

SKRIPSI

**HUBUNGAN KECANDUAN GADGET DENGAN GANGGUAN EMOSI
PADA REMAJA**

(Di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang)



**LUSY REZA SAFITRY
213210124**

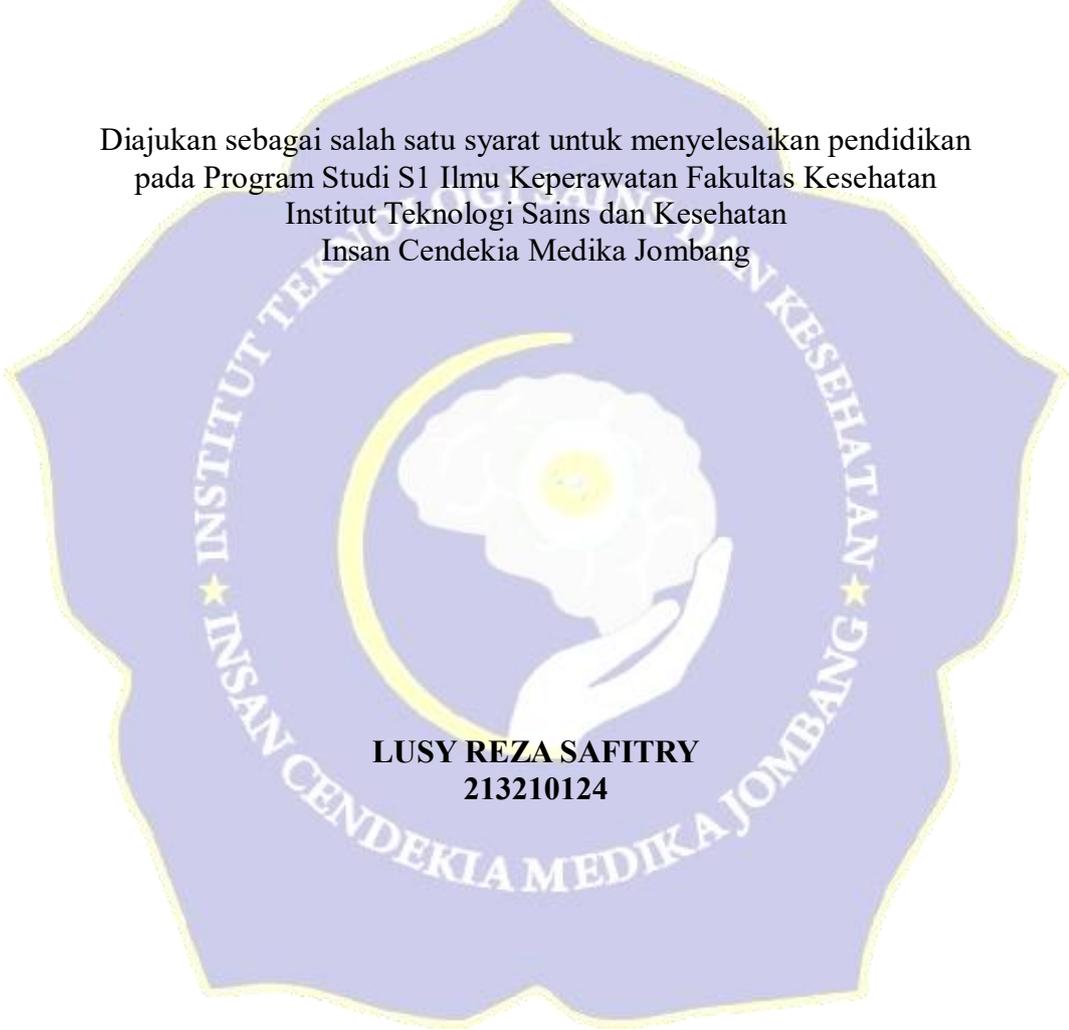
**PROGRAM STUDI S1 ILMU KEPERAWATAN FAKULTAS KESEHATAN
INSTITUT TEKNOLOGI SAINS DAN DAN KESEHATAN
INSAN CENDEKIA MEDIKA
JOMBANG
2025**

**HUBUNGAN KECANDUAN GADGET DENGAN GANGGUAN EMOSI
PADA REMAJA**

(Di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang)

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan
pada Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Fakultas Kesehatan
Institut Teknologi Sains dan Kesehatan
Insan Cendekia Medika Jombang



**LUSY REZA SAFITRY
213210124**

**PROGRAM STUDI S1 ILMU KEPERAWATAN FAKULTAS KESEHATAN
INSTITUT TEKNOLOGI SAINS DAN DAN KESEHATAN
INSAN CENDEKIA MEDIKA
JOMBANG
2025**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Lusy Reza Safitry

NIM : 213210124

Program Studi : S1 Ilmu Keperawatan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan menyatakan bahwa karya tulis ilmiah saya yang berjudul “Hubungan Kecanduan Gadget dengan Gangguan Emosi pada Remaja di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang”

Merupakan karya tulis ilmiah bukan milik orang lain yang secara keseluruhan adalah hasil karya penelitian penulis, kecuali teori maupun kutipan yang mana telah disebutkan sumbernya oleh penulis. Surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila dikemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, maka saya siap di proses sesuai hukum dan undang-undang yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jombang, 5 januari 2025

Yang menyatakan

Peneliti



Lusy Reza Safitry

213210124

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Lusy Reza Safitry

NIM : 213210124

Program Studi : S1 Ilmu Keperawatan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan menyatakan bahwa karya tulis ilmiah saya yang berjudul “Hubungan Kecanduan Gadget dengan Gangguan Emosi pada Remaja di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang” .

Merupakan murni karya ilmiah hasil yang ditulis oleh peneliti yang secara keseluruhan benar-benar orisinal dan bebas plagiasi, kecuali dalam bentuk teori maupun kutipan yang mana telah disebutkan sumbernya oleh penulis. Surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai undang-undang yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jombang, 5 Januari 2025

Yang menyatakan

Peneliti



Lusy Reza Safitry

213210124

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Hubungan Kecanduan Gadget dengan Gangguan Emosi pada Remaja di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang

Nama Mahasiswa : Lusy Reza Safitry

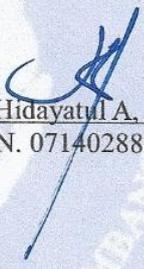
NIM : 213210124

TELAH DISETUJUI KOMISI PEMBIMBING
PADA TANGGAL 7 JANUARI 2025

Pembimbing Ketua

Pembimbing Anggota

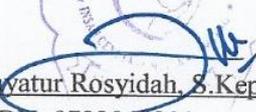

Ifa Nofalia, S.Kep.,Ns.,M.Kep
NIDN. 0718119004


Afif Hidayat A. S.Kep.,Ns.,M.Kep
NIDN. 0714028803

Mengetahui,

Dekan Fakultas Kesehatan ITSkes
ICME Jombang

Ketua Program Studi
ST Ilmu Keperawatan


Inayatur Rosyidah, S.Kep.,Ns.,M.Kep
NIDN. 0723048301


Endang Yuswatiningsih, S.Kep.Ns.,M.Kes
NIDN. 0726058101

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini telah diajukan oleh :

Nama Mahasiswa : Lusy Reza Safitry
NIM : 213210124
Program Studi : S1 Ilmu Keperawatan
Judul : Hubungan Kecanduan Gadget dengan Gangguan Emosi
pada Remaja di MA Darul Muawanah Penanggalan
Dukuhdimoro Mojoagung Jombang

Telah berhasil dipertahankan dan di uji dihadapan Dewan Penguji dan
diterima sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan
pada Program Studi S1 Ilmu Keperawatan

Komisi Dewan Penguji,

Ketua Dewan Penguji : Dr. M. Zainul Arifin, M.Kes
NIDN. 0717076403

Penguji 1 : Ifa Nofalia, S.Kep.,Ns.,M.Kep
NIDN. 0718119004

Penguji 2 : Afif Hidayatul Arham, S.Kep.,Ns.,M.Kep ()
NIDN. 0714028803

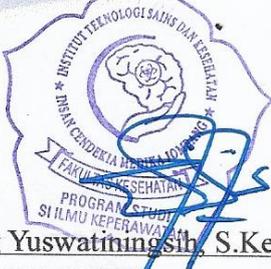
Mengetahui,

Dekan Fakultas Kesehatan ITSKes

Ketua Program Studi S1 Ilmu Keperawatan

ICMe Jombang


Inayatur Rosyidah S.Kep.,Ns.,M.Kep
NIDN. 0723048301


Endang Yuswatining Sih, S.Kep.Ns.,M.Kes
NIDN. 0726058101

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Peneliti lahir di Jombang pada tanggal 10 Desember 2002 berjenis kelamin perempuan. Peneliti merupakan anak pertama dari 3 bersaudara dari pasangan Bapak Rudi Yulianto dan Ibu Wahyu Nikmah.

Tahun 2015 peneliti lulus dari MI AL Mursyidah Mancilan, pada tahun 2018 peneliti lulus dari SMPN 1 Mojoagung, kemudian pada tahun 2021 peneliti lulus dari SMAN Mojoagung, dan selanjutnya pada tahun 2021 peneliti melanjutkan pendidikan Prodi S1 Ilmu Keperawatan di ITS Kes Insan Cendekia Medika Jombang.



PERSEMBAHAN

Puji syukur saya ucapkan kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah serta karunianya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “ Hubungan Kecanduan Gadget dengan Gangguan Emosi pada Remaja di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang” sesuai dengan yang dijadwalkan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat.

Saya persembahkan skripsi ini kepada:

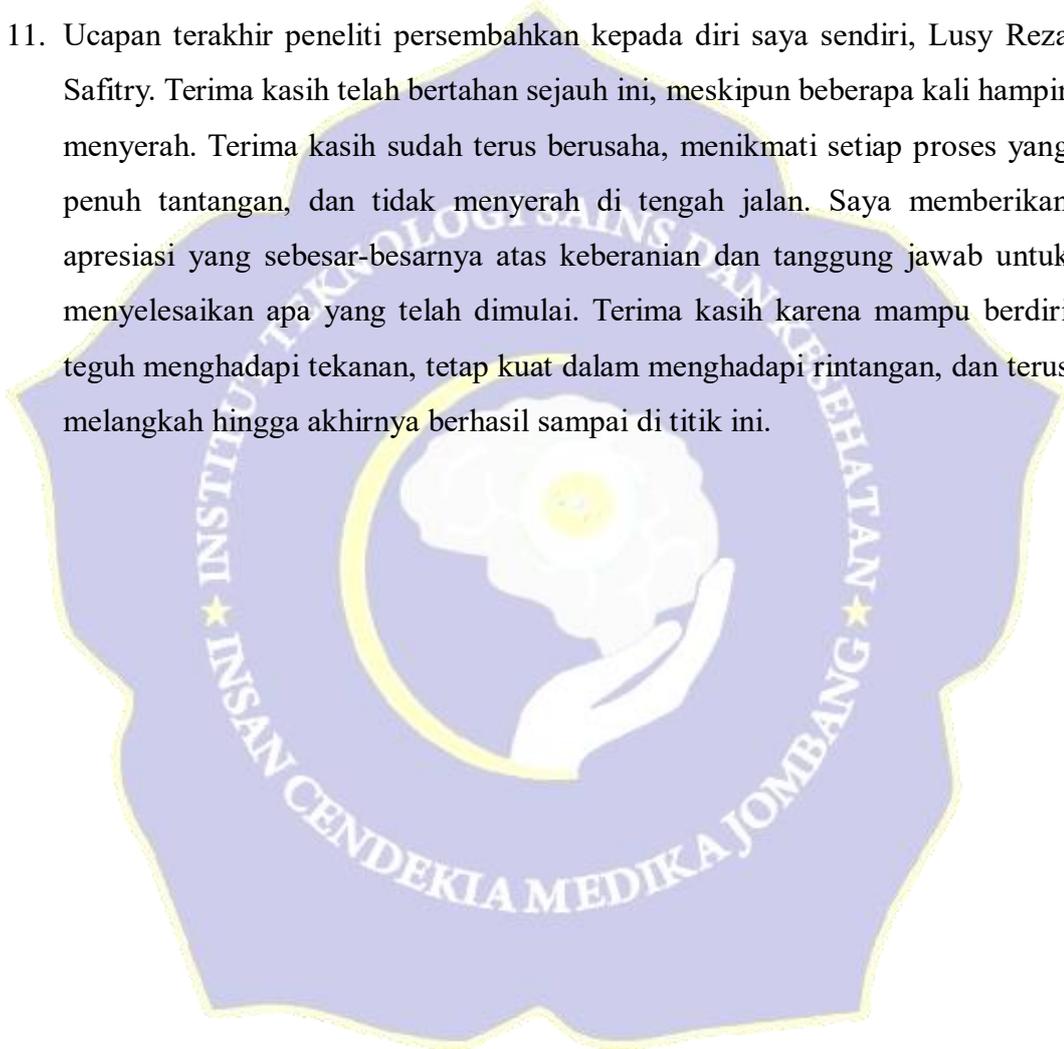
1. Prof. Windarmanto, M.Si.,Med.sci.,Ph.D selaku Rektor ITSKes ICMe Jombang yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas kepada peneliti untuk mengikuti dan menyelesaikan pendidikan, tak lupa kepada Inayatur Rosyidah, S.Kep.,Ns.,M.Kep selaku Dekan Fakultas Kesehatan dan Endang Yuswatiningsih, S.Kep.,Ns.,M.Kes selaku Ketua Program Studi S1 Ilmu Keperawatan yang telah memberikan kesempatan dan dorongan kepada peneliti untuk menyelesaikan Program Studi S1 Ilmu Keperawatan.
2. Bapak/Ibu dosen pembimbing dan penguji saya, Ifa Nofalia, S.Kep.,Ns.,M.Kep dan Afif Hidayatul Arham, S.Kep.,Ns.,M.Kep serta Dr. M. Zainul Arifin, M.Kes yang telah sabar dalam membimbing, memberikan ilmu, nasehat, dan memotivasi saya dalam proses mengerjakan skripsi. Semoga ilmu yang telah diberikan bisa menjadi ilmu yang berkah mendatangkan kemanfaatan dan kebaikan didunia dan akhirat.
3. Bapak dan ibu dosen S1 Ilmu Keperawatan Fakultas Kesehatan ITSKes ICMe Jombang, terimakasih yang sebesar-besarnya saya ucapkan atas semua ilmu, nasehat, dan motivasi yang telah diberikan. Semoga ilmu yang telah diberikan bisa menjadi ilmu yang berkah mendatangkan kemanfaatan dan kebaikan didunia dan akhirat.
4. Cinta pertamaku, panutanku, dan pelita hidupku, Bapak Rudi Yulianto tercinta, orang hebat yang selalu menjadi pelangi yang selalu hadir setelah hujan kesedihan, penyemangat, dan sandaran terkuat dari kerasnya dunia serta jadi garda terdepan untuk anak perempuannya, tidak henti-hentinya memberikan kasih sayang. Terima kasih atas setiap pengorbanan dan kerja keras yang dilakukan untuk memberikan yang terbaik kepada penulis. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau

mampu mendidik penulis, memberikan motivasi, serta dukungan dari segi finansial sehingga penulis mampu mendapatkan gelar sarjana. Semoga Allah selalu menjaga nikmat sehatmu.

5. Teruntuk manusia mulia yang Allah ciptakan dengan kasih sayang yang tak pernah habis, pintu surgaku Ibu Wahyu Nikmah terima kasih atas segala doa dan dukungan yang tidak pernah putus. Memberikan cinta, kasih sayang, dan pengorbanan yang mengiringi setiap langkah untuk menyelesaikan pendidikan ini. Terima kasih telah mengantarkan peneliti sampai dititik ini. Terima kasih sudah berjuang untuk peneliti, membesarkan dan mendidik sampai mendapat gelar sarjana. Beliau adalah lilin yang rela meleleh demi menerangi jalan penulis, mentari yang tak pernah lelah memberikan kehangatan. Tidak ada balasan yang mampu menyaingi cinta dan jasamu, semoga Allah SWT senantiasa menjaga ibu, hiduplah lebih lama.
6. Kedua adikku tercinta, Muhammad Hazqi Romadhoni dan Akbar Hidayatullah. Terima kasih sudah ikut serta dalam proses penulis menempuh pendidikan selama ini, terima kasih atas semangat, doa dan cinta yang selalu diberikan kepada penulis. Tumbuhlah menjadi versi paling hebat adik-adikku.
7. Teruntuk mbahku tersayang, dengan penuh rasa syukur dan cinta, penulis mengucapkan terima kasih. kupersembahkan karya sederhana ini untuk sosok yang telah mengajarkan arti kehidupan. Gelar sarjana yang penulis raih bukan semata hasil kerja keras penulis, melainkan buah dari doa-doamu yang tak pernah putus. Dan seluruh keluarga besar yang selalu mendoakan dan mendukung untuk kesuksesan penulis. Semoga Allah senantiasa memberikan kesehatan dan kebahagiaan.
8. Teruntuk sahabat terbaikku, Fanda Amalia P, Oktavia Rahma Fatikha P, Imelda Marselia M.P, Bintaresi Lasaiva dan Diah Ayu A. Terima kasih telah menjadi tempat terbaik untuk mengutarakan keluh kesah penulis, menemani perjuangan penulis sejak masa berseragam putih abu-abu, memberikan doa, motivasi, semangat, dukungan tanpa henti dalam proses pendidikan ini. Semoga kesuksesan selalu menyertai langkah kita
9. Teman teman seperjuanganku yang bersama-sama mengarungi pahit manisnya dunia perkuliahan dan saling menguatkan di setiap semester yang berlalu,

Namira Mitawahyu C, Lailatul Fitriah, Cindy Nur F, Hesti, dan Dwi Putri S. Terima kasih atas kebersamaan, tawa yang menghibur, bantuan, dan perjuangan bersama hingga titik akhir.

10. Kepada pemilik NIM 200711100012 sebagai partner special, terima kasih telah menemani meluangkan waktunya mendukung ataupun menghibur dalam kesedihan dan memberi semangat untuk terus maju tanpa kenal menyerah dalam segala hal untuk meraih apa yang menjadi impian penulis.
11. Ucapan terakhir peneliti persembahkan kepada diri saya sendiri, Lusy Reza Safitry. Terima kasih telah bertahan sejauh ini, meskipun beberapa kali hampir menyerah. Terima kasih sudah terus berusaha, menikmati setiap proses yang penuh tantangan, dan tidak menyerah di tengah jalan. Saya memberikan apresiasi yang sebesar-besarnya atas keberanian dan tanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih karena mampu berdiri teguh menghadapi tekanan, tetap kuat dalam menghadapi rintangan, dan terus melangkah hingga akhirnya berhasil sampai di titik ini.



MOTTO

“Allah tidak mengatakan hidup ini mudah. Tetapi Allah berjanji, bahwa
sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(QS.Al-Insyirah : 5-6)

“Setetes keringat orang tuaku yang keluar, ada seribu langkahku untuk maju”

(Lusy Reza)



ABSTRAK

HUBUNGAN KECANDUAN GADGET DENGAN GANGGUAN EMOSI PADA REMAJA

(Di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang)

Oleh:

Lusy Reza Safitry, Ifa Nofalia, Afif Hidayatul Arham

S1 Ilmu Keperawatan Fakultas Kesehatan ITS Kes ICMe Jombang
lusyrezasafitry@gmail.com

Pendahuluan: Penggunaan gadget yang berlebihan telah menjadi fenomena umum di kalangan remaja, terutama di era digital saat ini. Kecanduan gadget dapat memengaruhi berbagai aspek kehidupan remaja, termasuk kesehatan emosional. Gangguan emosi dapat mencakup berbagai gejala, termasuk perubahan mood, kesulitan berkonsentrasi, dan perilaku agresif. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis hubungan antara kecanduan gadget dan gangguan emosi pada remaja.

