan perilaku dengan hasil:

1. Positif =  $<45$  (Median)

2. Negative =  $>45$

*c. Processing*

Pada tahap ini data yang terisi secara lengkap dan telah melewati proses pengkodean akan dilakukan pemrosesan data dengan memasukkan data (entry data) dari seluruh kuisisioner yang terkumpul ke dalam paket program computer

*d. Cleaning*

Kegiatan pengecekan kembali data yang telah dimasukkan untuk melihat ada tidaknya kesalahan terutama kesesuaian pengkodean yang telah ditetapkan. Saat ditemukan kesalahan ketika entry data segera diperbaiki sesuai hasil pengumpulan data.

*e. Scoring*

Pada tahap ini peneliti akan menjumlahkan semua hasil dari perhitungan, setelah itu akan dikelompokkan berdasarkan jumlah sesuai dengan klasifikasi.

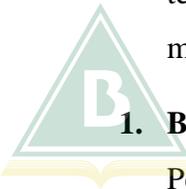
*f. Tabulasi Data*

Tabulasi langsung adalah sistem pengolahan data langsung yang ditabulasi oleh kuisisioner. Ini juga metode yang paling sederhana bila dibandingkan dengan metode yang lain. Tabulasi ini dilakukan dengan memasukkan data dari kuisisioner kedalam kerangka tabel yang telah disiapkan, tanpa proses perantara yang lainnya. Tabulasi

langsung biasanya dikerjakan dengan cara mengelompokkan kuisioner menurut jawaban yang diberikan, kemudian dihitung jumlahnya, lalu dimasukkan kedalam tabel yang telah disiapkan kemudian diolah menggunakan software computer.

#### **4.9 Etika Penelitian**

Etika penelitian ini bertujuan untuk menjamin kerahasiaan identitas responden, melindungi, dan menghormati hak responden dengan digunakannya pernyataan persetujuan responden dalam mengikuti penelitian. Penelitian dilaksanakan dengan terlebih dahulu mengajukan permohonan izin kepada institusi Program Studi Keperawatan Universitas Binawan untuk mendapatkan surat perizinan penelitian. Kemudian peneliti menyerahkan surat izin tersebut kepada pihak Ketua Rw 13 Kelurahan Harapan Jaya untuk mendapatkan persetujuan melakukan penelitian di tempat tersebut.



##### **1. Beneficence**

Peneliti meyakinkan responden bahwa peneliti ini bebas dari bahaya, tidak bersifat memaksa melainkan bersifat sukarela, manfaat yang dirasakan dan tidak menimbulkan resiko.

##### **2. Mal-efficence**

Peneliti menjamin bahwa penelitian ini tidak menimbulkan bahaya pada responden dan responden terlindungi dari setiap resiko.

##### **3. Respect for human dignity**

Responden berhak untuk menentukan dirinya sendiri, dan mendapatkan informasi lengkap diantaranya mengenai tujuan, cara pelaksanaan, manfaat penelitian dan hal-hal yang berkaitan dengan penelitian.

#### **4. Autonomy**

Peneliti perlu mempertimbangkan hak-hak subyek untuk mendapatkan informasi yang terbuka berkaitan dengan jalannya penelitian serta memiliki kebebasan menentukan pilihan dan bebas dari paksaan untuk berpartisipasi dalam kegiatan penelitian (autonomy). Tindakan yang terkait dengan prinsip menghormati harkat dan martabat manusia adalah peneliti mempersiapkan formulir persetujuan subyek (informed consent).

#### **5. Anonymity (Tanpa Nama)**

Masalah etika keperawatan merupakan masalah yang memberikan jaminan dalam penggunaan subjek penelitian dengan cara tidak memberikan atau mencantumkan nama responden pada lembar alat ukur dan hanya menuliskan kode pada lembar pengumpulan data atau hasil penelitian yang akan disajikan. Peneliti tidak akan menuliskan nama lengkap dari setiap sampel, peneliti hanya akan menuliskan inisial huruf depan dari nama sampel, untuk menjaga kerahasiaan nama sampel.

#### **6. Confidentiality (Kerahasiaan)**

Masalah ini merupakan masalah etika dengan memberikan jaminan kerahasiaan hasil penelitian, baik informasi maupun masalah-masalah lainnya. Semua informasi yang telah dikumpulkan dijamin kerahasiaannya oleh peneliti, hanya kelompok data tertentu yang akan dilaporkan pada hasil riset. Peneliti tidak akan memberikan informasi tentang hasil penelitian tanpa persetujuan dari pihak terkait atau dalam hal ini sampel yang dijadikan objek penelitian. Data akan dimusnahkan dalam waktu 3 tahun kemudian.

### **7. Justice (Keadilan)**

Penelitian ini menggunakan subjek harus diperlakukan secara adil baik sebelum, selama dan sesudah keikutsertaan dalam penelitian tanpa adanya diskriminasi dan semua subyek diperlakukan dengan baik.



## **BAB V**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **5.1 Hasil Penelitian**

Setelah pengambilan data dilakukan dengan memberikan kuesioner kepada responden, selanjutnya yaitu melakukan tahapan pengolahan data. pengolahan data diambil dari remaja yang berusia 12-19 tahun yang terdaftar di RW.13, Kelurahan Harapan Jaya Kecamatan Cibinong, Kabupaten Bogor. Selanjutnya data yang diambil dilakukan analisis dengan menggunakan program SPSS. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 21 Maret 2022-21 Mei 2022 di RW.13, Kelurahan Harapan Jaya Kecamatan Cibinong, Kabupaten Bogor.. Dengan menyebarkan kuesioner kepada 65 responden.

#### **5.2 Pembahasan**

##### **5.2.1 Hasil Penelitian Analisis Univariat**

Analisa univariat ini bertujuan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan karakteristik masing-masing variabel yang diteliti. Data ini merupakan data primer yang dikumpulkan melalui pengisian kuesioner yang dilakukan terhadap 65 responden. Data univariat ini terdiri atas usia anak, jenis kelamin anak, urutan anak, usia ibu, pendidikan ibu, dan usia ibu sebagai variabel-variabel bebas, dan kekambuhan sebagai variabel terikat.

##### **5.2.1.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin**

**Distribusi Frekuensi Responden berdasarkan Jenis Kelamin  
Kelurahan Harapan Jaya Kecamatan Cibinong, Kabupaten Bogor**

**Tabel 5.1**

**Karakteristik berdasarkan Jenis kelamin**

<b>No.</b>	<b>Jenis kelamin</b>	<b>Frekuensi (n)</b>	<b>Persentase (%)</b>
<b>1.</b>	Pria	14	21.5
<b>2.</b>	Wanita	51	78.5
<b>Total</b>		<b>65</b>	<b>100.0</b>

Berdasarkan Tabel kelompok kategori jenis kelamin diatas dapat diketahui bahwa dari 65 responden yang dijadikan sampel terdapat 14 orang (21,5%) berjenis kelamin pria. Sedangkan terdapat 51 orang (78,5%) berjenis kelamin wanita. Hal ini berarti responden dengan jumlah terbanyak terdapat pada responden yang berjenis kelamin wanita.