Metode: penelitian ini menggunakan pendekatan *cross-sectional*. Populasi penelitian adalah 50 siswa kelas X hingga XII, dengan jumlah sampel 48 siswa yang dipilih menggunakan teknik *stratified random sampling*. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner terkait kecanduan gadget dan gangguan emosi, yang kemudian dianalisis dengan uji Spearman rank ($p\text{-value} < \alpha (0,05)$). Variabel dependen gangguan emosi dan variabel independen kecanduan gadget.

Hasil Penelitian: menunjukkan bahwa setengah dari responden memiliki kategori kecanduan gadget rendah dengan jumlah 24 orang (50,0%), dan sebagian besar memiliki kategori gangguan emosi normal dengan jumlah 26 orang (54,2%). Hasil uji statistik *spearman rank* didapatkan $p\text{-value} 0,046 < \alpha (0,05)$ artinya bahwa H_1 dapat diterima. **Kesimpulan:** ada hubungan kecanduan gadget dan gangguan emosi pada remaja di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang. Diharapkan remaja dapat lebih bijak dalam menggunakan gadget, batasi waktu penggunaan gadget agar tidak mengganggu keseimbangan aktivitas sehari-hari dan kesehatan emosional.

Kata Kunci: Kecanduan Gadget, Gangguan Emosi, Remaja

ABSTRACT

THE RELATIONSHIP BETWEEN GADGET ADDICTION AND EMOTIONAL DISTURBANCES IN ADOLESCENTS

(At MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang)

By:

Lusy Reza Safitry, Ifa Nofalia, Afif Hidayatul Arham

Bachelor Of Nursing Science, Faculty Of Health, ITSKes ICMe Jombang
lusyrezasafitry@gmail.com

Introduction: Excessive gadget use has become a common phenomenon among adolescents, especially in today's digital age. Gadget addiction can affect various aspects of adolescents' lives, including emotional health. Emotional disturbance can include a variety of symptoms, including mood swings, difficulty concentrating, and aggressive behaviour. The purpose of this study was to analyse the relationship between gadget addiction and emotional disturbance in adolescents. **Methods:** this study used a cross-sectional approach. The study population was 50 students in grades X to XII, with a sample size of 48 students selected using stratified random sampling technique. Data were collected using questionnaires related to gadget addiction and emotional disturbance, which were then analysed with the Spearman rank test (p -value of $< \alpha(0.05)$). **Research Results:** shows that half have a low gadget addiction category with 24 people (50.0%), and most have a normal emotional disturbance category with 26 people (54.2%). The results of the spearman rank statistical test obtained a p -value of $0.046 < \alpha (0.05)$, meaning that H_1 can be accepted. **Conclusion:** there is a relationship between gadget addiction and emotional disturbance in adolescents at MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang. It is expected that teenagers can be wiser in using gadgets, limit the time of gadget use so as not to disturb the balance of daily activities and emotional health.

Keywords: *Gadget addiction, Emotional Disorders, Adolescents*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, berkat rahmat-nya kami dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “ Hubungan Kecanduan Gadget dengan Gangguan Emosi pada Remaja Di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang ”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana keperawatan (S.Kep) pada Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Fakultas Kesehatan ITSKes Insan Cendekia Medika Jombang.

Bersama ini perkenankan penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya dengan hati yang tulus kepada Prof. Drs. Win Darmanto, M.Si.,Med.Sci.,Ph.D selaku Rektor ITSKes Insan Cendekia Medika Jombang yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas kepada kami untuk mengikuti dan menyelesaikan pendidikan, Inayatur Rosyidah, S.Kep.,Ns.,M.Kep selaku Dekan Fakultas Kesehatan dan Endang Yuswatiningsih, S.Kep.,Ns.,M.Kes selaku Ketua Program Studi S1 Ilmu Keperawatan yang telah memberikan kesempatan dan dorongan kepada kami untuk menyelesaikan Program Studi S1 Ilmu Keperawatan. Ifa Nofalia,S.Kep.,Ns.,M.Kep selaku pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis selama proses penyusunan Skripsi, Afif Hidayatul Arham, S.Kep.,Ns.,M.Kep. selaku pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis, seluruh dosen ITSKes Insan Cendekia Medika Jombang yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama mengikuti pendidikan di ITSKes Insan Cendekia Medika Jombang, kedua orang tua yang selalu mendukung dan mendoakan penulis, dan teman -teman yang ikut serta memberikan saran dan kritik sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan.

Semoga Allah SWT membalas budi baik semua pihak yang telah memberikan kesempatan, dukungan serta bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini. Kami sadari bahwa akhir ini jauh dari sempurna, tetapi kami berharap skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan bagi keperawatan

Jombang, 25 Oktober 2024

(Lusy Reza Safitry)

DAFTAR ISI

SAMPUL LUAR.....	i
SAMPUL DALAM.....	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	iii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	v
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	vi
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
MOTTO.....	xi
ABSTRAK.....	xii
<i>ABSTRACT</i>	xiii
KATA PENGANTAR.....	xiv
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN.....	xx
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Rumusan masalah	4
1.3 Tujuan.....	4
1.4 Manfaat penelitian.....	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Konsep remaja.....	6
2.2 Konsep gangguan emosi.....	10
2.3 Konsep kecanduan gadget.....	17
BAB 3 KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS	25
3.1 Kerangka konseptual.....	25
3.2 Hipotesis.....	26
BAB 4 METODE PENELITIAN.....	27
4.1 Jenis penelitian	27
4.2 Rancangan penelitian	27
4.3 Waktu dan tempat penelitian	27
4.4 Populasi/sampel/sampling	28

4.5	Jalanya penelitian (kerangka kerja)	30
4.6	Identifikasi variabel.....	31
4.7	Definisi operasional	31
4.8	Pengumpulan dan analisis data.....	32
4.9	Etika penelitian.....	40
BAB 5 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		42
5.1	Hasil penelitian	42
5.2	Pembahasan	47
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN		60
6.1	Kesimpulan	60
6.2	Saran	60
DAFTAR PUSTAKA.....		62
LAMPIRAN		



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Definisi operasional Variabel	32
Tabel 4.2 Blue Print Kuesioner Kecanduan Gadget	33
Tabel 4.3 Blue Print Kuesioner Gangguan Emosi	34
Tabel 5.1 Distribusi frekuensi berdasarkan usia	42
Tabel 5.2 Distribusi frekuensi berdasarkan jenis kelamin	42
Tabel 5.3 Distribusi frekuensi berdasarkan kelas	43
Tabel 5.4 Distribusi frekuensi berdasarkan <i>self esteem</i> rendah	43
Tabel 5.5 Distribusi frekuensi berdasarkan cemas	43
Tabel 5.6 Distribusi frekuensi berdasarkan <i>connected presence</i>	44
Tabel 5.7 Distribusi frekuensi berdasarkan media aplikasi	44
Tabel 5.8 Distribusi frekuensi berdasarkan genetik keluarga	45
Tabel 5.9 Distribusi frekuensi berdasarkan stres berkepanjangan	45
Tabel 5.10 Distribusi frekuensi berdasarkan <i>bullying</i>	45
Tabel 5.11 Distribusi frekuensi pengukuran kecanduan gadget	46
Tabel 5.12 Distribusi frekuensi pengukuran gangguan emosi	46
Tabel 5.13 Distribusi silang frekuensi hubungan kecanduan gadget dengan gangguan emosi	47



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Kerangka konseptual	25
Gambar 4.1 Kerangka kerja	30



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Jadwal kegiatan (<i>gantt chart</i>)	66
Lampiran 2. Blue print kecanduan gadget	67
Lampiran 3. Blue print gangguan emosi	68
Lampiran 4. Lembar penjelasan penelitian	69
Lampiran 5. Pernyataan persetujuan menjadi responden.....	70
Lampiran 6. Lembar identitas responden	71
Lampiran 7. Kuesioner kecanduan gadget	72
Lampiran 8. Kuesioner gangguan emosi.....	74
Lampiran 9. Surat pengantar pembimbing	76
Lampiran 10. Surat balasan penelitian.....	77
Lampiran 11. Surat pengecekan judul.....	78
Lampiran 12. Uji etik penelitian.....	79
Lampiran 13. Lembar bimbingan skripsi pembimbing 1	80
Lampiran 14. Lembar bimbingan skripsi pembimbing 2.....	82
Lampiran 15. Frekuensi data umum	84
Lampiran 16. Frekuensi data khusus	87
Lampiran 17. Hasil uji <i>spearman rank</i>	88
Lampiran 18. Hasil <i>crosstabulation</i>	89
Lampiran 19. Tabulasi data umum	90
Lampiran 20. Tabulasi kecanduan gadget.....	93
Lampiran 21. Tabulasi gangguan emosi.....	95
Lampiran 22. Dokumentasi penelitian	99
Lampiran 23. Surat keterangan bebas plagiasi	98
Lampiran 24. Surat pernyataan kesediaan unggah	101

DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

Daftar Lambang

H1	: hipotesis alternatif
%	: persentase
–	: sampai
α	: alpha
ρ	: p-value
<	: kurang dari
>	: lebih dari
N	: besarnya populasi / populasi total
n	: besarnya sampel / total sampel
e ²	: tingkat kesalahan yang dipilih
ni	: jumlah sampling
Ni	: populasi menurut stratum

Daftar Singkatan

MA	: Madrasah Aliyah
SDQ	: <i>Strengths and Difficulties Questionnaire</i>
WHO	: <i>World Health Organization</i>
UNICEF	: <i>United Nations Children's Fund</i>
IDI	: Ikatan Dokter Indonesia
SMPN	: Sekolah Menengah Pertama Negeri
IDAI	: Ikatan Dokter Anak Indonesia

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Gangguan emosional adalah masalah kesehatan mental mengacu pada keadaan kesejahteraan yang memengaruhi emosi dan suasana hati seseorang, membentuk bagaimana mereka merasakan, berpikir, dan menanggapi tantangan hidup. Gangguan ini melibatkan berbagai gejala, seperti fluktuasi suasana hati, kesulitan fokus, dan perilaku agresif (Saputri & Isa, 2024). Masa remaja ialah periode yang ditandai oleh perubahan besar dalam dimensi fisik, emosional, dan sosial. Secara emosional, remaja sering mengalami perubahan suasana hati yang cepat, beralih dari kebahagiaan ke kesedihan atau kemarahan, sebagian besar disebabkan oleh perubahan hormonal. Ketika remaja menghadapi gangguan emosional yang ekstrem, hal itu dapat mengakibatkan depresi atau kecemasan. Dalam kasus seperti itu, dukungan dari lingkungan sekitar mereka memainkan peran penting dalam membantu mereka mengembangkan keterampilan manajemen emosi dan stres yang sehat. (Juliani & Wulandari, 2022).

Menurut UNICEF(2024) 13% remaja berusia antara 10 dan 19 tahun terpengaruh oleh gangguan mental yang terdiagnosis. Namun, hanya 40% dari mereka yang mencari bantuan profesional. Stigma sosial yang mengelilingi kesehatan mental terus menjadi hambatan signifikan bagi remaja yang mencari bantuan, terutama untuk kondisi seperti depresi dan kecemasan. Menurut WHO (*World Health Organization*) tahun 2022 sekitar 34,9% remaja di Indonesia Sekitar 15,5 juta mengalami masalah kesehatan mental, dengan sekitar 5,5% didiagnosis

dengan gangguan mental yang parah. Kondisi yang paling umum termasuk gangguan kecemasan (3,7%) dan depresi berat (1,0%). Jawa Timur menunjukkan peningkatan signifikan dalam kasus gangguan emosional pada remaja. Tahun 2023, Rumah Sakit Jiwa Menur mencatat 4.765 pasien pada kuartal pertama, 1.408 pasien pada kuartal II, dan 2.465 pasien pada kuartal III, penyebab utama gangguan ini termasuk kecanduan gadget, *bullying*, dan faktor lingkungan (Elaine, 2023). Penelitian sebelumnya membuktikan bahwa di SMPN 4 Jombang sekitar 77,5% remaja mengalami kecemasan, dan 63,8% mengalami frustrasi (Dwinata *et al.*, 2024).

Menurut hasil survei Nuramadan *et al* (2023) di Indonesia, 31,4% remaja mengalami masalah kecanduan gadget, dengan 19,3% di antaranya diidentifikasi sebagai kecanduan selama pandemi. Di SMPN 1 Peterongan Jombang, 48,9% remaja mengalami kecanduan gadget, yang terkait dengan masalah emosional dan perilaku. Di antara 84 responden dalam penelitian ini, 41 menunjukkan tingkat kecanduan yang tinggi, yang berdampak negatif pada kesejahteraan emosional mereka. (Baderi & Ekawati, 2020). Sebuah studi pendahuluan yang dilakukan pada tahun 2024 di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang, yang melibatkan 10 siswa dan menggunakan kuesioner, menunjukkan bahwa 60% dari siswa mengalami gangguan emosional.

Adapun faktor yang dapat memengaruhi gangguan emosi pada remaja meliputi faktor biologis, faktor psikologis, dan faktor lingkungan (Ahmad, 2019). Gangguan emosional mengacu pada tantangan dalam pengaturan diri dan perilaku yang menyimpang dari norma masyarakat dan kelompok usia. (Ayinni, 2023). Kecanduan terhadap gadget dapat mengakibatkan berbagai efek negatif, termasuk

perkembangan masalah sosial dan gangguan emosional di antara pengguna, terutama remaja. Telah diakui secara luas bahwa pengendalian emosional sangat terkait dengan kecerdasan emosional individu. Remaja yang menderita kecanduan gadget sering kali mengalami kesulitan dalam berkomunikasi, menunjukkan ketidakpedulian, dan menjadi kurang responsif ketika orang tua mereka berusaha mengajak mereka berbicara. Hal ini dapat menyebabkan semakin besarnya jarak antara remaja dan orang tua mereka, lingkungan mereka, dan bahkan teman sebaya mereka (Khairul, 2023). Remaja sering berjuang untuk mengendalikan emosi mereka karena mereka tidak dapat melepaskan diri dari gadget, membuat mereka mengabaikan lingkungan mereka. Misalnya, ketika orang tua meminta bantuan, remaja sering menanggapi dengan “nanti”, menunjukkan kurangnya empati atau kepekaan terhadap orang-orang di sekitar mereka. Saat ini, banyak remaja dari generasi milenial menjadi tidak aktif, lebih suka menyendiri, lebih sedikit bersosialisasi, dan mengembangkan kecenderungan introvert karena mereka sering mengisolasi diri di rumah atau di kamar mereka. Perilaku ini berdampak negatif pada kesehatan fisik dan kesejahteraan mental mereka. Menggunakan ponsel secara terus menerus bisa menimbulkan kecemasan bahkan sampai depresi. Remaja dengan kecanduan *smartphone* mereka lebih mungkin mengalami stres kronis dan menunjukkan stabilitas emosional cukup rendah (Iradat, 2024).

Upaya untuk mengatasi gangguan emosional dapat dilakukan dengan membina lingkungan yang mendukung yang melibatkan keluarga dan teman dalam kegiatan positif, membantu remaja merasa dihargai dan didukung. Diskusi terbuka tentang masalah mereka, disertai dengan jaminan bahwa mereka tidak dihakimi, sangat penting. Salah satu faktor utama yang berkontribusi terhadap gangguan emosional

di kalangan remaja adalah kecanduan gadget. Sangat penting untuk mendidik remaja tentang risiko kecanduan gadget dan dampaknya terhadap kesejahteraan emosional mereka. Pendidikan ini dapat diberikan melalui seminar sekolah, inisiatif yang dipimpin pemerintah, atau program oleh organisasi kesehatan. Selain itu, mempromosikan penggunaan gadget untuk tujuan produktif, seperti belajar atau pengembangan keterampilan, dapat membantu meminimalkan paparan terhadap konten yang berbahaya (Maulia, 2024).

1.2 Rumusan masalah

Apakah ada Hubungan Kecanduan Gadget Dengan Gangguan Emosi Pada Remaja di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang?

1.3 Tujuan

1.3.1 Tujuan umum

Menganalisis Hubungan Kecanduan Gadget Dengan Gangguan Emosi Pada Remaja di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang.

1.3.2 Tujuan khusus

1. Mengidentifikasi kecanduan gadget pada remaja di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang.
2. Mengidentifikasi gangguan emosi pada remaja di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang.
3. Menganalisis Hubungan Kecanduan Gadget dengan Gangguan Emosi pada Remaja di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang.

1.4 Manfaat penelitian

1.4.1 Manfaat teoritis

Penelitian ini dimaksudkan untuk menjadi referensi untuk studi masa depan dan bahan bacaan tentang topik yang sama, berkontribusi pada kemajuan pendidikan, khususnya dalam pendidikan keperawatan serta dapat menambah pengetahuan serta wawasan tentang gambaran emosional remaja akibat kecanduan gadget, dan faktor-faktor yang menyebabkan remaja mengalami gangguan emosi.

1.4.2 Manfaat praktis

Bagi lembaga akademi, studi tersebut bisa diterapkan acuan studi masa depan yang bertujuan untuk memajukan pengetahuan, menyempurnakan metodologi penelitian, dan mendorong pengembangan masyarakat dalam lingkungan pendidikan. Untuk remaja, orang tua, guru, dan profesional kesehatan penelitian ini dapat memberikan panduan tentang kecanduan gadget terkait dengan gangguan emosi. Serta membantu dalam merumuskan kebijakan penggunaan teknologi yang seimbang untuk mengurangi dampak negatif emosional.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep remaja

2.1.1 Definisi Remaja

Remaja ialah tahap periode ditengah masa bocah dan dewasa, mencakup berbagai perkembangan dan mempersiapkan individu untuk kehidupan dewasa. Perubahan perkembangan ini meliputi aspek fisik, psikologis, dan sosial. Sebagai tahap kritis dalam pertumbuhan manusia, masa remaja ditandai oleh transformasi signifikan, termasuk penyesuaian biologis, emosional, dan sosial, saat individu beralih dari masa peralihan.

Masa remaja merupakan fase kritis dari pertumbuhan pribadi, ditandai dengan transformasi fisik, emosional, dan sosial yang substansial. Selama tahap ini, Kesejahteraan mental memiliki peran yang sangat krusial, karna memengaruhi pertumbuhan karakter individu remaja, kinerja akademik, dan interaksi antar individu (Hameli *et al.*, 2023).

Pada tahap ini, kaum remaja diarahkan untuk berpartisipasi dalam berbagai aktivitas yang sarat makna guna mengasah kapasitas pribadi dan memperkuat ketangguhan mental mereka, sehingga mampu mengemban peran sebagai generasi penerus bangsa. Dukungan terhadap perkembangan ini menjadi krusial agar remaja dapat mencapai kesejahteraan psikologis yang paripurna, memungkinkan mereka untuk menggali dan mengaktualisasikan potensi diri secara maksimal. (Ardini & Sugiarti, 2024).