### 5.2.2.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

#### Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Usia di RW.13 Kelurahan Harapan Jaya Kecamatan Cibinong, Kabupaten Bogor

**Tabel 5.2**  
**Karakteristik berdasarkan Usia**

No.	Usia	Frekuensi (n)	Persentase (%)
1	12-15 Tahun	3	4.6
2	16-19 Tahun	62	95.4
	<b>Total</b>	<b>65</b>	<b>100.0</b>

Berdasarkan Tabel kelompok kategori usia diatas dapat diketahui bahwa dari 65 responden yang dijadikan sampel terdapat 3 orang (4,6%) yang memiliki usia rentang 12-15 tahun. Sedangkan terdapat 62 orang (95,4%) yang memiliki rentang usia 16-19 tahun. Hal ini berarti responden dengan jumlah terbanyak terdapat pada responden yang memiliki rentang usia 16-19 tahun.

### 5.2.2.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Tingkat Pendidikan

#### Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Tingkat Pendidikan di RW.13 Kelurahan Harapan Jaya Kecamatan Cibinong, Kabupaten Bogor

**Tabel 5.3**  
**Karakteristik berdasarkan Tingkat Pendidikan**

No.	Tingkat Pendidikan	Frekuensi (n)	Persentase (%)
1.	SMP	3	4.6
2.	SMA/SMK	62	95.4
	<b>Total</b>	<b>65</b>	<b>100.0</b>

Berdasarkan Tabel kelompok kategori tingkat pendidikan diatas dapat diketahui bahwa dari 65 responden yang dijadikan sampel terdapat 62 orang (95,4%) dengan tingkat Pendidikan SMA/SMK. Sedangkan terdapat 3 orang (4,6%) dengan tingkat Pendidikan SMP. Hal ini berarti responden dengan tingkat Pendidikan SMA/SMK.

#### 5.2.2.4 Penggunaan Gadget

##### Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Penggunaan Gadget RW.13 Kelurahan Harapan Jaya Kecamatan Cibinong, Kabupaten Bogor

**Tabel 5.4**  
**Karakteristik berdasarkan Penggunaan Gadget**

No.	Penggunaan Gadget	Frekuensi (n)	Presentase (%)
1	Positif	37	56.9
2	Negatif	28	43.1
	<b>Total</b>	<b>65</b>	<b>100.0</b>

Berdasarkan Tabel Penggunaan Gadget diatas dapat diketahui bahwa dari 65 responden data yang dijadikan sampel Penggunaan Gadget positif sebesar 37 orang (56.9%). Sedangkan Penggunaan Gadget negatif sebesar 28 orang (43.1%). Sehingga dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden Penggunaan Gadget yang positif.

### 5.2.2.5 Perubahan Perilaku

#### Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Perubahan Perilaku RW.13 Kelurahan Harapan Jaya Kecamatan Cibinong, Kabupaten Bogor

Tabel 5.5

#### Karakteristik berdasarkan Perubahan Perilaku

No.	Perilaku	Frekuensi (n)	Persentase (%)
1	Positif	33	50.8
2	Negatif	32	49.2
<b>Total</b>		<b>65</b>	<b>100.0</b>

Berdasarkan Tabel Perubahan Perilaku diatas dapat diketahui bahwa dari 65 responden data yang dijadikan sampel responden perubahan perilaku positif sebesar 33 orang (50.8%). Sedangkan responden perubahan perilaku negatif sebesar 32 orang (49.2%). Sehingga dapat disimpulkan bahwa sebagian besar Perubahan Perilaku responden yaitu perilaku positif.

### 5.2.2 Analisis Bivariat

Untuk mengetahui hubungan antara variable independen yaitu penggunaan gadgt terhadap variable dependen perubahan perilaku yang kedua variable tersebut termasuk kedalam variable kategorik maka uji statistik yang dengan SPSS yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji statistic *Chi-Square* dengan tingkat kepercayaan 95% ( $\alpha = 0.005$ ). Dengan kriteria statistic jika diperoleh nilai  $p < 0.05$  maka  $H_0$  ditolak , artinya terdapat hubungan. Jika dan jika nilai  $p > 0.05$  maka  $H_0$  diterima, yang artinya tidak terdapat hubungan antara variable.

**Tabel 5.6**  
**Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perubahan**  
**Perilaku**

Penggunaan Gadget	Perilaku				Total	P Value
	Positif		Negatif			
	N	%	N	%		
<b>Positif</b>	25	38,5	12	18.5	<b>37</b> <b>56.9%</b>	<b>0,002</b>
<b>Negatif</b>	8	12.3	20	30.8	<b>28</b> <b>43.1%</b>	
<b>Total</b>	33 50.8%		32 49.2%		<b>65</b> <b>100%</b>	

Berdasarkan hasil table diatas didapatkan bahwa Penggunaan Gadget positif dengan perubahan perilaku yang positif sebesar 25 responden (38,5%) dan yang negatif sebesar 12 responden (18,5%). Sedangkan Penggunaan Gadget negatif dengan perubahan perilaku positif sebesar 8 responden (12,3%) dan yang negatif sebesar 20 responden (30,8%). Hal ini menunjukkan yang berarti kelompok responden dengan Penggunaan Gadget positif lebih besar untuk perubahan perilaku yang positif pada Remaja Awal di Rw.13 Kelurahan Harapan Jaya Kecamatan Cibinong Kabupaten Bogor dibandingkan dengan kelompok responden dengan Penggunaan Gadget terhadap perubahan perilaku yang negatif. Hasil uji statistic *Chi-Square* didapatkan nilai *pearson Chi-Square* dengan nilai *p-value* sebesar 0,002 < taraf signifikansi (0,05) maka H0 ditolak Ha diterima.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat Hubungan antara Penggunaan Gadget dengan Perubahan Perilaku Perilaku pada Remaja

Awal di Rw.13 Kelurahan Harapan Jaya Kecamatan Cibinong Kabupaten Bogor.

### **5.3 Pembahasan**

Bab ini merupakan pembahasan dari hasil penelitian tentang Hubungan Penggunaan *Gadget* Terhadap Perubahan Perilaku Pada Remaja Awal di RW 13 Kelurahan Harapan Jaya Kecamatan Cibinong Kabupaten Bogor. Pengambilan data di lakukan pada bulan Maret sampai April 2022. Sample berjumlah 65 responden.

#### **5.3.1 Analisa Univariat**

##### **5.3.1.1 Analisa Univariat Penggunaan gadget**

Berdasarkan hasil penelitian di RW13 Kelurahan Harapan Jaya, Kabupaten Bogor distribusi frekuensi Penggunaan Gadget dapat diketahui bahwa dari 65 responden data yang dijadikan sampel Penggunaan Gadget positif sebesar 58 orang (89,2%). Sedangkan Penggunaan Gadget negatif sebesar 7 orang (10,8%). Sehingga dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden Penggunaan Gadget yang positif.

Remaja zaman sekarang sudah mempunyai handphone dan tiada hari tanpa memegang handphone dan terasa tidak enak apabila tidak memiliki handphone karena handphone dapat digunakan sebagai alat komunikasi dan sebagai alat yang dapat menyimpan file-file yang sangat berharga. Bahkan remaja zaman sekarang lebih mementingkan handphone dari pada pelajaran. Berikut ini merupakan fakta remaja yang menggunakan handphone. Menurut Pratama dkk (2020) terdapat dampak positif dan negatif penggunaan handphone..