2.1.2 Tahap-Tahap Perkembangan Remaja

Remaja atau masa adolescence berlangsung dari usia 11 tahun hingga 20 tahun. Masa remaja dapat dipecah jadi tiga fase: remaja awal (usia 10-13 tahun), remaja pertengahan (usia 14-16 tahun), dan remaja akhir (usia 17-19 tahun).

Menurut Ermis (2022) remaja adalah fase yang menarik perhatian signifikan karena karakteristik uniknya dan perannya yang krusial dalam membentuk individu untuk peran mereka di masyarakat dewasa di masa depan. Perkembangan remaja biasanya dibagi menjadi tiga fase yang berbeda, antara lain:

1. Masa remaja awal (10-13 thn)

Fase ini, individu baru bertransisi dari anak-anak, bekerja untuk menguatkan identitas mereka selaku sosok yang mandiri, terpisah dari orangtua mereka. Penekanan diberikan pada penerimaan penampilan fisik dan kondisi mereka, serta membangun hubungan yang kuat dan keselarasan dengan teman mereka.

2. Masa remaja pertengahan (14-16 thn)

Tahap ini ditandai oleh munculnya kapabilitas kognitif tingkat lanjut. Remaja pada usia ini memiliki kebutuhan yang kuat akan persahabatan, dengan teman sebaya yang terus memainkan peran penting, meskipun mereka menjadi lebih mandiri. Mereka mulai menunjukkan kedewasaan perilaku, belajar mengelola perilaku impulsif dan membuat evaluasi dasar tentang jalur profesi potensial. Bahkan, akseptasi dan validasi dari kelamin berbeda menjadi sangat signifikan selama periode ini.

3. Masa remaja akhir (17-19 tahun)

Fase akhir sebagai tanda transisi menuju kedewasaan. Selama fase ini, perubahan fisik melambat saat tubuh mencapai kematangan penuh. Rasa

identitas diri yang lebih jelas mulai muncul, meskipun mungkin masih berkembang. Pemikiran tentang masa depan, termasuk aspirasi karir dan pendidikan lanjutan, menjadi lebih menonjol dan menjadi pusat perhatian. Hubungan dengan orang tua sering membaik dibandingkan dengan tahap sebelumnya, mencerminkan kedewasaan yang tumbuh dan pemahaman yang lebih baik tentang perspektif orang dewasa.

Berdasarkan pemahaman tersebut, dapat diartikan bahwa fase transformasi remaja menunjukkan dari fase awal remaja, sering mengalami kebingungan dan kecemasan akibat perubahan fisik dan psikologis yang mereka alami. Namun, pada fase tengah masa remaja, mereka biasanya menjadi lebih nyaman dengan keadaan mereka, mendapatkan kepercayaan diri saat mereka menyadari bahwa pengalaman dan tantangan mereka dibagikan oleh teman sebaya mereka.

2.1.3 Tugas tugas perkembangan remaja

Tantangan perkembangan terkait erat dengan proses pembelajaran, karena perkembangan kehidupan manusia dilihat sebagai upaya untuk bergerak melampaui perilaku dan sikap keanak-kanakan sambil mempelajari norma-norma sosial dan praktik budaya untuk beradaptasi dengan sukses dengan situasi kehidupan nyata. Menurut Hurlock (2017), tugas perkembangan masa remaja meliputi:

1. Proses mencapai kedewasaan yang lebih utama dalam hubungan pertemanan seajar.
2. Proses untuk mewujudkan perilaku yang bertanggung jawab di sosial sebagai pria dan wanita.
3. Kemampuan untuk menerima kondisi fisik mereka apa adanya.

4. Proses mengembangkan perilaku yang bertanggungjawab.
5. Menyiapkan karier.
6. Proses mendapatkan otonomi kedewasaan emosional, termasuk pendidik utama.
7. Mempersiapkan pribadi untuk membentuk keluarga.
8. Mekanisme mencapai kemandirian yang paling besar sambil mendapatkan penerimaan dalam masyarakat.

2.1.4 Perubahan pada remaja

Menurut Jose (2022) perubahan pada masa remaja meliputi beberapa aspek yang dapat dikategorikan dalam perubahan fisik, emosional dan kognitif sebagai berikut:

1. Perubahan fisik

Masa remaja ditandai dengan perubahan fisik yang signifikan memungkinkan individu untuk mengembangkan kemampuan reproduksi. Perubahan spesifik selama periode ini meliputi pertumbuhan tinggi badan yang cepat, perkembangan karakteristik seksual primer dan sekunder seperti Perkembangan payudara pada wanita dan pendalaman suara pada pria serta aktivasi hormon seksual, yang menghasilkan fenomena seperti menstruasi pada perempuan..

2. Perubahan emosional

Tahap ini mencakup fluktuasi emosional, sensitivitas yang meningkat, dan munculnya dorongan seksual. Remaja sering mengalami emosi yang lebih dalam dan lebih intens, seperti kebahagiaan, kecemasan, kemarahan, dan

kesedihan. Mereka juga mulai mengeksplorasi pertanyaan tentang identitas mereka, tujuan hidup, dan nilai-nilai pribadi.

3. Perubahan kognitif

Tahap ini memungkinkan remaja untuk mengembangkan kemampuan berpikir abstrak dan mempertanyakan norma sosial yang ada, membentuk rasa identitas mereka dan mempengaruhi hubungan sosial mereka.

2.2 Konsep gangguan emosi

2.2.1 Definisi Gangguan Emosi

Gangguan emosi adalah keadaan kesejahteraan psikologis yang mempengaruhi emosi dan suasana hati individu termasuk depresi, *anxiety*, dan gangguan bipolar. Mereka melibatkan gejala, seperti fluktuasi suasana hati, perubahan tingkat energi, dan persepsi yang berubah tentang diri sendiri dan lingkungan sekitar (Simanjuntak & Wulandari, 2022).

Gangguan emosional merujuk pada tantangan dalam pengaturan diri dan perilaku yang menyimpang dari norma kelompok usia atau masyarakat, yang berpotensi menimbulkan efek buruk pada jati diri maupun pihak lain (Ramadhan Asif & Agung Rahmadi, 2017).

2.2.2 Teori Gangguan emosi

Menurut Dr. Idi Warsah & Mirzon Daheri, (2021) Teori-teori gangguan emosional ini diklasifikasikan menjadi tiga kategori, yang meliputi::

1. Teori Lingkungan

Asumsi ini menunjukkan bahwasanya disorder mental muncul dari beragam peristiwa yang memicu stres. Perspektif ini mengasumsikan bahwa peristiwa ini secara langsung menyebabkan ketegangan emosional. Misalnya, orang

awam mungkin menegaskan bahwa seorang anak menangis karena mereka diejek, percaya bahwa ejekan menjadi pemicu langsung air mata. Dalam pendapat teori, ketegangan perasaan hanya dapat diiadakan dengan mengatasi dan menyelesaikan sumber stres. Selama masalah yang mendasarinya tetap tidak terselesaikan, biasanya sulit untuk meringankan tekanan emosional yang terkait.

2. Teori afektif

Sudut pandang ahli tentang penyakit jiwa berfokus pada mengungkap kesadaran diri emosional anak yang terhalang dan memanggil kenangan yang terlupakan atau ditakuti ke dalam kesadaran. Pendekatan ini bertujuan untuk membantu individu melihat ingatan ini dari perspektif yang lebih realistis. Sampai ketakutan dan perasaan bersalah ini diakui, diyakini bahwa anak tersebut hidup dengan pikiran sadar yang dipenuhi dengan elemen destruktif yang tersembunyi namun sangat aktif. Menurut teori ini, penyebab utama gangguan bukanlah faktor eksternal seperti lingkungan atau orang lain, melainkan emosi sadar individu itu sendiri.

3. Teori kognitif

Sebagaimana dijelaskan, ketertekanan mental tak muncul secara cepat dari halangan kita ataupun dari kesadaran kami akan isu itu, justru dari keyakinan keliru juga tidak rasional, baik sadar serta tidak sadar, tentang isu-isu yang kita hadapi. Tingkat ketidakrasionalan dalam keyakinan ini memainkan peran kunci, dan gangguan emosional dapat dikurangi ketika individu dibimbing untuk melihat situasi mereka dari perspektif baru yang rasional. Perubahan pemahaman ini mendorong perilaku yang berbeda, yang cukup untuk

menenangkan tekanan emosional. Misalnya, tidak masalah apakah seorang anak merasa kurang dihargai atau menyimpan rasa dendam terhadap orang tua; akar masalah terletak pada pemikiran yang salah tentang perasaan ini. Setelah individu menyadari bahwa keyakinan ini cacat, gangguan emosional mereda.

2.2.3 Faktor faktor yang memengaruhi gangguan emosi

Dalam pandangan Mulyanti et al (2024) Gangguan emosi dapat dipengaruhi oleh sejumlah variabel, seperti aspek biologis, psikologis maupun lingkungan diantaranya:

1. Faktor biologis

Faktor biologis ialah unsur yang datang dari kondisi fisik dan biologis seseorang yang dapat mempengaruhi kondisi emosional. Pada masa remaja, terjadi perubahan hormonal yang drastic terutama hormon reproduksi wanita dan hormon pada pria yang secara nyata mempengaruhi suasana hati dan stabilitas emosi. Perempuan remaja cenderung lebih rentan mengalami gangguan emosi seperti depresi dan kecemasan dibandingkan laki-laki, sebagian karena fluktuasi hormon yang lebih kompleks serta ekspektasi dan tekanan sosial yang berbeda. Masa remaja awal (12-14 tahun) seringkali mengalami gejala emosi lebih tinggi dibanding remaja akhir (15-18 tahun) karena sedang beradaptasi dengan perubahan pubertas. Pada usia ini, bagian otak yang mengatur emosi dan pengambilan keputusan (korteks prefrontal) masih dalam tahap perkembangan, sementara sistem limbik yang mengatur emosi sudah sangat aktif. Ketidakseimbangan ini menyebabkan remaja lebih mudah mengalami perubahan mood yang ekstrem dan kesulitan mengendalikan emosi. Selain itu, gen yang diturunkan dari orang tua juga dapat

mempengaruhi kerentanan seseorang terhadap gangguan emosi. Ketidakseimbangan hormon dan genetika keluarga yang mempunyai riwayat gangguan tersebut. Ketidakseimbangan neurotransmitter seperti serotonin dan dopamin di otak juga dapat menyebabkan gangguan mood dan emosi.

2. Faktor psikologis

Faktor psikologis mencakup aspek-aspek mental dan kejiwaan yang mempengaruhi perkembangan emosional seseorang. Kepribadian dan temperamen individual memainkan peran penting dalam bagaimana seseorang merespons situasi stres. Misalnya, remaja dengan kepribadian perfeksionis mungkin lebih rentan terhadap kecemasan dan depresi. Pengalaman traumatis seperti bullying atau kehilangan orang yang dicintai juga dapat mempengaruhi perkembangan emosional. Konsep diri yang rendah dan kurangnya kepercayaan diri dapat membuat remaja lebih rentan terhadap gangguan emosi. Stres berkepanjangan dalam kehidupan sehari-hari juga dapat membuat gadget menjadi pelarian yang mudah dan menyenangkan, trauma masalah, dan pola pikir atau keyakinan negatif tentang diri sendiri juga termasuk dalam faktor psikologis.

3. Faktor lingkungan

Faktor lingkungan meliputi berbagai pengaruh eksternal yang dapat mempengaruhi kondisi emosional remaja. Pola asuh yang tidak konsisten atau terlalu keras dapat mempengaruhi perkembangan emosi remaja. Lingkungan sekolah yang tidak mendukung, tekanan akademik yang berlebihan, atau hubungan yang buruk dengan teman sebaya dapat menciptakan stres emosional. Paparan media sosial yang berlebihan juga dapat mempengaruhi

kesehatan mental remaja. Kurangnya dukungan sosial dan isolasi dapat memperburuk masalah emosional yang ada. Lingkungan yang tidak stabil atau penuh dengan kekerasan dan bullying, misalnya dalam keluarga atau di tempat kerja. Atau terjadinya paparan pada perubahan besar seperti kehilangan pekerjaan, pindah tempat tinggal atau krisis ekonomi.

2.2.4 Aspek-aspek gangguan emosi

Menurut penelitian Malfasari et al (2020) aspek-aspek gangguan emosi sebagai berikut:

1. Masalah emosional, Gejala emosional berkaitan dengan perasaan dalam pikiran, bersama dengan faktor biologis dan psikologis yang membentuk pola perilaku. Remaja dengan gangguan emosional sering menunjukkan berbagai karakteristik kompleks, seperti kecemasan atau kekhawatiran yang meningkat, keluhan fisik yang sering, kesedihan yang berkepanjangan, dan perasaan tidak bahagia secara keseluruhan. Indikator yang umum termasuk tingkat ketakutan, kecemasan, depresi yang meningkat, tangisan yang sering, ketakutan yang terlihat, dan hilangnya kepercayaan diri dengan cepat..
2. Masalah perilaku. Aspek masalah perilaku melibatkan tindakan dengan pola negatif, seperti pelecehan, permusuhan, atau pembangkangan yang persisten, tetapi tidak mencapai pelanggaran yang signifikan terhadap hak orang lain atau standar yang telah ditetapkan. Salah satu isu yang paling umum dihadapi oleh remaja, seperti mengejek, berkelahi, memukul, atau menolak permintaan atau perintah dari orang lain. Contohnya termasuk ledakan kemarahan yang sering, berperilaku buruk secara umum, terlibat dalam perkelahian, berbohong, menipu, dan mencuri..

3. Hiperaktivitas. Jenis perilaku ini ditandai dengan aktivitas yang berlebihan, impulsif, dan kurangnya perhatian. Anak-anak dengan gejala hiperaktif sering kesulitan untuk dikelola atau dikendalikan. Ini mencakup kegelisahan, kecenderungan untuk terlalu aktif dan tidak dapat tetap tenang dalam waktu lama, gerakan yang konstan, perhatian yang mudah teralihkan, tindakan impulsif tanpa pemikiran sebelumnya, serta ketidakmampuan untuk menyelesaikan tugas hingga akhir.
4. Masalah teman sebaya. Masalah terkait teman sebaya muncul dari ketidakmampuan anak untuk bersosialisasi secara efektif dengan teman sebaya, baik di lingkungan sekolah atau di lingkungan mereka. Anak-anak yang berjuang dengan bersosialisasi seringkali kurang diterima oleh teman sebaya mereka, yang membatasi partisipasi aktif dan interaksi mereka dalam kelompok teman sebaya.
5. Perilaku prososial. Perilaku prososial mencerminkan sifat melekat Manusia pada dasarnya adalah makhluk sosial yang hidup dalam komunitas dan bergantung pada interaksi dengan orang lain. Kemampuannya untuk membangun hubungan, berkomunikasi, dan bekerja sama membentuk dasar untuk koeksistensi sosial. yang mengandalkan orang lain dalam kehidupan sehari-hari. Perilaku ini termasuk menunjukkan toleransi, bersikap membantu, kecenderungan untuk berbagi, dan bersikap empatik kepada orang terdekat, dan dapat mempertimbangkan emosi orang lain.

2.2.5 Pengukuran gangguan emosi

Instrumen untuk mendeteksi gangguan emosi pada remaja dapat menggunakan alat ukur psikologi, seperti SDQ. SDQ merupakan sebuah kuisioner

skrining ringkas yang digunakan untuk menilai masalah perilaku, emosi, pengukuran gangguan emosional dan sosial pada anak-anak dan remaja (Dzil Kamalah & Nafiah, 2023)

SDQ Ini terdiri dari 25 pertanyaan yang dibagi menjadi lima skala utama, antara lain:

1. Masalah emosional, menilai gejala seperti kecemasan, ketakutan, dan depresi.
2. Masalah perilaku, menilai kecenderungan untuk melanggar aturan atau perilaku agresif.
3. Hiperaktivitas, menilai kesulitan dalam konsentrasi dan perilaku hiperaktif.
4. Masalah teman sebaya, menilai tantangan dalam interaksi dengan teman sebaya., termasuk kesepian atau isolasi sosial.
5. Perilaku prososial, Menilai kecenderungan untuk berbagi, membantu, dan bersikap empatik terhadap orang lain.

Setiap item dinilai menggunakan skala “tidak benar”, “agak benar”, dan “benar”. Skoring total digunakan untuk klasifikasi subjek sebagai normal, *Borderline*, atau abnormal berdasarkan titik potong yang telah ditentukan.

Normal : 0-16

Borderline : 17-33

Abnormal : 34-50

2.3 Konsep kecanduan gadget

2.3.1 Pengertian Kecanduan Gadget

Kecanduan menggambarkan suatu situasi di mana individu kehilangan kontrol atas perilaku mereka atau konsumsi zat tertentu dan bergantung pada mereka baik secara fisik maupun emosional (Telaumbanua *et al.*, 2024).

Kecanduan gadget yang disebutkan adalah suatu kondisi di mana seseorang mengembangkan ketergantungan berlebihan terhadap perangkat elektronik layaknya *smartphone*, tablet, laptop, dan perangkat teknis sisanya. Di era digital, keadaan initerjadi lebih sering, karena teknologi canggih memberi jalan informasi dan pergaulan. Namun, ketergantungan gadget potensial memiliki dampak buruk yang serius pada kesehatan jasmani dan intelek serta dapat secara signifikan mempengaruhi produktivitas dan kualitas hidup. (Geograf, 2023).

Perkembangan dan kemajuan teknologi merupakan salah satu berkat yang harus disyukuri oleh manusia dalam hari ini. Teknologi sekarang ini memudahkan kita untuk mengakses informasi dengan mudah dan dengan biaya yang murah. Gadget merupakan sebuah sarana yang digunakan untuk menunjang teknologi informasi yang digunakan manusia pada zaman sekarang ini. Contohnya computer dan handphone. Penggunaan gadget pun tidak memandang usia, baik anak-anak hingga orang tua pun dapat menggunakannya dengan mudah. Anak-anak sekarang ini baik dari umur balita hingga anak usia sekolah tidak terlepas dari penggunaan gadget baik untuk bermain permainan atau menonton video di YouTube atau platform lainnya. Kemampuan merupakan kesanggupan, kecakapan dan kekuatan individu dalam melakukan suatu tindakan pekerjaan dengan tepat dan cepat (Ermawati *et al.*, 2023).

Di Indonesia, perkembangan teknologi dan informasi telah mencapai kemajuan yang signifikan. Sering kali tidak disadari, kemajuan ini mempengaruhi semua aspek kehidupan. Gawai satu diantara pencapaian dari evolusi teknologi ini yang berdampak pada semua lapisan masyarakat. Ini adalah perangkat kecil yang sangat canggih secara teknologi, yang didasarkan pada penggunaan partikel-partikel kecil dan terus-menerus dikembangkan. Alat komunikasi ini telah berubah seiring waktu baik dalam hal desain dan perangkat kerasnya maupun dalam fungsi-fungsinya. Gadget termasuk di antaranya smartphone, tablet, laptop, notebook, dan perangkat lainnya. Melalui kemajuan teknologi di bidang komunikasi dan informasi, batasan ruang, waktu, dan jarak hampir dihapuskan. Gadget dengan demikian secara signifikan mendukung berbagai aktivitas manusia dan mempermudah kehidupan sehari-hari (Andriani *et al.*, 2023)

2.3.2 Aspek aspek Kecanduan Gadget

Aspek-aspek kecanduan gadget menurut Fauziah *et al* (2024) ada 6 (enam), yang dijelaskan dibawah ini :

1. *Salience* (keunggulan)

Ini merujuk pada aktivitas spesifik yang memainkan peran sentral dalam kehidupan seseorang dan secara signifikan mempengaruhi serta menentukan pikiran, emosi, dan perilakunya.