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Kumala (2019) penggunaan gadget pada remaja usia 13-15 tahun diketahui bahwa durasi waktu harian yang dihabiskan untuk menatap layar sebanyak  $\leq 2$  jam/hari pada anak dan remaja dan tinggi apabila lebih dari anjuran tersebut.

Selain itu hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nova Dwiyantri,dkk (2021), Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 86 orang responden, terdapat sebagian besarnya yaitu sebanyak 77 orang (89,5%) responden adalah remaja dengan penggunaan gadget kategori berisiko yaitu  $> 2$  jam sehari.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget dikalangan remaja sangat signifikan. Rata-rata responden menggunakan gadget tipe karena dapat mendukung berbagai kegiatan untuk mendapatkan/ menjelajah hal-hal baru dengan mudah.

### **5.3.1.2 Analisa Univariat Perubahan Perilaku**

Berdasarkan hasil penelitian di RW13 Kelurahan Harapan Jaya, Kabupaten Bogor distribusi frekuensi perubahan perilaku Berdasarkan Tabel Perubahan Perilaku diatas dapat diketahui bahwa dari 65 responden data yang dijadikan sampel responden perubahan perilaku positif sebesar 56 orang (86,2%). Sedangkan responden perubahan perilaku negatif sebesar 9 orang (13,8%). Sehingga dapat disimpulkan bahwa sebagian besar Perubahan Perilaku responden yaitu perilaku positif.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Nova Dwiyantri,dkk (2021) menunjukkan bahwa dari 86 orang responden, terdapat lebih dari sebagiannya yaitu sebanyak 50

orang (58,1%) responden adalah remaja yang beresiko mengalami perubahan perilaku. Sebanyak 59,29% dari responden yang mengalami perubahan perilaku yang positif dengan menunjukkan perubahan perilaku seperti para responden memiliki cara komunikasi yang baik dan sopan terhadap lawan bicaranya.

Perubahan Perilaku dapat diartikan berubahnya perilaku seseorang dari pola perilaku sebelumnya, artinya ada perbedaan dalam berperilaku dan melakukan perilaku baru yang sebelumnya belum pernah dilakukan (Dalillah, 2019). Perubahan Perilaku positif: Berkembangnya imajinasi, Melatih kecerdasan, Meningkatkan rasa percaya diri, Mengembangkan kemampuan dalam membaca dan pemecahan masalah, Mengembangkan kreatifitas. Perilaku negatif: Perilaku emosi Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden Rw.13 Kelurahan Harapan Jaya Kabupaten Bogor lebih memilih menggunakan gadget sebagai tempat mencari sumber informasi dan belajar serta berkomunikasi dengan mudah dengan teman/keluarga dari jarak jauh. Hal ini menunjukkan adanya interaksi sosial pada responden dan banyak dari responden yang lebih memilih menggunakan gadget untuk berinteraksi dengan temannya maupun keluarganya.

### 5.3.2 Analisa Bivariat

Berdasarkan hasil penelitian di RW13 Kelurahan Harapan Jaya, Kabupaten Bogor Berdasarkan didapatkan bahwa Penggunaan Gadget positif dengan perubahan perilaku yang positif sebesar 25 responden (38,5%) dan yang negatif sebesar 12 responden (18,5%). Sedangkan Penggunaan Gadget negatif dengan perubahan perilaku positif sebesar 8 responden (12,3%) dan yang negatif sebesar 20 responden (30,8%). Hal ini menunjukkan

yang berarti kelompok responden dengan Penggunaan Gadget positif lebih besar untuk perubahan perilaku yang positif pada Remaja Awal di Rw.13 Kelurahan Harapan Jaya Kecamatan Cibinong Kabupaten Bogor dibandingkan dengan kelompok responden dengan Penggunaan Gadget terhadap perubahan perilaku yang negatif. Hasil uji statistic *Chi-Square* didapatkan nilai *pearson Chi- Square* dengan nilai *p-value* sebesar  $0,002 <$  taraf signifikansi  $(0,05)$  maka  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perubahan Perilaku Remaja di Rw.13 Kecamatan Cibinong Kabupaten Bogor.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Nova Dwiyanti,dkk (2021) menunjukkan bahwa dari 77 responden dengan kategori penggunaan gadget positif, terdapat lebih dari sebagiannya yaitu sebanyak 48 orang (62,3%) responden positif mengalami perubahan perilaku dan dari 9 responden dengan kategori penggunaan gadget negatif, hanya sebagian kecilnya yaitu sebanyak 2 orang (22,2%) responden yang menunjukkan resiko perubahan perilaku. Berdasarkan hasil analisis statistik menggunakan uji chi-square didapatkan nilai  $p = 0,031$ , artinya terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan perubahan perilaku pada remaja.

Perubahan Perilaku diartikan sebagai berubahnya perilaku seseorang dari pola perilaku sebelumnya, artinya ada perbedaan dalam berperilaku dan melakukan perilaku baru yang sebelumnya belum pernah dilakukan (Dalillah, 2019). Perilaku itu ditunjukkan dengan perasaan , tindakan , sikap keyakinan, kenangan, atau rasa hormat terhadap orang lain. Perilaku seseorang merupakan sifat



relatif untuk menanggapi orang lain dengan cara-cara yang berbeda-beda. Misalnya dalam melakukan kerja sama, ada orang yang melakukannya dengan tekun, sabar dan selalu mementingkan kepentingan bersama diatas kepentingan pribadinya. Sementara di pihak lain, ada orang yang bermalasan, tidak sabaran dan hanya ingin mencari untung sendiri (Dalillah, 2019).

Pengaruh negatif yang di jumpai di jurnal (Subagio & Hidayati, 2017) yang mengatakan penggunaan gadget pada pelajar menyebabkan kesulitan untuk memperhatikan dan mengerjakan tugas ketika berada di dalam kelas karena cenderung tidak dapat memisahkan fungsi gadget sebagai alat bermain atau belajar. Hal ini terjadi pada salah satu SMP Negeri di Bukittinggi, dari data yang di dapat dari Dinas Pendidikan Kota Bukittinggi dilihat sedikitnya prestasi akademik yang di raih oleh siswa sekolah bersangkutan dibandingkan dengan sekolah lain baik itu hasil dari prestasi akademik maupun non akademik.

Berdasarkan uraian diatas, penggunaan gadget perlu diperhatikan agar terbentuknya perubahan perilaku yang positif.

#### **5.4 Implikasi Keperawatan**

Penelitian ini terdiri dari dua implikasi yaitu implikasi teoritis dan implikasi praktis. Implikasi teoritis dalam penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan data bagi para akademisi dalam melakukan sosialisasi atau pendidikan kesehatan terkait dengan penggunaan gadget. Khususnya pada anak usia remaja awal dengan perubahan perilaku. Penelitian ini menunjukkan bahwa perubahan perilaku dipengaruhi secara signifikan oleh penggunaan gadget.

Implikasi praktis dari penelitian ini adalah penggunaan gadget yang benar akan menurunkan resiko perubahan perilaku yang negatif pada anak usia remaja awal. Perubahan Perilaku diartikan sebagai berubahnya perilaku seseorang dari pola perilaku sebelumnya, artinya ada perbedaan dalam berperilaku dan melakukan perilaku baru yang sebelumnya belum pernah dilakukan (Dalillah, 2019).