2. *Mood Modification* (suasana hati yang berubah ubah)

Menggambarkan pengalaman subjektif seseorang yang muncul melalui partisipasi dalam aksi tertentu dan sering digunakan sebagai taktik koping untuk melarikan diri dari atau mengatasi emosi tertentu.

3. *Tolerance* (Toleransi)

Merupakan reaksi frekuensi atau intensitas tindakan spesifik meningkat untuk meraih kesan yang diinginkan.

4. *Withdrawal Symptoms* (penarikan diri)

perasaan *offensif* atau reaksi fisik yang muncul ketika suatu kegiatan khusus terputus ataupun dikurangi seketika, yang sering disertai dengan emosi seperti kemarahan atau frustrasi.

5. *Conflict* (konflik)

Konflik ini menyangkut perselisihan antara orang yang terkena dampak dan lingkungan sosialnya (konflik interpersonal), friksi dengan aktivitas lain (seperti pekerjaan, kehidupan sosial, hobi dan minat) atau konflik yang timbul dari dalam individu (konflik intrapsikis) yang terkait dengan aktivitas tertentu.

6. *Relapse* (kambuh)

Mereka lebih condong melanjutkan aktivitas setelah lama perawatan dan bangkit lagi.

2.3.3 Faktor yang mempengaruhi Penggunaan Gadget

Menurut Mowen dalam Ananda (2024) Faktor-faktor yang dapat menyebabkan seseorang menjadi kecanduan gadget meliputi:

1. Faktor internal

Faktor internal berkaitan dengan karakteristik pribadi dan psikologis yang membuat seseorang lebih rentan terhadap kecanduan gadget. Kebutuhan akan hiburan dan pelarian dari masalah sehari-hari juga dapat mendorong penggunaan gadget yang berlebihan. Faktor-faktor ini termasuk unsur-unsur yang menjelaskan karakteristik individu. Pertama, tingkat pencarian sensasi

yang tinggi, di mana individu dengan sifat ini cenderung lebih mudah bosan dengan aktivitas rutin. Kedua, harga diri yang rendah dapat membuat individu yang menganggap diri mereka sendiri secara negatif merasa tidak aman dalam interaksi langsung dengan orang lain dan mungkin merasa lebih nyaman menggunakan perangkat untuk interaksi sosial. Ketiga, ekstraversi tingkat tinggi berperan. Keempat, kontrol diri yang rendah, di mana sering menggunakan perangkat atau ponsel dan mengejar kesenangan pribadi dapat bertindak sebagai prediktor kerentanan seseorang terhadap kecanduan gadget.

2. Faktor situasional

Faktor situasional mengacu pada kondisi dan keadaan yang mendukung penggunaan gadget berlebihan. Faktor-faktor ini termasuk pengaruh kausal yang menyebabkan gadget digunakan sebagai sarana untuk mencapai kesejahteraan psikologis dalam situasi yang tidak menyenangkan, seperti stres, kesedihan, kesepian, kecemasan, kebosanan saat belajar, atau kurangnya aktivitas rekreasi. Waktu luang yang berlebihan tanpa aktivitas alternatif yang bermakna dapat mendorong penggunaan gadget yang kompulsif.

3. Faktor sosial

Faktor sosial berkaitan dengan pengaruh lingkungan sosial terhadap penggunaan gadget. Faktor-faktor ini termasuk perilaku wajib dan kehadiran jaringan yang jelas. Perilaku berkomitmen menggambarkan tindakan yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan interaksi, yang dirangsang atau dipromosikan oleh pengaruh eksternal. Kehadiran jaringan, di sisi lain, didasarkan pada dorongan batin untuk berkomunikasi secara aktif dengan orang lain.

4. Faktor eksternal

Mencakup aspek-aspek di luar kendali individu yang mempengaruhi penggunaan gadget. Perkembangan teknologi yang pesat membuat gadget semakin canggih dan menarik. Desain aplikasi yang menggunakan sistem reward dan notifikasi dirancang untuk membuat pengguna terus kembali. Kemudahan akses internet dan harga paket data yang terjangkau juga memudahkan penggunaan gadget tanpa batas. Kurangnya pengawasan dari orang tua atau figur otoritas lainnya dapat memperparah masalah kecanduan gadget.

2.3.4 Ciri-ciri Kecanduan Gadget

Ciri ciri kecanduan gadget menurut Kelly Sikema (2024) meliputi :

1. Kurang fokus.
2. Merasa lebih emosional.
3. Susah menentukan keputusan.
4. Sulit berkomunikasi pada orang lain.
5. Gampang terpengaruh oleh hal lain.
6. Tidak peka terhadap keadaan lingkungan sekitarnya.
7. Tidak mau bersosialisasi dengan orang lain.
8. konten yang menunjukkan tanda-tanda pornografi dan sadisme, dan karenanya dapat memengaruhi terjadinya intimidasi dalam kelompok anak tertentu, serta kekerasan terhadap anak-anak, termasuk kekerasan fisik dan seksual.
9. Menggunakan *smartphone* lebih dari 5 jam perhari.

2.3.5 Dampak Kecanduan Gadget

Menggunakan gadget dapat menimbulkan dampak terhadap perkembangan fisik dan mental remaja yang menyebabkan kecanduan, menghambat stimulasi pertumbuhan dan perkembangan yang tepat. Hal ini dapat mengakibatkan masalah seperti putus sekolah karena kurangnya minat dalam belajar, kesulitan dalam bersosialisasi, dan menunjukkan perilaku temperamental atau emosional (Ausrianti *et al.*, 2024).

Penggunaan gadget memiliki efek positif dan negatif pada tumbuh kembang anak. Pengaruh positifnya termasuk memperluas pengetahuan mereka, mempromosikan dan melatih kreativitas mereka, memfasilitasi komunikasi dan membangun jaringan pertemanan yang lebih besar. Gadget memberikan dukungan yang signifikan kepada anak-anak dalam kehidupan sehari-hari, terutama ketika mencari data dan informasi yang akan membantu dalam tugas sekolah, atau berfungsi sebagai sumber hiburan dengan menggunakan fitur-fitur yang tersedia. Pada saat yang sama, ada juga efek negatif seperti ketergantungan pada perangkat yang mudah digunakan, yang menyulitkan anak untuk melakukan aktivitas sehari-hari dan berinteraksi dengan lingkungannya. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat merusak kesehatan mata, mengurangi kenikmatan gerakan dan kreativitas anak, dan menyebabkan penyakit seperti sakit kepala dan sakit punggung (Ermawati *et al.*, 2024).

Menurut Aprilia (2024) beberapa dampak negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan meliputi:

1. Remaja mampu memainkan gadget yang lebih dari 2 jam, mengacu saran dari IDAI (Ikatan Dokter Anak Indonesia) untuk remaja penggunaan maksimal gadgetnya adalah kurang dari atau maksimal 2 jam per harinya.
2. Pengaruh terhadap interaksi social remaja diantaranya remaja cenderung tidak tertarik dalam kegiatan bermain, serta mudah bosan dan menjauh dari lingkungan sekitarnya. Remaja yang terlalu fokus pada gadget biasanya malas bersosialisasi. Tentunya ini akan berpengaruh kepada remaja dalam hal membaca situasi sosial, kemampuan menjalin pertemanan, dan akhirnya menjadi individu yang sulit menyesuaikan diri di lingkungan.
3. Remaja menjadi cenderung mudah marah, remaja akan merasa kesal bahkan marah jika ada yang mengganggu ketika sedang bermain gadget
4. Remaja mudah terpengaruh dan Seringkali, remaja kesulitan mengontrol kata-kata. Mereka menggunakan bahasa kasar, mengejek, dan sering mencemooh teman sebaya di media sosial yang diakses melalui gadget, dan yang lebih buruk lagi, kebiasaan ini terbawa ke kehidupan mereka sehari-hari..
5. Remaja dapat kehilangan focus penggunaan gadget untuk belajar saat timbul rasa ingin menggunakan gadget untuk bermain, pada akhirnya remaja bukannya belajar malah bermain.

2.3.6 Pengukuran kecanduan gadget

Menurut penelitian Baderi & Ekawati, (2020) Instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel kecanduan gadget pada remaja adalah lembar kuesioner

Gadget Addiction yang terdiri dari 21 pertanyaan, dengan menggunakan skala Likert. Dengan skala pertanyaan positif meliputi:

1. Sangat setuju (4)
2. Setuju (3)
3. Tidak setuju (2)
4. Sangat tidak setuju (1)

Skala pertanyaan negatif:

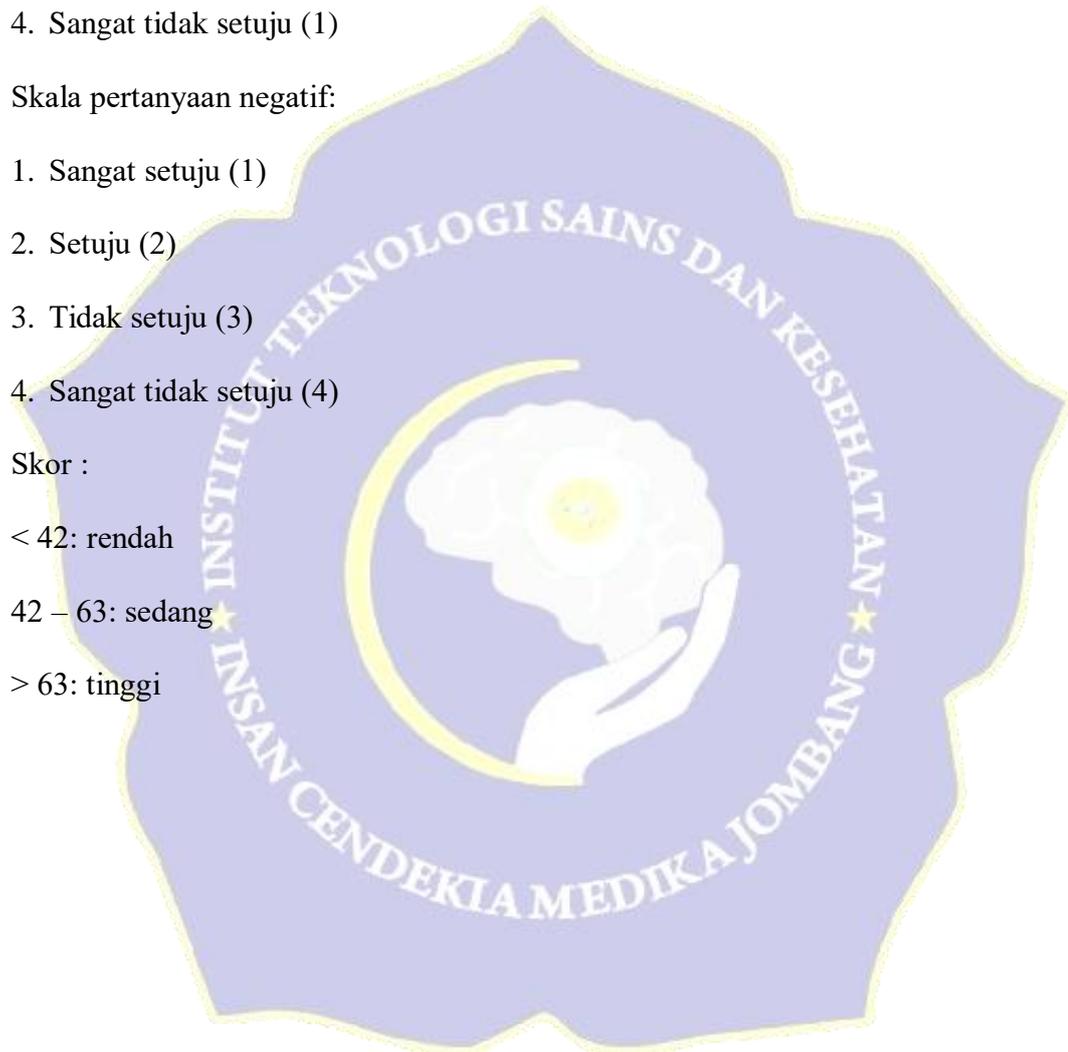
1. Sangat setuju (1)
2. Setuju (2)
3. Tidak setuju (3)
4. Sangat tidak setuju (4)

Skor :

< 42: rendah

42 – 63: sedang

> 63: tinggi

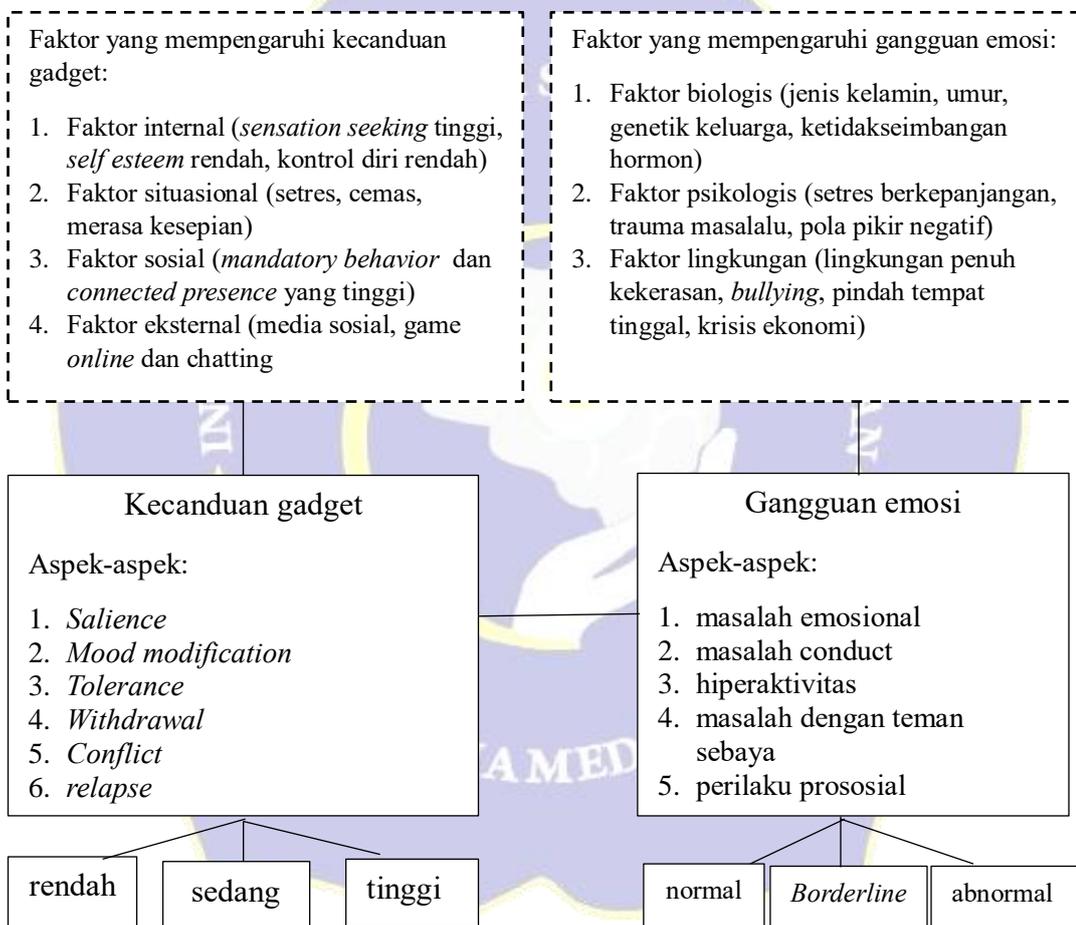


BAB 3

KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS

3.1 Kerangka konseptual

Kerangka konseptual yakni struktur yang menggambarkan hubungan antara konsep atau variabel yang akan diteliti dalam suatu penelitian (Aryudha *et al.*, 2024). Kerangka Konseptual untuk penelitian ini ditunjukkan pada tabel berikut:



Keterangan

- = Tidak diteliti
- = Diteliti
- = Hubungan

Gambar 3.1 Kerangka Konseptual Hubungan Kecanduan Gadget dengan Gangguan Emosi pada Remaja

3.2 Hipotesis

Hipotesis merupakan tanggapan penelitian sementara saat data diperoleh.

H1 : Ada Hubungan Kecanduan Gadget dengan Gangguan Emosi pada Remaja di

MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang.



BAB 4

METODE PENELITIAN

4.1 Jenis penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Pendekatan kuantitatif dipilih karena bertujuan untuk menguji hipotesis serta menganalisis hubungan antar variabel dengan data numerik. Pendekatan korelasional digunakan untuk mengidentifikasi hubungan antara kecanduan gadget dan gangguan emosi pada remaja..

4.2 Rancangan penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis rancangan korelasi dengan menggunakan rancangan belah lintang (*cross sectional*), yaitu suatu metode yang mengumpulkan data dari sekelompok orang pada satu waktu tertentu. Rancangan ini dipilih karena sesuai untuk meneliti hubungan antar variabel dalam waktu yang relatif singkat dan efisien.

4.3 Waktu dan tempat penelitian

4.3.1 Waktu penelitian

Waktu penelitian dan pengumpulan data dimulai sejak penyusunan proposal penelitian pada bulan Agustus 2024 hingga bulan Desember 2024..

4.3.2 Tempat penelitian

Penelitian dilakukan di MA Darul Muawanah, yang terletak di Dusun Penanggalan, Desa Dukuhdimoro, Kecamatan Mojoagung, Kabupaten Jombang, Jawa Timur, dengan kode pos 61482..

4.4 Populasi/sampel/sampling

4.4.1 Populasi penelitian

Populasi pada penelitian ini ialah seluruh siswa kelas X, XI, dan XII di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang dengan jumlah 55 siswa.

4.4.2 Sampel penelitian

Sampel adalah bagian dari populasi yang berfungsi sebagai sumber data untuk penelitian, mewakili sebagian dari karakteristik yang dimiliki oleh seluruh populasi. (Amin *et al.*, 2023). Penelitian ini dihitung dengan rumus besar sampel dengan rumus Slovin, Adapun rumusnya yaitu :

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Keterangan:

n = jumlah sampel yang diperlukan

N = jumlah populasi

e = tingkat kesalahan sampel (sampling error), biasanya 5%

$$n = \frac{55}{1 + 55(0,05)^2}$$

$$n = \frac{55}{1 + 55(0,0025)}$$

$$n = \frac{55}{1 + 0,1375}$$

$$n = \frac{55}{1,1375}$$

$n = 48,3$ dibulatkan menjadi 48

Jadi, sampel dalam penelitian ini berjumlah 48 siswa/i di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang.

$$n1 = \frac{N1}{N} \times n$$

Keterangan :

n1 : kelas

N1 : jumlah siswa kelas

N : besar populasi

n : jumlah sampel

$$\text{Kelas X : } n1 = \frac{29}{55} \times 48 = 25,30$$

$$\text{Kelas XI : } n1 = \frac{12}{55} \times 48 = 10,47$$

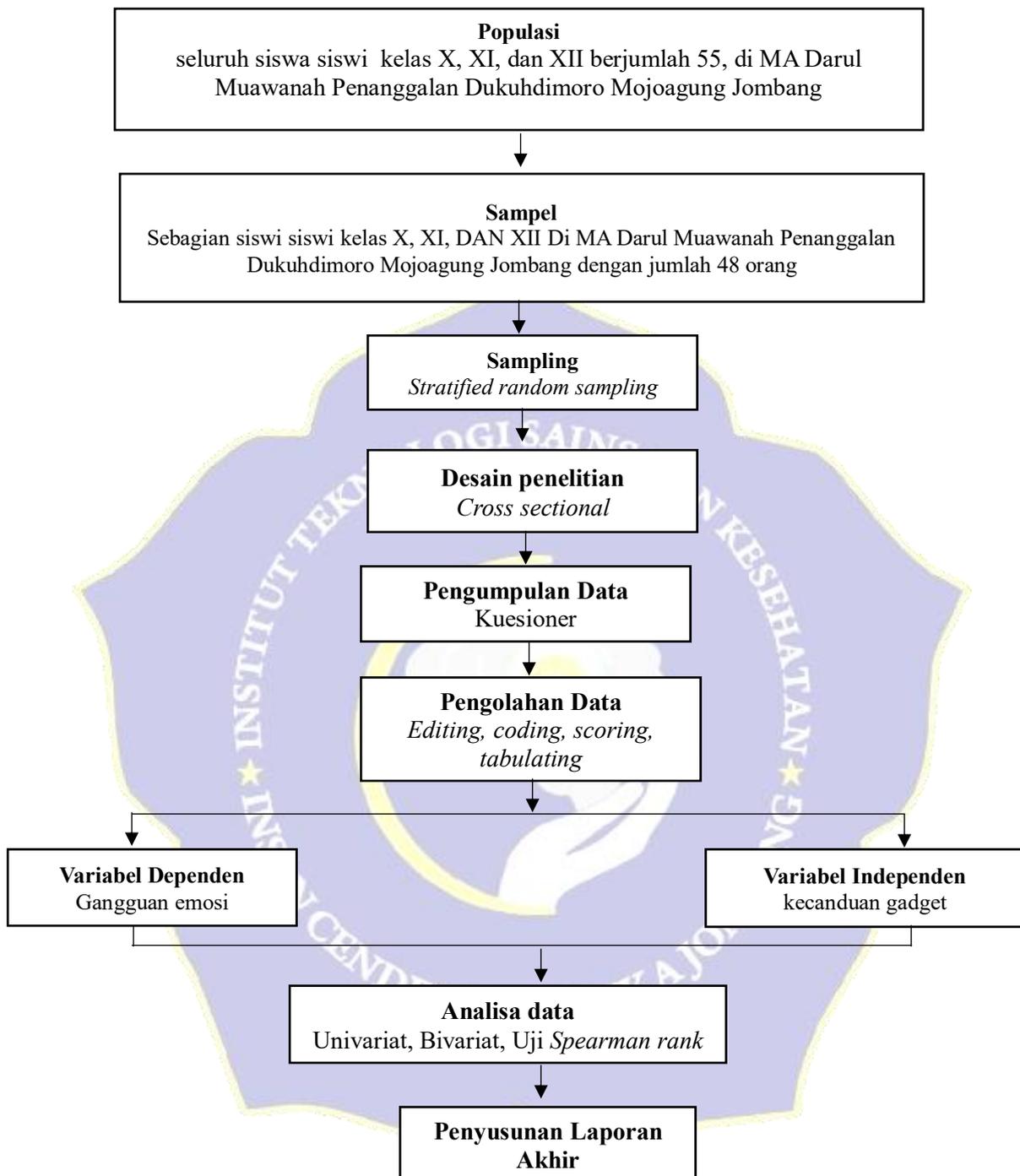
$$\text{Kelas XII : } n1 = \frac{14}{55} \times 48 = 12,21$$

Total = 47,98 dibulatkan menjadi 48

4.4.3 Teknik sampling

Studi ini menggunakan *stratified random sampling*, teknik yang melibatkan pemilihan sampel dengan mempertimbangkan tingkat (strata) yang berbeda dalam elemen populasi..

4.5 Jalanya penelitian (kerangka kerja)



Gambar 4.1 Kerangka kerja Hubungan Kecanduan Gadget dengan Gangguan Emosi pada Remaja Di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang.

4.6 Identifikasi variabel

4.6.1 Variabel bebas (*independen*)

Variabel *independen* yakni sebab terjadinya variabel terikat. Pada penelitian ini Kecanduan gadget sebagai variabel bebas (*independen*). Dengan indikator *salience, mood modification, tolerance, withdrawal, conflict, dan relapse*.

4.6.2 Variabel terikat (*dependen*)

Variabel terikat yakni variabel akibat terjadinya variabel bebas. Pada penelitian ini, variabel terikatnya yaitu gangguan emosi. Dengan indikator masalah emosional masalah conduct, hiperaktivitas, masalah dengan teman sebaya, dan perilaku prososial.

4.7 Definisi operasional

Definisi operasional adalah definisi berdasarkan karakteristik yang dapat diamati dari konsep yang ditentukan. Ini tidak hanya menjelaskan arti variabel tetapi juga mencakup aktivitas yang dilakukan untuk mengukur variabel atau menjelaskan bagaimana variabel tersebut diamati dan diukur (Heryana, 2019; Syahza, 2021).

Tabel 4.1 Definisi operasional Hubungan Kecanduan Gadget dengan Gangguan Emosi pada Remaja Di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang.

Variabel	Definisi	Parameter	Alat ukur	Skala	Skor / kategori
Variabel independen: Kecanduan gadget	Kecanduan gadget merupakan perilaku adiktif ditandai dengan hilangnya kendali, di mana individu menjadi terlalu terserap dan terobsesi dengan penggunaan <i>smartphone</i> . Hal ini dapat menyebabkan gangguan seperti kegugupan, kecemasan, dan preferensi akan kenyamanan dunia virtual daripada interaksi kehidupan nyata dengan teman	1. <i>Salience</i> 2. <i>Mood modification</i> 3. <i>Tolerance</i> 4. <i>Withdrawal</i> 5. <i>Conflict</i> 6. <i>Relapse</i>	Kuisisioner gadget addiction	Ordinal	<i>Favorable</i> 1: sangat tidak setuju 2: tidak setuju 3: setuju 4: sangat setuju <i>Unfavorable</i> 4: sangat tidak setuju 3: tidak setuju 2: setuju 1: sangat setuju < 42 : rendah 42 – 63 : sedang > 63: tinggi (Baderi & Ekawati Dessy, 2020)
Variabel dependen: Gangguan emosi	Gangguan emosi merupakan kondisi kesehatan mental yang mempengaruhi i perasaan dan suasana hati seseorang	1. Masalah emosional 2. Masalah <i>conduct</i> 3. Hiperaktif 4. Masalah teman sebaya 5. Perilaku prososial	Kuesioner (SDQ)	Ordinal	<i>Favorable</i> 2 : tidak benar 1 : agak benar 0 : benar <i>Unfavorable</i> 0 : tidak benar 1 : agak benar 2 : benar Normal : 0 – 16 <i>Borderline</i> : 17-33 Abnormal: 34-50 (Dzil Kamalah & Nafiah, 2023)

4.8 Pengumpulan dan analisis data

4.8.1 Instrumen penelitian

Instrumen penelitian adalah bahan, alat, atau metode yang digunakan untuk mengumpulkan informasi atau data dalam penelitian ini, antara lain:

1. Kuesioner kecanduan gadget

Kuesioner *gadget addiction* merupakan kuesioner yang digunakan untuk mengukur kecanduan gadget. Kuesioner terdiri 21 soal Yang mengandung jawaban Pertanyaan positif (*favorable*)

Sangat tidak setuju = 1

Tidak setuju = 2

Setuju = 3

sangat Setuju = 4

pertanyaan negatif (*unfavorable*)

sangat tidak setuju = 4

Tidak setuju = 3

Setuju = 2

Sangat setuju = 1

kemudian berdasarkan skor hasil nanti akan di kriteriakan menjadi

<42 : rendah 42 – 63 : sedang > 63 : tinggi

Tabel 4. 2 Blue print kuesioner kecanduan gadget penelitian Hubungan Kecanduan Gadget dengan Gangguan Emosi pada Remaja di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang.

No	Indikator	Pernyataan		Jumlah
		Positif	Negatif	
1	<i>Salience</i>	16,17	1,3	21
2	<i>Mood modification</i>	18	4,8	
3	<i>Tolerance</i>	20	5,9,12	
4	<i>Withdrawal</i>	15	6,14	
5	<i>Conflict</i>	19	2,6,10	
6	<i>Relapse</i>	21	7,11,13	

2. Kuesioner gangguan emosi

Kuesioner SDQ adalah kuisisioner singkat untuk skrining emosi dan perilaku bagi anak-anak dan remaja. Kuesioner terdiri dari 25 pertanyaan. Setiap item dinilai menggunakan skala “tidak benar”, “agak benar”, dan “benar”. Skor total digunakan untuk klasifikasi subjek sebagai normal, *Borderline*, atau abnormal berdasarkan titik potong yang telah ditentukan.

Pertanyaan Positif (*Favorable*) yaitu :

Tidak benar = 2

Agak Benar = 1

Benar = 0

Pertanyaan Negatif (*Unfavorable*) yaitu :

Tidak Benar = 0

Agak benar = 1

Benar = 2

0-16 : Normal

17-33 : *Borderline*

34-50 : Abnormal

Tabel 4. 3 Blue print kuesioner gangguan emosi penelitian Hubungan Kecanduan Gadget dengan Gangguan Emosi pada Remaja di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang.

No	Indikator	Pernyataan		Jumlah
		Positif	Negatif	
1	Masalah emosional		3,8,13,16,24	
2	Masalah perilaku	7,	5,12,18,22	
3	<i>Hiperaktifitas</i>	21,25	2,10,15	25
4	Masalah teman sebaya	11,14,	6,19,23	
5	Perilaku prososial	1,4,9,17,20		

4.8.2 Prosedur penelitian

1. Memperoleh surat studi pendahuluan dan izin penelitian dari ITSKes ICMe Jombang.
2. Menyerahkan surat kepada staf guru atau staf struktural wilayah Pendidikan MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang Kabupaten Jombang.
3. Menjelaskan apa saja tentang dan tujuan peneliti terhadap responden dan memberikan persetujuan terhadap responden.
4. Peneliti memberikan lembar kuesioner kepada responden untuk menanggapi pertanyaan yang disajikan dalam kuesioner.
5. Kuesioner dikumpulkan kembali kepada peneliti, dan peneliti memastikan bahwa pertanyaan dalam kuesioner telah terisi semua secara lengkap.
6. Setelah data terkumpul peneliti melakukan pengelolaan data dan menganalisa data tersebut.

4.8.3 Pengolahan data

1. *Editing*

Proses memeriksa, memperbaiki, dan menyempurnakan data untuk memastikan akurasi dan konsistensi dengan memastikan bahwa semua jawaban kuesioner telah diisi dengan benar

2. *Coding*

Upaya untuk mengkategorikan jawaban responden melibatkan penetapan kode khusus untuk setiap tanggapan. Data umum dalam penelitian ini meliputi:

a. Data responden

Responden 1 = R1

Responden 2 = R2

b. Usia

15 Thn = U1

16 Thn = U2

17 Thn = U3

18 Thn = U4

c. Jenis kelamin

Laki – laki = JK1

Perempuan = JK2

d. Kelas

10 = K1

11 = K2

12 = K3

e. *Self esteem* rendah

Ya = Y

Tidak = T

f. Cemas

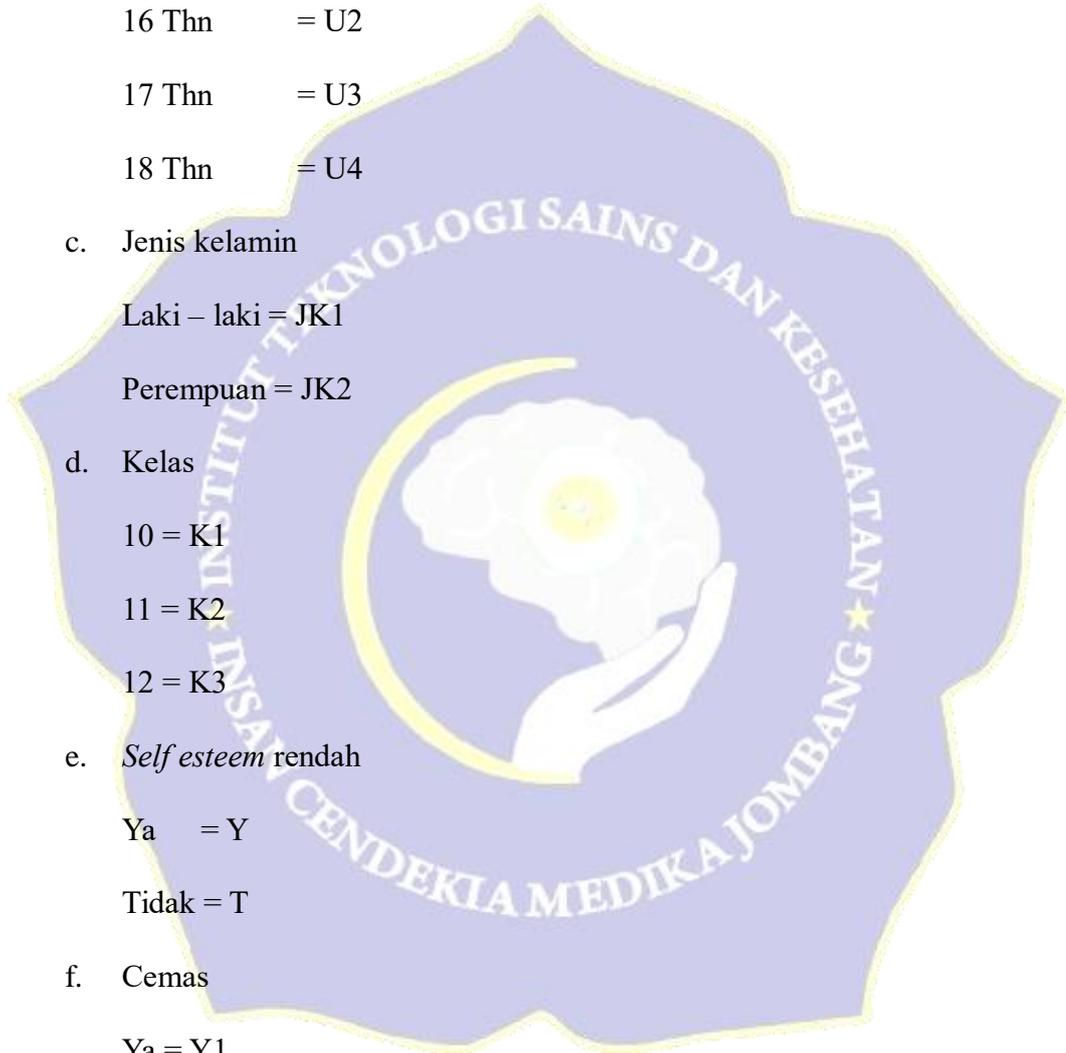
Ya = Y1

Tidak = T1

g. *Connected presence*

Orang tua lengkap = L1

Hanya dengan ayah/ibu = L2



Wali/kerabat = L3

Sendiri = L4

h. Media aplikasi

Media sosial = M1

Game *online* = M2

Chatting = M3

i. Genetik keluarga

Ya = N1

Tidak = N2

j. Stres berkepanjangan

Ya = O1

Tidak = O2

k. *Bullying*

Ya = P1

Tidak = P2

3. *Scoring*

Proses memberi Skor ditetapkan untuk item yang memerlukan evaluasi. Dalam penelitian, proses ini melibatkan penilaian dan kuantifikasi respons secara sistematis untuk mengukur variabel atau hasil tertentu, *scoring* melibatkan penggunaan rumus tertentu untuk menilai data dan memilih data yang paling relevan atau berkualitas

a. Kecanduan gadget

Skor pertanyaan positif (*favorable*)

1) Sangat tidak setuju = 1

- 2) Tidak setuju = 2
- 3) Setuju = 3
- 4) Sangat Setuju = 4

Skor pertanyaan negatif (*unfavorable*)

- 1) Sangat tidak setuju = 4
- 2) Tidak setuju = 3
- 3) Setuju = 2
- 4) Sangat setuju = 1

berdasarkan skor hasil nanti akan di kriteriakan menjadi

<42 : rendah

42 – 63 : sedang

> 63 : tinggi

b. Gangguan emosi

Skor pertanyaan positif (*favorable*)

- 1) Tidak benar = 2
- 2) Agak benar = 1
- 3) Benar = 0

Skor pertanyaan negatif (*unfavorable*)

- 1) Tidak benar = 0
- 2) Agak benar = 1
- 3) Benar = 2

kemudian berdasarkan skor hasil nanti akan di kriteriakan menjadi

Normal : Jika total skor 0-16

Borderline : Jika total skor 17-33

Abnormal : Jika total skor 34-50

4. Tabulating data

Proses mengubah data menjadi bentuk tabel untuk memudahkan analisis dan interpretasi. Pada tahap ini, data akan diatur dan disusun menjadi tabel distribusi frekuensi berdasarkan kriteria tertentu..

4.8.4 Analisis data

1. Analisa univariat

Analisa univariat adalah menjelaskan fitur masing-masing variabel penelitian, pembagian di dalam penelitian dibagi beberapa bagian seperti usia, jenis kelamin, dan variabel penelitian kecanduan gadget dan gangguan emosi pada remaja.

Adapun analisa univariat dilakukan dengan pengukuran rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase

F : Frekuensi kategori

N : Jumlah responden

Hasil dari analisis univariat dikategorikan sebagai berikut:

100%	: Seluruhnya
75-99%	: Hampir seluruhnya
51-74%	: Sebagian besar
50%	: Setengahnya
26-49%	: Hampir setengahnya
1-25%	: Sebagian kecil

0% : Tidak seorangpun

2. Analisa bivariat

Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan antara variabel independen (kecanduan gadget) dan variabel dependen (gangguan emosional). Untuk memverifikasi keberadaan hubungan ini, dilakukan uji peringkat Spearman dengan tingkat kepercayaan 95% (0,05). Jika nilai-p kurang dari atau sama dengan 0,05, ini menunjukkan hubungan yang signifikan antara variabel independen dan dependen..

Perbandingan tingkat signifikansi (p-value) dengan tingkat alpha (α) adalah antara lain:

- a. Jika $p\text{-value} \leq \alpha$ (0,05), H1 diterima dan H0 ditolak maka ada hubungan antara kecanduan gadget dengan gangguan emosi pada remaja di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang.
- b. Jika $p\text{-value} > \alpha$ (0,05), H0 diterima dan H1 ditolak maka tidak ada hubungan antara kecanduan gadget dengan gangguan emosi pada remaja di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang.

4.9 Etika penelitian

Etika penelitian sangat membantu peneliti mempertimbangkan moralitas subjek penelitian secara kritis, merumuskan pedoman etis yang lebih solid, dan menyesuaikan norma-norma dengan perubahan dinamis dalam penelitian. Menurut effendi (2020) mengidentifikasi 4 prinsip dasar etika penelitian yaitu:

1. *Ethical clearance* (izin etik)

Penelitian ini telah di uji kelayakanya dibuktikan dengan No. 237/KEPK/ITSKES-ICME/X1/2024. Komisi etik penelitian kesehatan Institut

Teknologi Sains Dan Kesehatan Insan Cendekia Medika Jombang dengan keterangan lolos kaji etik.