Maka penggunaan gadget ini tidak boleh dibiarkan secara berlebihan, agar perubahan perilaku yang positif tidak berkurang. Jika dibiarkan berlebihan akan menyebabkan perubahan perilaku yang negatif pada remaja awal.

Hasil penelitian ini menjadi gambaran bagi perawat dalam meningkatkan pengetahuan mengenai penggunaan gadget yang positif dan negatif dan perkembangan perilaku yang positif maupun negatif, sehingga dapat memberikan saran yang tepat kepada remaja mengenai penggunaan gadget dalam perubahan perilaku. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi gambaran bagi orangtua tentang penggunaan gadget dengan perubahan perilaku pada remaja.

### **5.5 Keterbatasan Penelitian**

Setiap penelitian tidak lepas dari keterbatasan dan kekurangan, demikian pula dengan penelitian ini. Penelitian ini mendapati beberapa hal yang menjadi faktor keterbatasan dan saran yang dapat digunakan pada penelitian yang akan datang, yaitu:

1. Pandemi Covid 19 di Indonesia yang mulai terjadi pada bulan Maret 2022 menghambat proses penelitian karena bertepatan dengan proses penelitian yang akan dilakukan Hal ini berdampak pada penelitian karena di wilayah RW 13

Kelurahan Harapan Jaya Kecamatan Cibinong Kabupaten Bogor menerapkan protokol kesehatan dengan tidak berkumpul untuk menghindari kerumunan. Sehingga peneliti ini menggunakan metode door to door dengan instrument yang dibuat dalam google form, sehingga peneliti mengalami keterbatasan karna sulit mengamati respon responden.

2. Pada penelitian ini instrument dibuat oleh peneliti berdasarkan teori perilaku anak dan instrument penelitian terdahulu penggunaan gadget pada remaja belum banyak sehingga peneliti menggunakan referensi yang terbatas.



## BAB VI

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang dilakukan, maka dapat disimpulkan secara keseluruhan, bahwa dampak penggunaan gadget terhadap perilaku remaja awal telah terjadi di lingkungan RW 13 Kelurahan Harapan Jaya Kecamatan Cibinong Kabupaten Bogor dan telah kebanyakan dari remaja tersebut sudah mengetahui apa saja dampak dari penggunaan gadget tersebut.

1. Mayoritas Penggunaan Gadget dapat diketahui bahwa dari 65 responden, Penggunaan Gadget positif sebanyak 37 orang (56.9%).
2. Mayoritas Perubahan Perilaku dapat diketahui bahwa dari 65 responden, responden Perubahan Perilaku positif sebanyak 33 orang (50.8%).
3. Hasil pada penelitian ini menunjukkan nilai  $p\text{-value} = 0,002$  yang lebih kecil dari  $\alpha = 0,05$ , yang artinya ada hubungan antara penggunaan gadget terhadap perubahan perilaku remaja di RW 13 Kelurahan Harapan Jaya Kecamatan Cibinong Kabupaten Bogor.

#### 6.2 Saran

##### 6.2.1 Bagi institusi Pendidikan Tingkat SMP-SMK

Berdasarkan hasil penelitian ini instansi Pendidikan agar membuat metode pembelajaran yang aktif dan kreatif dengan menggunakan gadget.

#### 6.2.2 Bagi institusi Pendidikan Keperawatan

Hasil penelitian ini diharapkan institusi pendidikan keperawatan dapat memberikan asuhan keperawatan kepada remaja dimana peran orang tua dalam melakukan pengawasan terhadap perubahan perilaku remaja dalam penggunaan gadget.

#### 6.2.3 Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini dapat menjadi landasan bagi peneliti selanjutnya dalam meneliti aspek yang berkaitan dengan penggunaan gadget secara lebih luas atau secara lebih mendalam tentang factor-faktor lain yang berhubungan dengan kejadian perubahan perilaku diantaranya seperti perilaku positif maupun negative

#### 6.2.4 Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan bagi masyarakat terutama remaja awal mampu membatasi penggunaan gadget dan bijak dalam menggunakan gadget agar perubahan perilaku yang positif terbentuk jauh lebih baik.



UNIVERSITAS  
BINAWAN

## DAFTAR PUSTAKA

- Aviani, D. (2020). *Dampak Gaya Pengasuhan Permisif Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak*.
- Dalillah. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di SMA Darussalam Ciputat. In *Thesis*.  
<http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/43397/2/DALILLAH-FITK.pdf>
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55–64.  
<https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Pramana, A. W. (2018). *Hubungan antara waktu penggunaan*.
- Puspita, D. C. (2017). Pola Asuh Ibu yang Menikah Usia Muda dalam Menanamkan Kedisiplinan pada Anak (Studi Kasus Pada Keluarga Di Desa Sengi Kecamatan Dukun Kabupaten Magelang). *Jurnal Elektronik Mahasiswa Pend. Luar Sekolah - SI*, 6.
- Rizki, B., Mukti, A. Y. U., Kebidanan, P. D., Kebidanan, J., Kesehatan, P., & Kesehatan, K. (2017). *Hubungan Pola Asuh Ibu Usia Muda Dengan Perkembangan Balita Usia 12-36 Bulan Di Wilayah Puskesmas Saptosari Gunung Kidul Tahun 2017*.
- Utami, A. D. (2018). *REAL in Nursing Journal ( RNJ )*. 1(3).
- Viii, K., & Peterongan, S. (2020). *1 2 12*. 7(2), 114–120.
- Nursalam. (2013). Konsep dan Peranan Metodologi Ilmu Keperawatan. In Nursalam, Konsep dan Peranan Metodologi Ilmu Keperawatan. Jakarta: Salemba Medika.  
<https://m.kumparan.com/fathizahro13/pengaruh-pembelajaran-daring-terhadap-peserta-didik-1w5N1YBO3X8>
- <https://m.kumparan.com/hana-fahimah/peran-orang-tua-dalam-pembelajaran-daring-1vJXfNBwqQB>
- Notoatmodjo. (2012). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ahmadi, Abu. 2007. *Sosiologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arikunto, S. 2012. *Prosedur penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. Bandung: Alfabeta
- Nurwela, T. S. (2018). *Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Remaja Di Smp Negeri 5 Kupang [Poltekes Kemenkes Kupang]*.