2. *Informed consent* (Lembaran persetujuan responden)

Informed consent adalah kesepakatan antara peneliti dan peserta, di mana peserta memberikan izin untuk menjadi bagian dari penelitian setelah diberitahu sepenuhnya tentang tujuan, prosedur, dan potensi risiko penelitian secara tertulis sebelum penelitian dimulai, setelah dipahami maksud, tujuan, dan manfaat dari penelitian tersebut. Apabila partisipan setuju, mereka akan menandatangani formulir persetujuan.

3. *Anonymity* (Tanpa nama)

Menerapkan anonimitas pada subjek penelitian dengan menggunakan kode pada lembar alat ukur dan hasil penelitian, tanpa mencantumkan nama responden, untuk menjaga kerahasiaan identitas mereka.

4. *Confidentiality* (Kerahasiaan)

Memastikan kerahasiaan temuan penelitian melibatkan pelaporan hanya informasi tertentu, dengan kelompok data tertentu yang diungkapkan dalam hasil penelitian, sambil melindungi privasi individu yang terlibat dalam penelitian.

BAB 5

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

5.1 Hasil penelitian

5.1.1 Data umum

1. Karakteristik responden berdasarkan usia

Tabel 5.1 Distribusi frekuensi berdasarkan usia responden di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang

No	Usia	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1.	15	7	14,6
2.	16	21	43,8
3.	17	11	22,9
4.	18	9	18,8
Total		48	100

Sumber: Data primer 2024

Berdasarkan tabel 5.1 menunjukkan bahwa dari 48 responden di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang, hampir setengahnya berusia 16 tahun berjumlah 21 orang (43,8%).

2. Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin

Tabel 5.2 Distribusi frekuensi berdasarkan jenis kelamin responden di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang

No	Jenis kelamin	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1.	Laki -Laki	23	47,9
2.	Perempuan	25	52,1
Total		48	100

Sumber: Data primer 2024

Berdasarkan tabel 5.2 menunjukkan bahwa dari 48 responden di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang, sebagian besar jenis kelamin perempuan berjumlah 25 orang (52,1%).

3. Karakteristik responden berdasarkan kelas

Tabel 5.3 Distribusi frekuensi berdasarkan kelas responden di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang

No	Kelas	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1.	10	25	52,1
2.	11	11	22,9
3.	12	12	25,0
Total		48	100

Sumber: Data primer 2024

Berdasarkan tabel 5.3 menunjukkan bahwa dari 48 responden di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang, sebagian besar kelas 10 berjumlah 25 orang (52,1%).

4. Karakteristik responden berdasarkan *self esteem* rendahTabel 5.4 Distribusi frekuensi berdasarkan *self esteem* rendah responden di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang

No	<i>Self esteem</i> rendah	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1.	Tidak	25	52,1
2.	Ya	11	22,9
Total		48	100

Sumber: Data primer 2024

Berdasarkan tabel 5.4 menunjukkan bahwa 48 responden di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang, sebagian besar tidak mengalami *self esteem* rendah berjumlah 25 orang (52,1%).

5. Karakteristik responden berdasarkan cemas

Tabel 5.5 Distribusi frekuensi berdasarkan cemas responden di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang

No	Cemas	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1.	Tidak	29	60,4
2.	Ya	19	39,6
Total		48	100

Sumber: Data primer 2024

Berdasarkan tabel 5.5 menunjukkan bahwa 48 responden di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang, sebagian besar

tidak mengalami cemas jika menggunakan gadget berjumlah 29 orang (60,4%).

6. Karakteristik responden berdasarkan *connected presence*

Tabel 5.6 Distribusi frekuensi berdasarkan *connected presence* di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang

No	<i>Connected presence</i>	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1.	Hanya dengan ayah/ibu	5	10,4
2.	Orang tua lengkap	41	85,4
3.	Sendiri	1	2,1
4.	Wali/kerabat	1	2,1
Total		48	100

Sumber: Data primer 2024

Berdasarkan tabel 5.6 menunjukkan bahwa 48 responden di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang, hampir seluruhnya tinggal bersama orang tua lengkap dengan jumlah 41 orang (85,4%).

7. Karakteristik responden berdasarkan media aplikasi

Tabel 5.7 Distribusi frekuensi berdasarkan media aplikasi di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang

No	Media aplikasi	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1.	Media sosial	30	62,5
2.	Game <i>online</i>	13	27,1
3.	Chatting	5	10,4
Total		48	100

Sumber: Data primer 2024

Berdasarkan tabel 5.7 menunjukkan bahwa 48 responden di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang, sebagian besar menggunakan media sosial berjumlah 30 orang (62,5%).

8. Karakteristik responden berdasarkan genetik keluarga

Tabel 5.8 Distribusi frekuensi berdasarkan genetik keluarga di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang

No	Gangguan emosi	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1.	Ya	3	6,2
2.	Tidak	45	93,8
	Total	48	100

Sumber: Data primer 2024

Berdasarkan tabel 5.8 menunjukkan bahwa 48 responden di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang, hampir seluruhnya tidak ada riwayat gangguan emosi dalam keluarga berjumlah 45 orang (93,8%).

9. Karakteristik responden berdasarkan stres berkepanjangan

Tabel 5.9 Distribusi frekuensi berdasarkan stres berkepanjangan di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang

No	Stres berkepanjangan	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1.	Ya	9	18,8
2.	Tidak	39	81,2
	Total	48	100

Sumber: Data primer 2024

Berdasarkan tabel 5.9 menunjukkan bahwa 48 responden di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang, hampir seluruhnya responden tidak mengalami stres berkepanjangan dengan jumlah 39 orang (81,2%).

10. Karakteristik responden berdasarkan *bullying*Tabel 5.10 Distribusi frekuensi berdasarkan *bullying* pada remaja di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang

No	<i>Bullying</i>	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1.	Ya	12	25,0
2.	Tidak	36	75,0
	Total	48	100

Sumber: Data primer 2024

Berdasarkan tabel 5.10 menunjukkan bahwa 48 responden di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang, hampir seluruhnya tidak pernah mengalami *bullying* berjumlah 36 orang (75,0%).

5.1.2 Data khusus

1. Karakteristik pengukuran kecanduan gadget

Tabel 5.11 Distribusi frekuensi berdasarkan kecanduan gadget pada remaja di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang

No	Kecanduan gadget	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1.	Rendah	24	50,0
2.	Sedang	22	45,8
3.	Tinggi	2	4,2
	Total	48	100

Sumber: Data primer 2024

Berdasarkan tabel 5.11 menunjukkan bahwa 48 responden di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang, setengahnya memiliki kategori kecanduan gadget rendah dengan jumlah 24 orang (50,0%).

2. Karakteristik pengukuran gangguan emosi

Tabel 5.12 Distribusi frekuensi berdasarkan gangguan emosi pada remaja di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang

No	Gangguan emosi	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1.	Normal	26	54,2
2.	<i>Borderline</i>	21	43,8
3.	Abnormal	1	2,0
	Total	48	100

Sumber: Data primer 2024

Berdasarkan tabel 5.12 menunjukkan bahwa 48 responden di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang, sebagian besar memiliki kategori gangguan emosi normal dengan jumlah 26 orang (54,2%).

3. Hubungan kecanduan gadget dengan gangguan emosi pada remaja

Tabel 5.13 Distribusi silang frekuensi hubungan kecanduan gadget dengan Gangguan Emosi pada Remaja di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang

Kecanduan gadget	Gangguan emosi							
	Normal		Borderline		Abnormal		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Rendah	16	33,3	8	16,7	0	0	24	50
Sedang	10	20,8	11	22,9	1	2,1	22	45,8
Tinggi	0	0	2	4,2	0	0	2	4,2
Total	26	54,1	21	43,8	1	2,1	48	100

Nilai uji *statistic spearman's rho* ($P\text{-value} = 0,046$) dan ($\alpha = 0,05$)

Sumber: Data primer 2024

Berdasarkan tabel 5.13 menunjukkan bahwa hasil dari tabulasi silang diketahui dari 48 responden hampir setengahnya gangguan emosi normal dan kecanduan gadget rendah dengan jumlah 16 orang (33,3%), hasil analisis data nilai p-value ditemukan sebesar $0,046 < \alpha (0,05)$ sehingga hal ini mengindikasikan bahwa H_1 dapat diterima, yang menunjukkan adanya hubungan antara variabel kecanduan gadget dengan variabel gangguan emosi.

5.2 Pembahasan

5.2.1 Kecanduan gadget pada remaja di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang

Hasil penelitian berdasarkan pada tabel 5.11 menunjukkan bahwa 48 responden di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang, setengahnya memiliki kategori kecanduan gadget rendah dengan jumlah 24 orang (50,0%). Menurut peneliti, mayoritas remaja di MA Darul Muawanah justru memiliki tingkat kecanduan gadget yang relatif terkendali. Hal ini terlihat dari dominasi kategori rendah yang mencapai setengah dari total responden, diikuti dengan kategori sedang. Kondisi ini mengindikasikan adanya faktor pengawasan

atau regulasi yang efektif dalam lingkungan madrasah dan rumah yang berhasil menekan potensi kecanduan gadget. Dengan adanya pengawasan atau regulasi yang efektif terhadap penggunaan gadget mengakibatkan hasil dari kecanduan gadget rendah.

Menurut Fauziah *et al.*, (2024) Pengawasan dan regulasi yang efektif dalam lingkungan keluarga telah terbukti berperan signifikan dalam menekan tingkat kecanduan gadget pada remaja, penerapan jadwal penggunaan perangkat digital yang terstruktur, seperti pembatasan waktu layar dan zona bebas gadget di rumah, berkontribusi pada pembentukan kebiasaan digital yang sehat.

Faktor yang mempengaruhi kecanduan gadget ialah faktor internal (*self esteem* rendah), faktor situasional (cemas), faktor sosial (*connected presence*), dan faktor eksternal (media aplikasi). Faktor pertama yang mempengaruhi kecanduan gadget ialah faktor internal (*self esteem* rendah), berdasarkan tabel 5.4 menunjukkan bahwa 48 responden di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang, sebagian kecil mengalami *self esteem* rendah berjumlah 11 orang (22,9%). Menurut peneliti *Self esteem* rendah pada remaja dapat menjadi salah satu faktor pendorong terjadinya kecanduan gadget. Remaja yang memiliki kepercayaan diri rendah seringkali mencari cara untuk melarikan diri dari perasaan tidak nyaman yang mereka alami, dan gadget menjadi pilihan yang mudah untuk mendapatkan pengalihan. Di era digital ini, media sosial telah menjadi platform utama bagi remaja dengan *self esteem* rendah untuk mencari pengakuan. *Likes*, komentar, dan interaksi virtual lainnya memberikan kepuasan sementara dan menciptakan ilusi penerimaan sosial. Ketergantungan pada validasi *online* ini dapat

menciptakan siklus yang tidak sehat, di mana remaja semakin bergantung pada gadget untuk merasa berharga dan diterima.

Menurut Prawiro *et al.*, (2024) menyatakan orang dengan *self esteem* rendah sering kali mengalami kecanduan gadget, karena gadget dapat menjadi sarana untuk melarikan diri dari perasaan negatif seperti kesepian, kecemasan, dan bahkan depresi yang dialami oleh mereka dengan *self esteem* rendah. Media sosial memberikan kesempatan untuk mendapatkan penerimaan dan pujian dari orang lain, yang dapat meningkatkan perasaan *self worth* secara sementara.

Faktor berikutnya yaitu faktor situasional (cemas), berdasarkan tabel 5.5 menunjukkan bahwa 48 responden di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang, hampir setengahnya mengalami cemas jika tidak menggunakan gadget berjumlah 19 orang (39,6%). Menurut peneliti Kecemasan yang dialami remaja akibat kecanduan gadget telah menjadi fenomena yang semakin mengkhawatirkan di era digital ini. Ketergantungan yang berlebihan pada perangkat digital tidak hanya mempengaruhi perilaku sehari-hari, tetapi juga menciptakan tekanan psikologis yang signifikan. Remaja yang kecanduan gadget sering mengalami kecemasan ketika tidak dapat mengakses perangkat mereka, fenomena yang dikenal sebagai *nomophobia* atau "*no mobile phone phobia*". Wiguna *et al.*, (2024) mengatakan bahwa kecemasan dapat mendorong seseorang menjadi kecanduan gadget melalui beberapa mekanisme psikologis. Ketika seseorang mengalami kecemasan, mereka cenderung mencari pelarian atau pengalihan digunakan untuk mengurangi perasaan tidak nyaman dengan mengalihkan perhatian dari emosi atau situasi yang menyedihkan. Gadget, berbagai fitur hiburan dan stimulasi yang ditawarkan, menjadi pilihan mudah sebagai sarana

pelarian. Penggunaan gadget dapat memberikan dopamin - hormon yang terkait dengan rasa senang dan reward yang membuat orang merasa lebih baik secara temporer. Selain itu, orang dengan kecemasan sering merasa lebih nyaman berinteraksi melalui dunia digital dibandingkan tatap muka langsung. Mereka menganggap interaksi *online* sebagai zona aman yang memberi mereka kontrol lebih besar atas komunikasi mereka. Hal ini dapat menciptakan siklus dimana semakin sering seseorang bergantung pada gadget untuk mengatasi kecemasan, semakin sulit bagi mereka untuk menghadapi situasi sosial secara langsung. Penggunaan gadget yang berlebihan sebagai mekanisme coping terhadap kecemasan dapat berkembang menjadi perilaku kompulsif. Ketika stres atau cemas muncul, refleksi pertama adalah mengecek smartphone atau tablet, yang kemudian menjadi kebiasaan sulit dilepaskan.

Faktor sosial (*connected presence*) juga faktor yang mempengaruhi kecanduan gadget, menurut tabel 5.6 menunjukkan bahwa 48 responden di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang, hampir seluruhnya tinggal bersama orang tua lengkap dengan jumlah 41 orang (85,4%). Menurut peneliti *Connected presence*, atau keberadaan yang terhubung, menjadi faktor yang mempengaruhi kecanduan gadget karena menciptakan ilusi kebersamaan dan rasa memiliki yang konstan. Individu merasa terus terhubung dengan jaringan sosial mereka melalui media sosial, aplikasi pesan instan (*chatting*), dan platform *online* lainnya. Notifikasi, pesan, dan interaksi *online* lainnya memberikan validasi sosial dan rasa dibutuhkan, yang memicu pelepasan dopamin di otak. Hal ini menciptakan siklus penguatan positif, di mana individu

terus-menerus mencari validasi dan koneksi *online*, yang pada akhirnya dapat menyebabkan perilaku adiktif terhadap gadget.

Menurut Lestari *et al.*, (2024) Ketakutan akan ketinggalan informasi (*Fear of Missing Out/FOMO*) juga berperan penting, di mana individu merasa cemas jika tidak terus terhubung dan mengikuti perkembangan terbaru di dunia maya. Kondisi ini mendorong penggunaan gadget yang berlebihan dan memperkuat ketergantungan pada koneksi *online*. Selain itu, *connected presence* juga dapat menyembunyikan perbedaan antara dunia maya dan dunia nyata, Akibatnya, individu lebih cenderung mengutamakan interaksi daring dibandingkan dengan interaksi langsung. Hal ini dapat memberikan dampak buruk pada hubungan sosial di dunia nyata dan memperburuk kecanduan gadget.

Faktor eksternal (media aplikasi) merupakan faktor yang mempengaruhi kecanduan gadget, Berdasarkan tabel 5.7 menunjukkan bahwa 48 responden di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang, sebagian besar menggunakan media sosial berjumlah 30 orang (62,5%). Menurut peneliti media aplikasi menjadi faktor krusial yang memengaruhi tingkat kecanduan gadget di era digital ini. Desain aplikasi modern yang menggunakan algoritma personal dan fitur yang memicu dopamin secara berkelanjutan menciptakan lingkaran ketergantungan yang sulit diputus. Sistem notifikasi yang terus-menerus, fitur "*pull-to-refresh*", dan konten yang tak berujung (*infinite scroll*) dirancang secara sistematis untuk mempertahankan keterikatan pengguna selama mungkin.

Menurut Putri *et al.*, (2024) mengatakan bahwasanya media aplikasi memainkan peran signifikan dalam mempengaruhi kecanduan gadget pada remaja. Desain aplikasi yang menarik dan *adiktif*, seperti fitur notifikasi, sistem

penghargaan, dan konten yang terus diperbarui, mendorong remaja untuk terus terlibat dan menghabiskan waktu lebih lama dengan gadget mereka. Interaksi sosial virtual melalui media sosial juga meningkatkan keterikatan remaja pada perangkat mereka, karena mereka merasa perlu untuk selalu terhubung dan mendapatkan pengakuan dari lingkungan sekitarnya. Selain itu, akses mudah ke berbagai konten hiburan dan informasi tanpa batas membuat remaja semakin sulit melepaskan diri dari penggunaan gadget yang berlebihan.

5.2.2 Gangguan emosi pada remaja di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang

Berdasarkan tabel 5.12 menunjukkan bahwa 48 responden di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang, sebagian besar memiliki kategori gangguan emosi normal dengan jumlah 26 orang (54,2%). Menurut peneliti gangguan emosi pada remaja dengan kategori normal dapat dipahami sebagai bagian dari proses perkembangan yang alami dan penting bagi pembentukan identitas diri mereka. Pada masa remaja, individu mengalami perubahan hormon, tekanan sosial, dan pencarian jati diri yang sering memicu perubahan suasana hati, ketegangan emosional, atau kecemasan. Gangguan emosi seperti mudah marah, cemas, atau stres berlebihan sering kali muncul dan dianggap sebagai respons adaptif terhadap tantangan psikologis yang mereka hadapi.

Menurut Susanti dan Rahmawati (2022) Gangguan emosi pada remaja yang masih dianggap normal sejatinya merupakan bagian dari proses perkembangan alami menuju kedewasaan. Pada masa ini, remaja mengalami berbagai perubahan, baik fisik maupun psikologis, yang menyebabkan fluktuasi emosi yang cukup dinamis.

Faktor-faktor yang mempengaruhi gangguan emosi meliputi faktor biologis, psikologis, dan lingkungan. Faktor pertama adalah faktor biologis, yang berdasarkan tabel 5.8 menunjukkan bahwa 48 responden di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang, hampir seluruhnya tidak ada riwayat gangguan emosi dalam keluarga berjumlah 45 orang (93,8%).

Menurut peneliti riwayat gangguan emosi dalam keluarga ialah faktor yang sangat berpengaruh dalam membentuk kesehatan mental anggota keluarga lainnya, terutama anak-anak dan remaja. Pola perilaku, respons emosional, dan cara mengatasi stress yang ditunjukkan oleh anggota keluarga dengan gangguan emosi seringkali menjadi model pembelajaran tidak langsung yang terinternalisasi oleh anggota keluarga lainnya. Menurut Gintari *et al.*, (2023) bahwa keluarga berperan penting dalam membentuk cara seseorang memahami, merespons, dan mengelola emosinya. Pola perilaku, respons emosional, dan mekanisme koping yang ditunjukkan oleh anggota keluarga dengan gangguan emosi sering kali menjadi model pembelajaran tidak langsung bagi anggota keluarga lainnya, terutama remaja. Misalnya, jika seorang remaja tumbuh dalam lingkungan di mana orang tua merespons stres dengan perilaku agresif atau menarik diri, remaja tersebut cenderung meniru pola yang sama dalam menghadapi tantangan emosional di masa depan. Remaja dari orang tua dengan gangguan emosi memiliki risiko lebih besar untuk mengembangkan masalah kesehatan mental dibandingkan remaja dari keluarga dengan kondisi emosional yang stabil.