- Indrayani, N. M. (2021). *Dampak Penggunaan Media Komunikasi (Gadget) terhadap Perubahan Perilaku pada Generasi Hindu*. 3(1), 1–16.
- Hasanah, M. (2017). *pengaruh gadget terhadap kesehatan mental anak*. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 2017–2214.
- Arifin, Z. (2015). *Perilaku Remaja Pengguna Gadget*. 26(2), 287–315
- Ghozali, Imam. 2018. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro: Semarang
- Anggraeni, A., & Hendrizal. (2018). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA*. *Jurnal PPKn & Hukum*, 13(1), 64–76.
- Alifiani, H., & Ningsih, Y. (2019). *Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Pola Komunikasi Keluarga*. *Faletehan Health Journal*, 6(2), 51–55.
- Zainatul . M. ( 2020 ) . *Statistika Pendidikan* . In K. S. *Hipotesis* . Surabaya : CV Jakad Medika Publishing
- Damayati, dkk. (2017). *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Pencapaian Tugas Perkembangan Anak Usia Remaja Awal Di Kecamatan Godean*. *Jurnal UMY*. Tidak diterbitkan.
- (Utami, 2018) Utami, A. D. (2018). *REAL in Nursing Journal ( RNJ )*. 1(3).
- Chaidirman, Chaidirman, Diah Indriastuti, and Narmi Narmi. 2019. *“Fenomena Kecanduan Penggunaan Gawai (Gadget) Pada Kalangan Remaja Suku Bajo.”* *Holistic Nursing and Health Science* 2(2):33–41.
- Hasanah, Nur, and Dyah Kumalasari. (2015). *“Penggunaan Handphone Dan Hubungan Teman Pada Perilaku Sosial Siswa SMP Muhammadiyah Luwuk Sulawesi Tengah.”* *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS* 2(1):55–70.
- Aprilia. (2019). *Persepsi Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Remaja Di SMP Muhammadiyah Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung*. FKIP Universitas Lampung. Bandar Lampung.
- Juliadi. (2018). *Penyebab Penggunaan Gadget Pada Remaja*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. FKIP Program Studi Bimbingan Konseling Universitas Riau Kepulauan Batam.
- Nurul Izzati.(2015). *Motif Penggunaan Gadget Sebagai Sarana Promosi Bisnis Online Di Kalangan Siswa SMA Sunan Kalijaga*. *Jurnal Komunikasi ASPIKOM* 2 (5) hlm 374- 380. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



## Lampiran 1

**LEMBAR PERMOHONAN MENJADI RESPONDEN  
HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET TERHADAP  
PERUBAHAN PERILAKU REMAJA AWAL DI RW.13  
KELURAHAN HARAPANJAYAKECAMATAN CIBINONG  
KABUPATEN BOGOR**

Assalamualaikum Wr.Wb

Nama : Annisa Ayuning Mulyani

NIM : 011811004

Saya mahasiswa Keperawatan Universitas Binawan, Jakarta sedang melaksanakan penelitian untuk penulisan skripsi sebagai tugas akhir untuk menyelesaikan Pendidikan Sarjana Keperawatan.

Dalam lampiran ini terdapat beberapa pernyataan yang berhubungan dengan penelitian. Untuk itu saya harap dengan segala kerendahan hati agar kiranya anda bersedia meluangkan waktunya untuk mengisi kuesioner yang telah disediakan. Kerahasiaan jawaban saudara/i akan dijaga dan hanya diketahui oleh peneliti.

Informasi yang anda berikan sangat berharga dalam penelitian ini. Apabila anda setuju berpartisipasi dalam mengisi lembaran kuesioner ini, saya mohon kesediaannya untuk menandatangani di bawah ini untuk menjadi responden dan menjawab semua pertanyaan sesuai petunjuk yang ada.

Saya ucapkan terima kasih, jika ada yang ingin ditanyakan terkait dengan proses penelitian dapat ditanyakan langsung kepada peneliti.

Jakarta, 2022

Hormat saya



Annisa Ayuning Mulyani

## Lampiran 2

### INFORMED CONSENT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama :

Menyetujui untuk menjadi responden secara sukarela dalam pengisian kuisioner dalam rangka penelitian yang berjudul “HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERUBAHAN PERILAKU REMAJA AWAL DI RW.13 KELURAHAN HARAPAN JAYA, KECAMATAN CIBINONG, KABUPATEN BOGOR”.

Sebelumnya saya sudah diberikan penjelasan tentang maksud dan tujuan pelaksanaan penelitian ini dan saya sudah memahaminya. Semua pertanyaan yang diajukan akan saya jawab dengan sebenar-benarnya secara sukarela dan tanpa ada paksaan dari siapapun dan saya percaya dapat dijamin kerahasiaannya.



Jakarta, 2022

Responden

( )

### Lampiran 3

## Kuesioner Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Awal

---

Assalamualaikum wr wb

Perkenalkan saya Annisa Ayuning Mulyani mahasiswa semester 8 fakultas ilmu keperawatan Universitas Binawan Jakarta. Saat ini saya sedang melakukan penelitian untuk memenuhi tugas akhir ( skripsi ) untuk memperoleh gelar sarjana keperawatan dengan judul "HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERUBAHAN PERILAKU PADA REMAJA AWAL DI RW.13 KELURAHAN HARAPAN JAYA KECAMATAN CIBINONG KABUPATEN BOGOR"

Saya mohon kesediaan Teman-teman untuk meluangkan waktunya mengisi kuesioner dibawah ini dengan teliti, jujur, benar dan sesuai dengan apa yang pernah dialami. semua informasi yang telah diberikan akan di jamin KERAHASIAANYA dan hanya di gunakan untuk kepentingan akademis, terimakasih atas dukungan dan partisipasinya teman-teman dalam pengisian kuesioner ini.

wa'sallamualaikum wr.wb

**Petunjuk : Dibawah ini terdapat beberapa pernyataan yang menggambarkan karakteristik responden. Berilah tanda checklist (√) pada kotak yang sudah disediakan.**

TANGGAL :

1. Inisial Nama

---

2. Jenis Kelamin

Pria

Wanita

3. Usia

12-15 tahun

16-19 tahun

3. Tingkat Pendidikan

SMP

SMA/SMK

### Kuesioner Penggunaan Gadget

No	PERTANYAAN	JAWABAN				
		Selalu	Sering	Kadang-Kadang	Jarang	Tidak Pernah
1.	Saya Menggunakan Gadget Setiap Hari					
2.	Saya bermain gadget ketika memiliki jam kosong belajar					
3.	Saya menggunakan gadget ketika belajar					
4.	Saya menggunakan gadget >3jam/hari					
5.	Saya membawa gadget kemana saja dalam 24jam					
6.	Saya membawa gadget kemana saja dalam 7hari					
7.	Saya menggunakan gadget untuk menghubungi seseorang					
8.	Saya menggunakan gadget untuk mengerjakan tugas					
9.	Saya menggunakan gadget untuk berbisnis online					
10.	Saya menggunakan gadget untuk belanja online					
11.	Saya menggunakan gadget untuk browsing pelajaran					
12.	Saya memainkan gadget sampai larut malam					
13.	Saya membaca gosip menggunakan gadget					
14.	Saya menghabiskan waktu menggunakan gadget untuk bermain game					
15.	Saya menggunakan Gadget untuk mendengarkan musik rohani					
16.	Saya menggunakan Gadget untuk bermain Tiktok					
17.	Saya menggunakan gadget saat waktu luang					

## KUESIONER PERILAKU

No	PERTANYAAN	JAWABAN				
		Selalu	Sering	Kadang-Kadang	Jarang	Tidak Pernah
1.	Saya lebih asik dengan diri saya sendiri					
2.	Saya berjalan tegak memperhatikan lingkungan sekitar					
3.	Saya suka mengerjai teman					
4.	Saat berpaspasan dengan orang lebih tua saya menganggukan kepala					
5.	Saya berjalan menunduk ketika menggunakan gadget					
6.	Saya bertegur sapa dengan orang lain ketika sedang berada di lingkungan sekitar					
7.	Saya bermain gadget pada saat berkumpul dengan teman atau keluarga					
8.	Saya menyelesaikan masalah dengan emosi					
9.	Saya menyelesaikan masalah dengan kekerasan					
10.	Saya dapat menyelesaikan masalah dengan teman saya dengan berdiskusi					
11.	Sebelum tidur saya bermain gadget					
12.	Saya akan tertidur ketika mendengarkan mendengarkan music di youtube					
13.	Saya menggunakan waktu sebaik mungkin untuk mengerjakan tugas					

Lampiran 4



**SURAT PERMOHONAN**  
No.122/SP/U.BINAWAN.FKK.KEP/1X/2021

Nama : Annisa Ayuning Mulyani  
NIM : 011811004  
Ditujukan : RW. 01 Kelurahan Bojong Gede Kabupaten Bogor.  
Tembusan : -  
Maksud dan Tujuan : Ingin Uji Validitas  
Judul : Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Awal di Rw.13 Kelurahan Harapan Jaya Kecamatan Cibinong.

Demikian surat permohonan ini saya sampaikan, mohon agar dapat ditindaklanjuti sesuai dengan ketentuan yang berlaku.  
Atas perhatian dan kebijaksanaannya saya ucapkan terima kasih

Jakarta, 2021  
Hormat Saya,  
Yang Mengajukan

  
(Annisa Ayuning Mulyani)

Mengetahui  
Pembimbing pertama

  
(Ns. Siswani Mariana, S.Kep, MSt)



UNIVERSITAS  
**BINAWAN**

Menyetujui  
Ka. Prodi Keperawatan



(DR. Aan Sutandi, S.Kep., Ns. MN)

## Lampiran 5



INTERNATIONAL, DIGITAL & VIRTUOUS CAMPUS  
HONEST - DISCIPLINE - PROFESSIONAL - CLEAN

Jakarta, 09 Maret 2022

No : 090/S-Ext/UBN.FKK/III/2022  
Hal : Ijin Pengambilan Data Penelitian

Kepada Yth,  
**KESBANGPOL Kabupaten Bogor**

Di  
Tempat

Dengan hormat,

Semoga Bapak/Ibu dalam keadaan sehat jasmani dan rohani dalam menjalankan tugas sehari-hari dan selalu dalam lindungan Tuhan YME.

Dengan surat ini dapat kami sampaikan bahwa mahasiswa berikut :

Nama : Annisa Ayuning Mulyani  
Semester : VIII  
NIM : 011811004

Sebelum menyelesaikan tugas akhir skripsi di program Studi Keperawatan Universitas Binawan. Sehubungan dengan hal tersebut dan sebagai salah satu proses yang dilalui adalah pengambilan data Penelitian dengan Judul "**Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Awal di Rw.13 Kelurahan Harapan Jaya Kecamatan Cibinong**".

Melalui surat ini yang bersangkutan mohon kiranya dapat diijinkan melakukan pengambilan data Penelitian di **RW. 13 Kelurahan Harapan Jaya Kecamatan Cibinong Kabupaten Bogor**.

Demikian surat permohonan ijin ini dibuat, atas ijin dan dukungan kami ucapkan terima kasih.

Fakultas Keperawatan dan Kebidanan  
Universitas Binawan



**Ns. Harizza Pertiwi, SKep., MN**  
Dekan

Tembusan : - Kepala Puskesmas Harapan Jaya Kabupaten Bogor  
- Kepala Kelurahan Harapan Jaya Kabupaten Bogor  
- Ketua RW 13 Kelurahan Harapan Jaya Kabupaten Bogor

**BINAWAN CAMPUS**

Dewi Sartika - Kalibata Raya Jakarta Timur 13630 INDONESIA  
Phone (62-21) 80880882, Fax (62-21) 80880883 Website : www.binawan.ac.id

Lampiran 6

**PEMERINTAH KABUPATEN BOGOR**  
**BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK**  
Jl. KSR Dadi Kusmayadi Komplek Pemda Kel. Tengah Cibinong – Bogor 16914  
Email : kesbangpolbogor09@gmail.com, Telp/Fax. (021) 8758836

Cibinong, 18 Maret 2022

Nomor : 070 / 173 - Bakesbangpol  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepada  
Yth. Camat Cibinong  
Kabupaten Bogor  
di  
Cibinong

Dasar :  
1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2014 Tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 Tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;  
2. Peraturan Bupati Bogor Nomor 56 Tahun 2020 tentang Kedudukan, Susunan Organisasi, Tugas dan Fungsi, Serta Tata Kerja Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Bogor.

Menimbang :  
Surat Dekan Fakultas Keperawatan dan Kebidanan Universitas Binawan, Nomor : 090/S-Ext/UBN/III/2022, Tanggal 09 Maret 2022. Perihal Izin Pengambilan Data dan Penelitian.

Atas dasar tersebut diatas, kami memberikan **Rekomendasi Penelitian** kepada :

Nama : **ANNISA AYUNING MULYANI**  
Alamat : Puri Nirwana 2 Blok BA No.16, RT.01/RW.13, Kel. Harapanjaya, Kec. Cibinong

Penanggung Jawab : Ns. Harizza Pertiwi, Skep., MN  
Judul Penelitian : Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Awal di RW.13 Kelurahan Harapanjaya, Kecamatan Cibinong

Jumlah Peserta : 1 (Satu) Orang  
Waktu : 21 Maret 2022 s.d 21 Mei 2022  
Tempat : Kelurahan Harapanjaya Kecamatan Cibinong Kabupaten Bogor

Dengan ketentuan sebagai berikut :  
1. Mentaati seluruh Peraturan Perundang-undangan dan ketentuan yang berlaku;  
2. Ikut menjaga situasi, stabilitas kerukunan, ketentraman dan ketertiban masyarakat di lokasi Penelitian;  
3. Senantiasa berkoordinasi dan mengikuti petunjuk dan arahan dari Pimpinan Lembaga / Instansi tempat pelaksanaan penelitian atau Forum Koordinasi Pimpinan Kecamatan (Forkopimcam) setempat;  
4. Tidak diperkenankan melaksanakan kegiatan di luar ketentuan yang ditetapkan di atas;  
5. Mengadakan koordinasi dengan stakeholder terkait;  
6. Mematuhi protokol kesehatan pencegahan penyebaran Covid-19;  
7. Setelah selesai melaksanakan kegiatan, agar Mahasiswa yang bersangkutan melaporkan hasilnya kepada Bupati Bogor melalui Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Bogor.

Demikian disampaikan, atas perhatian dan kerja samanya diucapkan terima kasih.

**A.N KEPALA BADAN  
KABID KEWASPADAAN NASIONAL DAN  
PENANGANAN KONFLIK,**

  
**ASEP NURDIN S.Sos., MA**  
PEMBINA  
NIP. 196711101991021006

Tembusan :  
1. Yth. Bupati Bogor (Sebagai Laporan);  
2. Yth. Dekan Fakultas Keperawatan dan Kebidanan Universitas Binawan.