Faktor psikologis juga merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi gangguan emosi. Berdasarkan tabel 5.9, terlihat bahwa 48 responden di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang menunjukkan hal ini,

hampir seluruhnya responden tidak mengalami stres berkepanjangan dengan jumlah 39 orang (81,2%).

Menurut peneliti individu yang berada di bawah tekanan cenderung memiliki toleransi yang lebih rendah terhadap frustrasi, sehingga mereka lebih mudah mengalami perubahan suasana hati yang tajam. Jika stres tidak dikelola dengan baik, ini dapat menyebabkan pola perilaku yang tidak sehat, seperti menghindari tanggung jawab, meledak-ledak, atau menggunakan mekanisme koping destruktif, seperti penyalahgunaan zat. Pola ini tidak hanya memperburuk kondisi emosional seseorang, tetapi juga meningkatkan risiko gangguan mental lebih lanjut. Menurut Simanjuntak & Wulandari, (2022) bahwa ketika seseorang memiliki toleransi frustrasi yang rendah, mereka cenderung bereaksi secara emosional terhadap hambatan atau kegagalan, baik dengan marah, sedih, atau bahkan menyerah. Ketidakmampuan tersebut dapat memicu pola respons emosional yang tidak stabil, yang ditandai dengan perubahan suasana hati yang mendalam dan mendadak.

Selain itu, faktor lingkungan juga mempengaruhi gangguan emosi. Berdasarkan tabel 5.10, terlihat bahwa 48 responden di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang menunjukkan hal tersebut, hampir seluruhnya tidak pernah mengalami *bullying* berjumlah 36 orang (75,0%). Menurut peneliti, Lingkungan memainkan peran krusial dalam pembentukan kondisi emosional seseorang, terutama dalam kasus *bullying* yang dapat mengakibatkan gangguan emosi yang serius. Ketika seseorang menjadi korban *bullying*, mereka secara terus-menerus mengalami tekanan psikologis dan sosial yang dapat merusak kesehatan mental mereka. Korban *bullying* seringkali mengalami perasaan tidak aman dan terancam dalam lingkungan mereka, baik di

sekolah, tempat kerja, atau lingkungan sosial lainnya. Kondisi ini menciptakan ketegangan emosional yang berkelanjutan, di mana korban terus-menerus berada dalam keadaan waspada dan cemas. Akibatnya, mereka kesulitan dalam mengelola emosi mereka, yang dapat manifestasi dalam bentuk ledakan kemarahan yang tidak terkendali, penarikan diri dari interaksi sosial, atau kesulitan dalam mengekspresikan emosi secara tepat. Ketidakmampuan mengelola emosi ini dapat berlanjut hingga dewasa jika tidak ditangani dengan baik.

Menurut Hidayati (2023) Pengalaman *bullying* dapat menyebabkan seseorang mengembangkan rasa takut, cemas, dan tidak aman dalam lingkungan sosial mereka. Hal ini dapat memicu berbagai gangguan emosi seperti depresi, kecemasan berlebihan, atau bahkan gangguan stres pasca trauma (PTSD). Korban *bullying* juga cenderung mengalami penurunan kepercayaan diri dan harga diri, yang pada gilirannya dapat mempengaruhi kemampuan mereka dalam menjalin hubungan sosial yang sehat di masa depan. Seseorang yang pernah mengalami *bullying* mungkin mengembangkan mekanisme pertahanan diri yang tidak sehat, seperti menarik diri dari interaksi sosial, mudah marah, atau kesulitan mengontrol emosi. Mereka juga mungkin mengalami kesulitan dalam membangun kepercayaan dengan orang lain dan cenderung memiliki pandangan negatif terhadap lingkungan sosial mereka.

5.2.3 Hubungan kecanduan gadget dengan gangguan emosi pada remaja di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang

Tabel 5.13 menunjukkan bahwa hasil dari silang tabulasi kecanduan gadget dengan gangguan emosi pada remaja diketahui dari 48 responden, dengan gangguan emosi normal dan kecanduan gadget rendah hampir setengahnya dengan

jumlah 16 orang (33,3%), diikuti oleh gangguan emosi kategori *borderline* dan kecanduan gadget dengan kategori sedang sebanyak 11 orang (22,9%), dan gangguan emosi abnormal dengan kecanduan gadget kategori sedang hanya 1 orang (2,1%). Hasil uji *rank spearman* menunjukkan bahwa P-value yang diperoleh tercatat sebesar 0,046, yang lebih kecil dari α (0,05), sehingga hasil ini menandakan bahwa H_1 diterima, yang mengindikasikan adanya kaitan antara kecanduan gadget dan gangguan emosi..

Menurut peneliti kecanduan gadget di kalangan remaja, hal ini telah berkembang menjadi isu yang semakin penting dalam beberapa tahun terakhir, terutama dengan pesatnya perkembangan teknologi dan media sosial. Pemakaian gadget secara berlebihan dapat memengaruhi stabilitas emosional pada remaja, menyebabkan gangguan emosi seperti kecemasan, depresi, dan kesulitan dalam mengatur perasaan. Ketergantungan yang berlebihan pada gadget, terutama media sosial, sering kali membuat remaja merasa terisolasi, tertekan, atau kurang puas dengan kehidupan nyata mereka.

Menurut Ananda (2024) Kecanduan gadget dapat menyebabkan berbagai masalah psikologis dan sosial, seperti penurunan daya ingat, perasaan euforia saat online, waktu berinternet yang berlebihan, isolasi dari lingkungan sosial, serta perasaan cemas dan depresi. Secara keseluruhan, temuan-temuan ini mengindikasikan bahwa kecanduan gadget memiliki dampak buruk yang signifikan terhadap kesehatan emosional remaja, meningkatkan potensi gangguan emosi dan perilaku. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengatur penggunaan gadget dengan bijaksana guna mendukung perkembangan emosional yang sehat pada remaja.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Suryani *et al.*, (2023) dengan judul hubungan kecanduan gadget dengan gangguan emosi pada remaja, Uji statistik Chi-Square mengungkapkan nilai p sebesar 0,001 menunjukkan hubungan yang signifikan antara kecanduan gadget dan gangguan emosional di kalangan remaja di SMA Pertiwi 2 Padang pada tahun 2023. Analisis menunjukkan bahwa remaja dengan tingkat kecanduan gadget yang lebih tinggi (80,0%) lebih mungkin mengalami gangguan emosional. Hal ini dikaitkan dengan perilaku seperti memeriksa ponsel cerdas mereka segera setelah bangun, mengandalkan ponsel cerdas untuk inspirasi selama belajar, menggunakan ponsel cerdas untuk menenangkan pikiran mereka, mengganggu pola tidur dengan bermain di ponsel mereka, dan menggunakan ponsel cerdas saat belajar dalam kelompok. Remaja yang menunjukkan kecanduan gadget sering menghadapi kesulitan berkomunikasi di rumah, menunjukkan ketidakpedulian dan kurangnya responsif ketika orang tua mereka mencoba untuk terlibat dalam percakapan. Perilaku ini dapat menyebabkan kesenjangan yang melebar antara remaja dan orang tua mereka, serta lingkungan sosial mereka, termasuk teman sebaya..

Selain itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh Baderi & Ekawati Dessy, (2020) dengan judul hubungan kecanduan gadget dengan gangguan emosi dan perilaku pada remaja. Berdasarkan hasil uji statistik Spearman Rho menunjukkan nilai ($p=0,000$) bahwa ($p<0.05$) Hal ini menunjukkan hubungan antara kecanduan gadget dengan emosi dan perilaku remaja. Kategori batas menunjukkan bahwa remaja berisiko mengalami gejala emosional, masalah perilaku, hiperaktif, dan masalah terkait teman sebaya, dengan kemungkinan mengalami tantangan psikososial jika tidak ditangani dengan tepat. Selain itu, penelitian ini menemukan

bahwa beberapa remaja termasuk dalam kategori abnormal, menunjukkan masalah mental dan emosional yang signifikan. Remaja dianggap menghabiskan waktu berlebihan untuk gadget jika mereka menggunakannya lebih dari dua jam sehari. Seorang pecandu gadget akan memusatkan perhatian mereka hanya pada dunia maya, dan ketika terpisah dari gadget mereka, mereka mengalami perasaan gelisah. Mereka tidak dapat mentolerir terpisah dari perangkat mereka untuk waktu yang lama. Remaja sering menggunakan gadget untuk mengisi waktunya, sebagai sumber kenyamanan, informasi, hiburan, bahkan sebagai teman setia. Tanpa gadget mereka, mereka merasa ada sesuatu yang hilang dalam hidup mereka. Mereka mungkin juga mengalami kecemasan ketika tidak ada *Wi-Fi*, takut kehabisan baterai, atau menemukan diri mereka di area tanpa sinyal.

Penelitian ini sejalan dengan Nur Rizki et al.,(2022) Temuan dari pemeriksaan hubungan antara kecanduan teknologi dengan perasaan dan tindakan remaja di RW 06 Cipayung Ciputat, Tangerang Selatan, usia 10 hingga 19 tahun. Di RW 06 Cipayung Ciputat, Tangerang Selatan, terdapat korelasi antara kecanduan gadget dengan emosi dan perilaku remaja usia 10 hingga 19 tahun, yang ditunjukkan oleh hasil Chi-Square dari p value = 0,013 ($p < 0,05$), yang menyebabkan penolakan H_0 dan penerimaan H_a . Remaja mungkin telah mengembangkan kecanduan gadget jika mereka menggunakan perangkat mereka selama lebih dari dua jam sehari, terutama untuk tujuan yang kurang produktif. Emosi dan kebiasaan sehari-hari remaja dapat sangat dipengaruhi oleh penggunaan teknologi yang berlebihan.. Misalnya, mereka mungkin lebih gampang tersinggung, menunjukkan kurangnya minat untuk berinteraksi dengan lingkungannya, lupa berdoa, dan lebih fokus pada gadget mereka daripada dunia nyata. Penggunaan

gadget yang berlebihan ini memiliki efek yang cukup besar pada kesejahteraan emosional dan perilaku mereka.



BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

1. Kecanduan gadget pada remaja di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang, hampir setengahnya memiliki kategori rendah.
2. Gangguan emosi pada remaja di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang, sebagian besar memiliki kategori normal.
3. Adanya Hubungan Kecanduan Gadget dengan Gangguan Emosi pada Remaja di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang.

6.2 Saran

1. Bagi remaja
Diharapkan untuk lebih bijak dalam menggunakan gadget dan mengatur waktu penggunaan secara efektif, misalnya dengan membatasi durasi harian untuk bermain atau mengakses media sosial.
2. Bagi tenaga kesehatan
Diharapkan dapat menyediakan edukasi dan program pembinaan terkait literasi digital yang sehat, termasuk bahaya kecanduan gadget dan dampaknya terhadap perkembangan emosi remaja. Kolaborasi antara tenaga kesehatan, guru, konselor sekolah, dan orang tua diperlukan untuk memantau kondisi emosional siswa dan memberikan bimbingan yang tepat.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan dapat memperluas sampel penelitian dan melibatkan berbagai karakteristik remaja dari daerah atau lingkungan yang berbeda untuk meningkatkan generalisasi hasil penelitian



DAFTAR PUSTAKA

- Ananda. (2024). *Hubungan Kecanduan Gadget Dengan Pembentukan Perilaku Sosial Remaja Di Smp Muhammadiyah 16 Lubuk Pakam*. Diakses dari <https://repositori.uma.ac.id/handle/123456789/23752>
- Aprilia, C. (2024). Psikoedukasi Upaya Mengurangi Kecanduan Gadget Pada Remaja Di Smpn Satu Atap Suka Maju. *Psikologiya Journal*, 1(2), 20–30.
- Ardini, S. D., & Sugiarti, R. (2024). Tinjauan literatur sistematis: Pengaruh lingkungan sosial dan perlakuan yang diterima remaja dari lingkungan sosialnya terhadap psychological well-being. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(8), 3147–3156.
- Aryudha, F., Wahyuni, I., & Tulhusnah, L. (2024). Pengaruh Etos Kerja, Disiplin Kerja Dan Kepemimpinan Terhadap Kinerja Karyawan Melalui Kepuasan Kerja Sebagai Variabel Intervening Pada Dinas Ketenagakerjaan Di Kabupaten Situbondo. *Jurnal Mahasiswa Entrepreneurship (Jme)*, 3(4), 789–803.
- Ausrianti, R., Andayani, R. P., Putri, P. D., Oswi, D. D., & Salsabila, D. (2024). Program “TAMAN”(Lestari Permainan Tradisional) dalam Upaya Mengurangi Kecanduan Gadget pada Anak. *Jurnal Peduli Masyarakat*, 6(1), 189–196.
- Baderi, & Ekawati Dessy. (2020). Hubungan *gadget addiction* terhadap emosi dan perilaku remaja (studi di kelas viii smpn 1 peterongan). *Insan Cendekia, Volume 7 No. 2*.
- Damar Iradat. (2024). warga RI juara satu kecanduan hp di dunia, habiskan 6 jam sehari. In *CNNIndonesia*. <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20240112200540-185-1048875/warga-ri-juara-satu-kecanduan-hp-di-dunia-habiskan-6-jam-sehari/amp>
- Dwinata, A., Kibtiyah, A., Wahyu Nugroho, M., Faizi, A., Zulfikar Ali Gucci, A., Yunita Rahma Pratiwi, E., & Fitra Raharja, H. (2024). *Peran Psikologi Pendidikan Dalam Membangun Kesehatan Mental Remaja Desa Watugaluh Kabupaten Jombang*.
- Dr. Idi Warsah, M. Pd. I., & Mirzon Daheri, MA. P. (2021). *Buku Psikologi Suatu Pengantar (edisi revisi)* (S. Ag. ,M. Pd. I. Dr. Yusron Masduki, Ed.).
- Dwinata, A., Kibtiyah, A., Wahyu Nugroho, M., Faizi, A., Zulfikar Ali Gucci, A., Yunita Rahma Pratiwi, E., & Fitra Raharja, H. (2024). *peran psikologi pendidikan dalam membangun kesehatan mental remaja desa watugaluh kabupaten jombang*.

- Dzil Kamalah, A., & Nafiah, H. (2023). Gejala Mental Emosional dan Upaya dalam Meningkatkan Kesehatan Jiwa Remaja. In *Jurnal Keperawatan Berbudaya Sehat* (Vol. 1, Issue 2). <http://jurnal.unw.ac.id/index.php/JKBS>
- Elaine. (2023, December). *RSJ Menur catat pasien jiwa anak-remaja meningkat, 4.765 orang selama 2023*. https://www.suarasurabaya.net/kelanakota/2023/rsj-menur-catat-pasien-jiwa-anak-remaja-meningkat-4-765-orang-selama-2023/?utm_source=perplexity
- Ermawati, D., Febiana, E., Wulandari, Y. A., Chrysandra, V., & Riswari, L. A. (2024). Sosialisasi Bijak dalam Penggunaan Gadget untuk Generasi Masa Kini di Desa Gondangmanis. *SANDIMAS: Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 311–315.
- Ermawati, D., Zahro, I. P., Richa, R., Anika, T., Hindriana, S., Khilda, Z., Analisis, K., Pemecahan, M., Matematis, S., Dalam, M., Soal, H., Kelas, I. V, Sd, G., Prastianing Zahro, I., Anika, R. R., Hindriana, P. T., Khilda Zulfia, S., S1, P., Guru, P., & Dasar, S. (2023). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Hots Kelas Iv Sd Gempolsongo. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah*, 7(JP2MS), 228–236. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.7.2.228-236>
- Geograf. (2023, September). *Pengertian Kecanduan Gadget: Definisi dan Penjelasan Lengkap Menurut Ahli*. <https://geograf.id/jelaskan/pengertian-kecanduan-gadget/>
- Hameli, K., Ukaj, L., & Çollaku, L. (2023). The role of self-efficacy and psychological empowerment in explaining the relationship between emotional intelligence and work engagement. *EuroMed Journal of Business*. <https://doi.org/10.1108/EMJB-08-2023-0210>
- Heryana, A. (2019). *Buku Ajar Metodologi Penelitian pada Kesehatan Masyarakat* (2nd ed.). <https://www.researchgate.net/publication/342144107>
- juliani, & wulandari. (2022). Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Gangguan Emosi Dan Perilaku Remaja Kelas 8. *Jurnal Keperawatan BSI, Vol. 10 No. 1 April 2022, 10*.
- Kelly Sikema. (2024, March). *Ciri-ciri Kecanduan Gadget dan Cara Tepat Mengatasinya*. <https://kumparan.com/info-psikologi/ciri-ciri-kecanduan-gadget-dan-cara-tepat-mengatasinya-22KkiaZe4eA/1>
- Khairul. (2023). *Hubungan Kecanduan Gadget Atau Gadget addiction Dengan Tingkat Kecerdasan Emosional Pada Siswa Dan Siswi Kelas Vii Dan Viii Smp Negeri 7 Kota Jambi*. <https://repository.unja.ac.id/46656/#:~:text=Tujuan%20penelitian%20in%20adalah%20untuk%20mengetahui%20dan>

- Maulia. (2024, June). *Anak Kecanduan Gadget, Mengapa dan Bagaimana Mengatasinya?* Artikelpsikologi. <https://kanal.psikologi.ugm.ac.id/anak-kecanduan-gadget-mengapa-dan-bagaimana-mengatasinya/>
- Mulyanti, A., Dolifah, D., & Rahmat, D. Y. (2024). Hubungan Kecanduan Gadget dengan Kecerdasan Emosional pada Remaja. *Jurnal Keperawatan Florence Nightingale*, 7(1), 149–156.
- Nur Rizki, S., Suryati, T., Studi Keperawatan, P., & Tinggi Ilmu Kesehatan Pertamedika, S. (n.d.). Hubungan Kecanduan Gadget Dengan Emosi Dan Perilaku Remaja Usia 10-19 Tahun. *Buletin Kesehatan*, 6(2), 2022.
- Nuramadan, D. K., Muttaqin, Z., Fauziah Fatah, V., & Z, D. (2023). Ketergantungan Handphone pada Remaja. *Jurnal Keperawatan Indonesia Florence Nightingale*, 3(1), 31–36. <https://doi.org/10.34011/jkifn.v3i1.1377>
- Prawiro, R. A. N. U., Panjaitan, R. U., Susanti, H., & Wardani, I. Y. (2024). Hubungan Karakteristik Penggunaan Media Sosial dan Harga Diri pada Pemuda 15-24 Tahun. *Jurnal Persatuan Perawat Nasional Indonesia (JPPNI)*, 9(1), 1. <https://doi.org/10.32419/jppni.v9i1.554>
- Putri, J. N., Sumiatin, T., Udi, S. ', Yunariyah, B., Program,), D3, S., Tuban, K., & Surabaya, K. (2024). *Penggunaan Gadget Dan Perubahan Perilaku Remaja Di Sekolah Menengah Atas Tuban*. <https://journal-mandiracendikia.com/jikmc>
- Ryan Peby Andriani, Much. Arsyad Fardani, & Diana Ermawati. (2023). Analisis Dampak Penggunaan Gadget pada Karakter Peduli Sosial Anak. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09 Nomor04.
- Simanjuntak, J., & Wulandari, I. S. M. (2022a). Gangguan Emosi Dan Perilaku Remaja Akibat Kecanduan Gadget. *Malahayati Nursing Journal*, 4(4), 1057–1065. <https://doi.org/10.33024/mnj.v4i4.6221>
- Simanjuntak, J., & Wulandari, I. S. M. (2022b). Gangguan Emosi Dan Perilaku Remaja Akibat Kecanduan Gadget. *Malahayati Nursing Journal*, 4(4), 1057–1065. <https://doi.org/10.33024/mnj.v4i4.6221>
- Suryani, U., Yazia Program Studi, V. S., Mercubaktijaya Padang, Stik., & Jamal Jamil Pondok Kopi Siteba, J. (2023). Hubungan kecanduan gadget dengan gangguan emosi pada remaja. *Jurnal Keperawatan*. <http://journal.stikeskendal.ac.id/index.php/Keperawatan>
- Syahza, A. (2021). *Metodologi Penelitian*. Unri Press. <https://almasdi.staff.unri.ac.id/files/2021/09/Buku-Metopel-2021-ISBN-978-623-255-107-7.pdf>
- Telaumbanua, A., Purba, A. D., Damanik, P. I., & Marampa, E. (2024). Peran Guru Pendidikan Agama Kristen dalam Mencegah Kecanduan Gadget pada Remaja. *Jurnal Budi Pekerti Agama Kristen Dan Katolik*, 2(3), 116–130.
- UNICEF. (2024). *the state of the world children*. Mentalhealthmatters. unicef.org/reports/state-worlds-children-2024

Wiguna, R. I., Hersika Asmawariza, L., Qolbi, R., Yulandasari, V., Mastuty, A., Wahyudi, I., Amrullah, M., & Kesehatan, F. (2024). Fenomena smartphone addiction dengan kecemasan sosial pada kelompok usia remaja. *Jurnal Ilmu Keperawatan Komunitas*, 7(1).