## Lampiran 7

### Frequencies

Statistics						
		Pengetahuan	Perilaku	Jenis Kelamin	Usia	Tingkat Pendidikan
N	Valid	65	65	65	65	65
	Missing	0	0	0	0	0

Descriptives				
			Statistic	Std. Error
TotalGadget	Mean		44.08	.984
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	42.11	
		Upper Bound	46.04	
	5% Trimmed Mean		44.16	
	Median		44.00	
	Variance		62.947	
	Std. Deviation		7.934	
	Minimum		27	
	Maximum		64	
	Range		37	
	Interquartile Range		9	
	Skewness		-.374	.297
	Kurtosis		.372	.586
	TotalPerilaku	Mean		43.15
95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	41.26	
		Upper Bound	45.04	
5% Trimmed Mean			43.38	
Median			45.00	
Variance			58.195	
Std. Deviation			7.629	
Minimum			26	
Maximum			58	
Range			32	
Interquartile Range			9	
Skewness			-.757	.297
Kurtosis			.067	.586

## Frequencies

### Statistics

		TotalGadget1	TotalPerilaku
N	Valid	65	65
	Missing	0	0
Mean		1.43	1.49
Median		1.00	1.00
Mode		1	1
Skewness		.286	.032
Std. Error of Skewness		.297	.297
Kurtosis		-1.980	-2.063
Std. Error of Kurtosis		.586	.586
Percentiles	25	1.00	1.00
	50	1.00	1.00
	75	2.00	2.00

### Frequency Table

Jenis Kelamin		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Pria	14	21.5	21.5	21.5
	Wanita	51	78.5	78.5	100.0
	Total	65	100.0	100.0	

Usia		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	12-15 Tahun	3	4.6	4.6	4.6
	16-19 Tahun	62	95.4	95.4	100.0
	Total	65	100.0	100.0	

Tingkat Pendidikan	
--------------------	--

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SMA/SMK	62	95.4	95.4	95.4
	SMP	3	4.6	4.6	100.0
	Total	65	100.0	100.0	

### TotaGadget1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Positif	37	56.9	56.9	56.9
	Negatif	28	43.1	43.1	100.0
	Total	65	100.0	100.0	

### Perilaku

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Positif	33	50.8	50.8	50.8
	Negatif	32	49.2	49.2	100.0
	Total	65	100.0	100.0	

### Crosstabs

#### Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
TotalGadget1 * TotalPerilaku1	65	100.0%	0	0.0%	65	100.0%

### Gadget1 \* TotalPerilaku Crosstabulation

		TotalPerilaku1		Total	
		Positif	Negatif		
TotalGadget1	Positif	Count	25	12	37
		% of Total	38.5%	18.5%	56.9%
	Negatif	Count	8	20	28
		% of Total	12.3%	30.8%	43.1%
Total	Count	33	32	65	
	% of Total	50.8%	49.2%	100.0%	

### Risk Estimate

	Value	95% Confidence Interval		Exact Sig. (1-sided)
		Lower	Upper	
Odds Ratio for TotalGadget1 (Positif / Negatif)	5.208	1.786	15.192	
Pearson				
Continuity	For cohort TotalPerilaku1 = Positif	2.365	1.264	4.426
Likelihood	For cohort TotalPerilaku1 = Negatif	.454	.270	.764
Fisher's Exact Test	N of Valid Cases	65		.002
Linear-by-Linear Association	9.548	1	.002	
N of Valid Cases	65			

a. 0 cells (20.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 13.78.

b. Computed only for a 2x2 table

Lampiran 8

	<b>PROGRAM STUDI KEPERAWATAN FAKULTAS KEPERAWATAN DAN KEBIDANAN UNIVERSITAS BINAWAN</b>	
NO: KEP-FKK/NI/05	LEMBAR KONSULTASI & BIMBINGAN SKRIPSI	MARET2022

Nama Mahasiswa : Annisa Ayuning Mulyani  
 NIM : 011811004  
 Judul Penelitian : Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Awal di Kelurahan Harapan Jaya Kecamatan Cibinong Kabupaten Bogor

No	Tanggal	Materi Konsultasi	Saran Pembimbing	Tanda-tangan Pembimbing
1.	28 Mei 2021	Mini Proposal	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat studi pendahuluan pada bab 1</li> <li>Menambahkan pravelensi penggunaan gadget pada remaja di masa pandemic covid-19</li> <li>Lanjut bab II</li> </ul>	Ns.Siswani Marianna,S.Kep.,Msi
2.	9 Juni 2021	Bab I dan II	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pada bab I ditambahkan pravelensi perubahan perilaku akibat gadget</li> <li>Bab II menambahkan tambahan teori dampak penggunaan gadget positif dan negative serta perubahan perilaku yang positif dan negatif</li> <li>Bab II menambahkan cara perhitungan penggunaan gadget dan perubahan perilaku</li> </ul>	Ns.Siswani Marianna,S.Kep.,Msi
3.	15 Juni 2021	Bab II dan III	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bab II penambahan teori pola asuh orang tua terhadap penggunaan gadget dan perubahan perilaku</li> <li>Lanjut bab III</li> <li>Penentuan Variabel Independen dan Dependen</li> </ul>	Ns.Siswani Marianna,S.Kep.,Msi

4.	21 Juni 2021	ACC Bab I-II	Diarahkan lanjut dospem 2	Ns.Siswani Marianna,S.Kep,.Msi
5.	4 Juli 2021	Bab III	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengubah hasil ukur untuk penggunaan gadget dan perubahan perilaku menjadi positif dan negative</li> <li>• Merubah metode Slovin menjadi purposive sampling</li> <li>• Memperbaiki kriteria inklusi dan eklusi</li> </ul>	Intan Parulian Tiorma Roosleyn, SKp, MN
6.	12 Juli 2021	Bab III	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembuatan kuesioner</li> <li>• Menambahkan pengertian- pengertian</li> </ul>	Intan Parulian Tiorma Roosleyn, SKp, MN
7.	26 Juli 2021	ACC	Sudah bisa mengajukan sidang proposal dan konfirmasi Kembali ke dospem 1	Ns.Siswani Marianna,S.Kep,.MSi  Intan Parulian Tiorma Roosleyn, SKp, MN

8.	15 Maret 2022	Skripsi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengkonfirmasi uji valid dan uji etik</li> <li>• Melakukan penelitian</li> </ul>	<p>Ns.Siswani Marianna,S.Kep,.Msi</p> <p>Intan Parulian Tiorma Roosleyn, SKp, MN</p>
9.	18 Juni 2022	Bab V	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyerahkan penelitian yaitu hasil olahdata</li> </ul>	<p>Ns.Siswani Marianna,S.Kep,.Msi</p> <p>Intan Parulian Tiorma Roosleyn, SKp, MN</p>
10.	20 Juni 2022	Bab V- VI	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menambahkan jurnal pendukung disetiap hasil data univariat dan bivariat</li> <li>• Menambahkan kesimpulan dan saran menjadi point</li> </ul>	<p>Ns.Siswani Marianna,S.Kep,.Msi</p> <p>Intan Parulian Tiorma Roosleyn, SKp, MN</p>

11.	23 Juni 2022	Bab V-VI	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menambahkan jurnal yang di bab V kedalam teori Bab II</li> <li>• Mengubah kesimpulan menjadi hasil statistic</li> <li>• Hipotesis Ho dihapus</li> <li>• Menambahkan kisi-kisi kuesioner favorabel dan Unfavorabel pada bab III</li> </ul>	Intan Parulian Tiorma Roosleyn, SKp, MN
-----	--------------	----------	--	--



## Lampiran 9

### MATRIKS UJI SIDANG SKRIPSI MATA KULIAH NURSING INQUIRY

Nama Mahasiswa : Annisa Ayuning Mulyani

Judul Penelitian : Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Awal di Kelurahan Harapan Jaya Kecamatan Cibinong Kabupaten Bogor

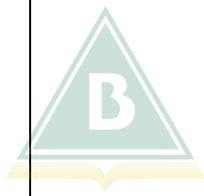
Nama Pembimbing 1 : Ns. Siswani Marianna, S.Kep.,MSi

Nama Pembimbing 2 : Intan Parulian, SKp., MN

Penguji : Sari Narulita,SKp.,MSi

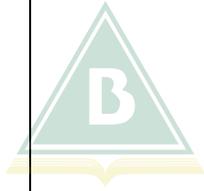
No	BAGIAN PERBAIKAN	SARAN PEMBIMBING DAN PENGUJI	HASIL REVISI	TTD PENGUJI/PEMBIMBING
1.	Bab 1	Menambahkan studi pendahuluan di Rw.13 Kecamatan Cibinong Kabupaten Bogor. <ul style="list-style-type: none"><li>• Menambah an manfaat penelitian untuk tingkat Pendidikan</li></ul>	Study pendahuluan yang dilakukan di RW.13 Kelurahan Harapan Jaya Kecamatan Cibinong pada anak berusia 11-14 tahun dengan wawancara didapatkan hasil 10 anak tersebut menggunakan gadget, untuk bermain game dilain waktu yang tidak terbatas. Dan	Ns. Siswani Marianna, SKep.,MSi

		<p>SMP-SMK dan untuk Keperawatan Anak</p>	<p>diantara responden anak usia 15-19 tahun menggunakan gadget untuk sekolah. Masing-masing siswa ada yang mempergunakan gadget pada malam hari dan pada waktu selesai pembelajaran daring untuk bermain games. Lama menggunakan gadget nya pun bisa bejam-jam lebih dari 2 jam buat bermain game dan saat bermain gadget mereka tidak memperdulikan lingkungan sekitar.</p> <p>Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik meneliti mengenai “Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Awal RW 13 Kelurahan Harapan Jaya Kecamatan Cibinong Kabupaten Bogor.</p> <p>Berdasarkan latar</p>	<p>Intan Parulian, SKp.,MN</p> <p>Sari Narulita, SKp., MN</p>
--	--	---	--	---



U N I V E R S I T A S  
**BINAWAN**

			<p>belakang di atas peneliti tertarik meneliti mengenai “Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Awal RW 13 Kelurahan Harapan Jaya Kecamatan Cibinong Kabupaten Bogor.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagi institusi Pendidikan Tingkat SMP-SMK</li> </ul> <p>Sebagai salah satu rujukan untuk mengembangkan teori-teori serta untuk menambah wawasan dan pengetahuan pembaca mengenai pemahaman tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap perubahan perilaku pada remaja.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagi institusi Pendidikan Tingkat Keperawatan Anak</li> </ul>	
--	--	--	---	--



U N I V E R S I T A S  
B I N A W A N

			Sebagai salah satu rujukan untuk mengembangkan teori-teori keperawatan anak pada perubahan perilaku remaja awal, serta untuk menambah wawasan dan pengetahuan pembaca mengenai pemahaman tentang perubahan perilaku anak akibat penggunaan gadget.	
2.	Bab 4	Merubah Hasil Ukur pada Definisi Operasional dan menambahkan uji normalitas	Menggunakan skala likert pertanyaan positif tersebut dapat diberi bobot skor seperti: 1. Tidak Pernah = 1 2. Jarang = 2 3. Kadang-kadang = 3 4. Sering = 4 5. Selalu = 5 Pertanyaan negative tersebut dapat diberi bobot skor seperti: 1. Tidak Pernah = 5 2. Jarang = 4 3. Kadang-kadang = 3 4. Sering = 2 5. Selalu = 1 Intepretasi hasil yang diperoleh adalah 1. Positif = 44 2. Negatif = 44	Ns.Siswani Marianna, S.Kep.,MSi

			<p><b>Perilaku</b> Menggunakan skala likert pertanyaan positif tersebut dapat diberi bobot skor seperti:</p> <p>1. Tidak Pernah = 1 2. Jarang = 2 3. Kadang-kadang = 3 4. Sering = 4 5. Selalu = 5</p> <p>Pertanyaan negative tersebut dapat diberi bobot skor seperti:</p> <p>1. Tidak Pernah = 5 2. Jarang = 4 3. Kadang-kadang = 3 4. Sering = 2 5. Selalu = 1</p> <p>Dengan memberikan hasil ukur Positif dan Negatif dengan hasil:</p> <p>1. Positif = 45 2. Negatif = 45</p> <p><b>Uji Normalitas</b> Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi di dapatkan hasil data pada penggunaan gadget menggunakan distribusi mean dengan nilai <math>p = 0.200</math>.</p> <p>Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi di dapatkan hasil data pada perubahan</p>	<p>Intan Parulian, SKp., MN</p> <p>Sari Narulita, SK p.,MSi</p>
--	--	--	---	---

			perilaku menggunakan distribusi median dengan nilai $p = 0,004$ .	
3.	Bab 5	Mengubah Hasil Univariat dan Bivariat Pada penggunaan gadget terhadap perubahan perilaku	<p>1. Distribusi frekuensi Penggunaan Gadget dapat diketahui bahwa dari 65 responden, Penggunaan Gadget positif sebanyak 37 orang (56.9%). Sedangkan Penggunaan Gadget negative sebanyak 28 orang (43.1%).</p> <p>2. Distribusi frekuensi Perubahan Perilaku dapat diketahui bahwa dari 65 responden, responden Perubahan Perilaku positif sebanyak 33 orang (50.8%). Sedangkan Perubahan Perilaku negatif sebanyak 32 orang (49.2%).</p> <p>3. Hasil pada penelitian ini menunjukkan nilai <math>p</math>-value = 0,002 yang lebih kecil dari <math>\alpha = 0,05</math>, yang artinya ada hubungan</p>	<p>Ns.Siswani Marianna, S.Kep.,MSi</p> <p>Intan Parulian, SKp., MN</p>

			antara penggunaan gadget terhadap perubahan perilaku remaja di RW 13 Kelurahan Harapan Jaya Kecamatan Cibinong Kabupaten Bogor.	Sari Narulita,SK p.,MSi



UNIVERSITAS  
**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**  
BINAWAN

Nama : Annisa Ayuning Mulyani

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat tanggal lahir : Bogor, 31 Mei 2000

NIM : 011811004

Program Studi/Jurusan : Keperawatan,18

Agama : Islam

Alamat Rumah : Puri Nirwana 2 Jl.Mangga 3 Blok Ba.16 Rt.01/13  
Kelurahan  
Harapan Jaya Kecamatan Cibinong Kabupaten  
Bogor,Jawa Barat, 16914.

No.Handphone : 081283552550

Email : [annisa.ayuning3105@gmail.com](mailto:annisa.ayuning3105@gmail.com)

Riwayat Pendidikan

Tahun 2006 : Lulus TK Kasih Ibu  
Tahun 2012 : Lulus SDN Cikaret 1  
Tahun 2015 : Lulus MTSN 3 Bogor  
Tahun 2018 : Lulus SMK Kesehatan Logos