Zaharatul Ayinni. (2023). *Hubungan Kecanduan Gadget Dengan Gangguan Emosi Pada Remaja Di Smk Negeri 1 Padang Tahun 2023*.

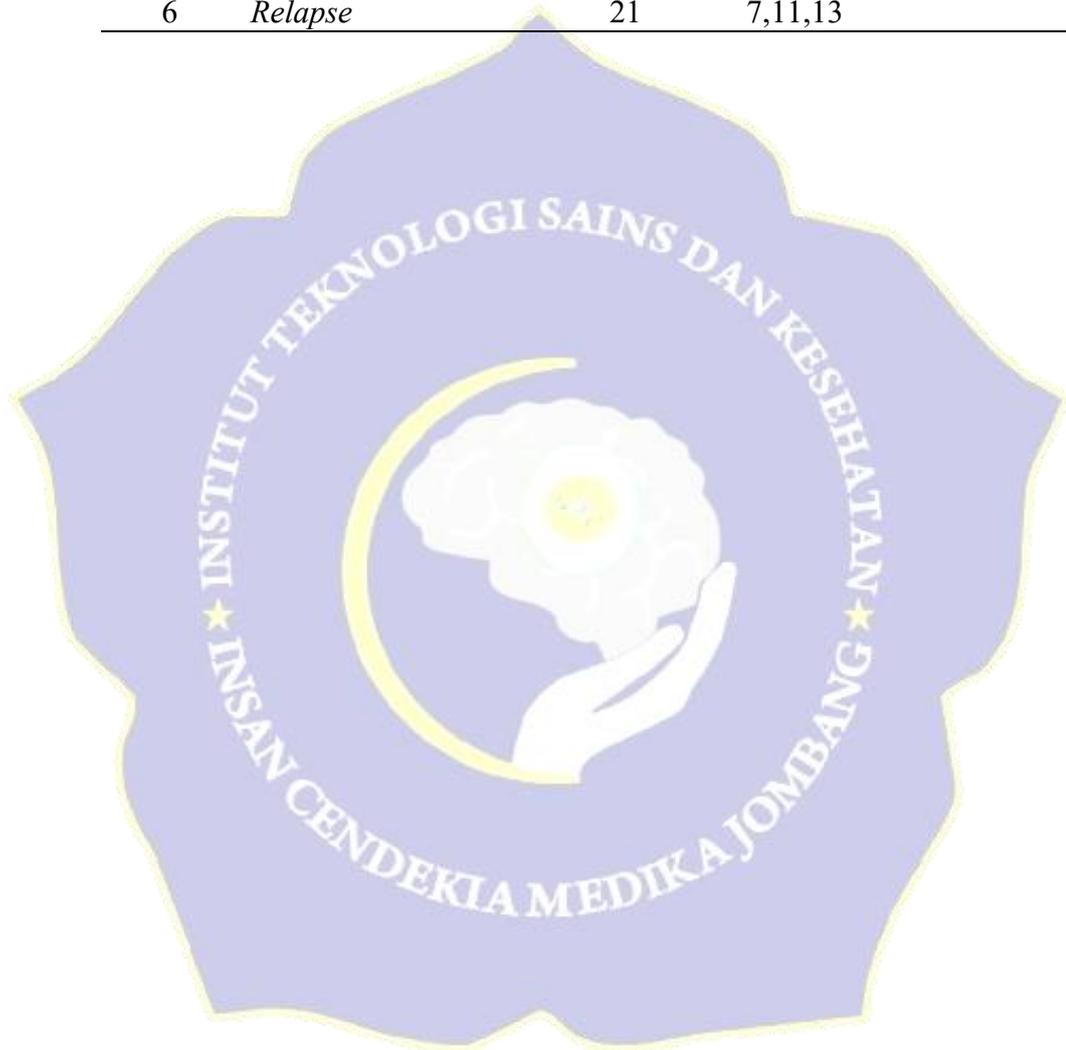


Lampiran 1. Jadwal kegiatan (*gantt chart*)

No	Kegiatan	Tabel																							
		Agustus				September				Oktober				November				Desember				Januari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pendaftaran Skripsi	■																							
2.	Bimbingan Proposal		■	■	■	■	■	■	■																
3.	Pendaftaran Ujian Proposal									■	■	■	■												
4.	Ujian Proposal													■											
5.	Uji Etik dan Revisi Proposal														■										
6.	Pengambilan Data dan Pengolahan Data															■	■								
7.	Bimbingan Hasil																	■	■	■	■				
8.	Pendaftaran Ujian Sidang																						■		
9.	Ujian Sidang																						■	■	
10.	Revisi Skripsi																								■
11.	Penggandaan, Plagscan, dan Pengumpulan Skripsi																								■

Lampiran 2. Blue print kuesioner kecanduan gadget

No	Indikator	Pernyataan		Jumlah
		Positif	Negatif	
1	<i>Saliency</i>	16,17	1,3	21
2	<i>Mood modification</i>	18	4,8	
3	<i>Tolerance</i>	20	5,9,12	
4	<i>Withdrawal</i>	15	6,14	
5	<i>Conflict</i>	19	2,6,10	
6	<i>Relapse</i>	21	7,11,13	



Lampiran 3. Blue print kuesioner gangguan emosi

No	Indikator	Pernyataan		Jumlah
		Positif	Negatif	
1	Masalah emosional		3,8,13,16,24	
2	Masalah perilaku	7,	5,12,18,22	
3	<i>Hiperaktifitas</i>	21,25	2,10,15	25
4	Masalah teman sebaya	11,14,	6,19,23	
5	Perilaku prososial	1,4,9,17,20		



Lampiran 4. Lembar penjelasan penelitian

LEMBAR PENJELASAN PENELITIAN

Kepada Yth.

Siswi/Siswi Calon Responden Penelitian

Di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang

Saya adalah mahasiswa Prodi S1 Keperawatan Institut Teknologi Sains dan Kesehatan Insan Cendekia Medika Jombang akan mengadakan penelitian sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Keperawatan (S.Kep). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis “Hubungan Kecanduan Gadget dengan Gangguan Emosi pada Remaja Di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang”.

Partisipasi adek-adek semua dalam penelitian ini akan bermanfaat bagi peneliti dan menambah pengetahuan seputar kesehatan jiwa dalam mengetahui hubungan kecanduan gadget dengan gangguan emosi. Saya mengharapkan ketersediaan adek-adek siswi untuk mengisi kuisisioner dengan jujur tanpa ada pengaruh atau paksaan dari orang lain.

Dalam penelitian ini partisipasi adek-adek bersifat bebas dalam penelitian ini, artinya adek-adek ikut atau tidak ikut tidak ada sanksi apapun. Jika adek-adek bersedia menjadi responden silahkan untuk menandatangani lembar persetujuan yang telah disediakan.

Informasi atau keterangan yang adek-adek berikan akan dijamin kerahasiaannya dan akan digunakan untuk kepentingan ini saja. Apabila penelitian ini telah selesai, pernyataan adek-adek akan saya hanguskan.

Yang Menjelaskan

Yang Dijelaskan

Lusy Reza Safitry

NIM. 213210124

.....

NISN.

Lampiran 5. Pernyataan persetujuan menjadi responden

LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini bersedia untuk ikut berpartisipasi sebagai responden penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa Prodi S1 Keperawatan Institut Teknologi Sains dan Kesehatan Insan Cendekia Medika Jombang atas nama:

Nama : Lusy Reza Safitry
 NIM : 213210124
 Judul Penelitian : “Hubungan Kecanduan Gadget dengan Gangguan Emosi pada Remaja Di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang”

Tanda tangan saya menunjukkan bahwa: 1. Saya telah diberi informasi atau penjelasan tentang penelitian ini dan informasi peran saya. 2. Saya mengerti bahwa catatan tentang penelitian ini dijamin kerahasiaannya. Semua berkas yang mencantumkan identitas dan jawaban yang saya berikan hanya diperlukan untuk pengolahan data. 3. Saya mengerti bahwa penelitian ini akan mendorong pengembangan tentang kesehatan jiwa yaitu “Hubungan kecanduan gadget dengan gangguan emosi Pada Reamaja”. Oleh karena itu saya secara sukarela menyatakan ikut berperan serta dalam penelitian ini.

Jombang, 2024

Peneliti

Responden

Lusy Reza Safitry

NIM. 213210124

.....

NISN.

Lampiran 6. Lembar identitas Responden

LEMBAR IDENTITAS/DATA UMUM
HUBUNGAN KECANDUAN GADGET DENGAN GANGGUAN EMOSI
PADA REMAJA

Petunjuk Pengisian Data Demografi :

1. Isilah pernyataan dibawah ini dengan tanda checklist pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan jawaban Anda yang dianggap paling benar
2. Dimohon kepada responden untuk mengisi semua jawaban dengan jujur.

Kecanduan gadget

- a. Berapa usia anda saat ini :
- b. Jenis Kelamin: L P
- c. Kelas : 10 11 12
- d. Apakah dengan menggunakan gadget akan membuat merasa nyaman saat berinteraksi dengan orang lain?
Ya Tidak
- e. Apakah anda merasa cemas atau gelisah jika tidak menggunakan gadget?
Ya Tidak
- f. Dengan siapa anda tinggal?
orang tua lengkap hanya dengan ayah/ibu
wali/kerabat Sendiri
- g. Aplikasi yang sering anda gunakan?
media sosial game *online* chatting

Gangguan Emosi

- a. Apakah ada riwayat gangguan emosi dalam keluarga?
Ya Tidak
- b. Apakah anda mengalami stres berkepanjangan?
Ya Tidak
- c. Apakah anda pernah mengalami *bullying*?
Ya Tidak

Lampiran 7. Kuesioner kecanduan gadget

KUESIONER
GADGET ADDICTION

Petunjuk Pengisian Data Demografi :

1. Isilah pernyataan dibawah ini dengan tanda checklist pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan jawaban Anda yang dianggap paling benar
2. Satu pernyataan hanya memiliki satu jawaban, dan semua jawaban dianggap BENAR. Oleh karena itu, diharapkan Anda dapat mengisi sesuai dengan keadaan Anda.
 - 1) Sangat Setuju : SS
 - 2) Setuju : S
 - 3) Tidak Setuju : TS
 - 4) Sangat Tidak Setuju : STS

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Menggunakan <i>handphone, tablet, laptop, dsb.</i> adalah hal terpenting bagi saya				
2	Saya jarang mengobrol dengan anggota keluarga saya karena penggunaan <i>handphone, tablet, laptop, dsb.</i>				
3	Saya selalu memeriksa <i>handphone, tablet, laptop, dsb.</i> setiap bangun tidur				
4	Saya merasa lebih percaya diri saat menggunakan <i>handphone, tablet, laptop, dsb.</i>				
5	Sebelum saya merasa puas berhubungan dengan teman saya (chat / media social), saya tidak akan berhenti untuk menggunakannya.				
6	Saya merasa gelisah saat tidak memegang <i>handphone, tablet, laptop, dsb.</i>				
7	Saya membawa <i>handphone, tablet, laptop, dsb.</i> ke toilet atau bahkan saat saya terburu – buru				
8	Saya panik, cemas dan tidak nyaman jika <i>handphone, tablet, laptop, dsb.</i> saya tertinggal dirumah daripada dompet saya yang tertinggal				

9	Saya selalu memeriksa <i>handphone, tablet, laptop, dsb.</i> agar saya tidak tertinggal percakapan antar pengguna media sosial/ grup chat				
10	Saya sulit berkonsentrasi dalam pekerjaan atau saat mengerjakan tugas karena penggunaan <i>handphone, tablet, laptop, dsb.</i>				
11	Saya selalu gagal saat mencoba mengurangi waktu penggunaan <i>handphone, tablet, laptop, dsb.</i>				
12	Tantangan bermain game di <i>handphone, tablet, laptop, dsb.</i> membuat saya sulit berhenti menggunakan <i>handphone, tablet, laptop, dsb.</i>				
13	Saya sulit mengontrol waktu menggunakan aplikasi – aplikasi yang ada di <i>handphone, tablet, laptop, dsb.</i>				
14	Sinyal <i>handphone, tablet, laptop, dsb.</i> yang jelek membuat saya merasa kesal				
15	Tidak masalah jika saya harus menghentikan penggunaan <i>handphone, tablet, laptop, dsb.</i>				
16	Saya menggunakan <i>handphone, tablet, laptop, dsb.</i> seperlunya, tidak terus – menerus				
17	Saya sering menunda membuka <i>handphone, tablet, laptop, dsb.</i> ketika ada notifikasi / pemberitahuan yang masuk				
18	Hidup saya lebih tenang dan tentram tanpa <i>handphone, tablet, laptop, dsb.</i>				
19	Saya lebih senang curhat dengan teman saya secara langsung daripada melalui <i>handphone, tablet, laptop, dsb.</i>				
20	Ketika memiliki waktu luang, saya berbincang – bincang dengan anggota keluarga saya				
21	Saya selalu tidur tanpa membawa <i>handphone, tablet, laptop, dsb.</i> disamping saya				

Lampiran 8. Kuesioner gangguan emosi

Kuesioner Gangguan Emosi

Untuk setiap pernyataan, beri tanda (x) pada kotak kolom sesuai dengan pilihan anda, sebagaimana terjadi pada dirimu selama enam bulan terakhir

Pernyataan		Tidak benar	Agak benar	Benar
1.	Saya berusaha bersikap baik kepada orang lain. Saya peduli dengan perasaan mereka			
2.	Saya Gelisah, saya tidak dapat diam untuk waktu lama			
3.	Saya sering sakit kepala, sakit perut atau macam-macam sakit lain			
4.	Kalau saya memiliki mainan atau makanan saya biasanya berbagi dengan orang lain			
5.	Saya mejadi sangat marah dan sering tidak bisa mengendalikan kemarahan saya			
6.	Saya lebih suka sendirian daripada bersama dengan orang- yang seumuran saya			
7.	Saya biasanya melakukan apa yang diperintahkan orang lain			
8.	Saya banyak merasa cemas atau khawatir terhadap apapun			
9.	Saya selalu siap menolong jika ada orang yang terluka, kecewa atau merasa sakit			
10.	Bila sedang gelisah atau cemas badan saya sering bergerak-gerak tanpa saya sadari			
11.	Saya mempunyai satu teman baik atau lebih			
12.	Saya sering bertengkar dengan orang lain. Saya dapat memaksa orang lain melakukan apa yang saya inginkan			
13.	Saya sering merasa tidak bahagia, sedih atau menangis			
14.	Orang lain seumur saya pada umumnya menyukai saya			
15.	Perhatian saya mudah teralihkan. Saya sulit memusatkan perhatian pada apapun			
16.	Saya merasa gugup dalam situasi baru. Saya mudah kehilangan kepercayaan diri			
17.	Saya bersikap baik pada anak-anak yang lebih muda dari saya			
18.	Saya sering dituduh berbohong atau berbuat curang			
19.	Saya sering diganggu atau dipermainkan oleh anak-anak atau remaja lainnya			
20.	Saya sering menawarkan diri untuk membantu orang lain, orang tua, guru atau anak-anak			

21.	Sebelum melakukan sesuatu saya berpikir dahulu tentang akibatnya			
22.	Saya mengambil barang yang bukan milik saya dari rumah, sekolah atau dari mana saja			
23.	Saya lebih mudah berteman dengan orang dewasa daripada dengan orang-orang yang seumur dengan saya			
24.	Banyak yang saya takuti, saya mudah menjadi takut			
25.	Saya menyelesaikan pekerjaan yang sedang saya lakukan, saya mempunyai perhatian yang baik terhadap apapun			



Lampiran 9. Surat pengantar pembimbing



ITSKes Insan Cendekia Medika

FAKULTAS KESEHATAN

Program Studi S1 Ilmu Keperawatan

Jl Kemuning No. 57 A Candimulyo Jombang Jawa Timur Indonesia

Nomor : 271 /S1-Kep/ITSK.ICME/VIII/2024

Sifat : Penting

Hal : Pengantar Bimbingan SKRIPSI

Jombang, 14 Agustus 2024

SK. Kemendikbud Ristek No. 68/E/O/2022

Kepada

Pembimbing I & Pembimbing II SKRIPSI

Prodi S1 Ilmu Keperawatan

Di

Tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa prodi S1 Ilmu Keperawatan ITS Kesehatan Jombang Tahun Akademik 2024/2025 maka berdasarkan surat ini mahasiswa kami:

Nama : Lusy Reza Safitry

NIM : 213210124

Pembimbing I : Iva Milia Hani R, S.Kep.,Ns.,M.Kep

Pembimbing II : Afif Hidayatul A, S.Kep.,Ns.,M.Kes

Dinyatakan dapat memulai proses pembimbingan SKRIPSI kepada Pembimbing I & Pembimbing II karena sudah melengkapi persyaratan pendaftaran SKRIPSI secara administratif, untuk itu kiranya sebagai Pembimbing I & II berkenan memulai proses pembimbingan SKRIPSI mulai Tanggal 13 Agustus 2024.

Demikian pemberitahuan ini, atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Mengetahui,

Ketua Prodi S1 Keperawatan



Endang Yuswatiningsih S.Kep.,Ns.,M.Kes

NIK. 04.08.119

Kampus A Jl. Kemuning No 57 A Candimulyo - Jombang

Kampus B Jl. Halmahera 33 Kaliwungu - Jombang

Website: www.itskes.icme-jbg.ac.id

Tlp. 0321 8194886 Fax . 0321 8191335

Lampiran 10. Surat balasan penelitian



YAYASAN DARUL MUAWANAH
MADRASAH ALIYAH
DARUL MUAWANAH
MOJOAGUNG - JOMBANG - JAWA TIMUR

Terakreditasi
Jl. Kapuas No. 150 Penanggalan Dukuhdimoro
Telp : (0321) 491719
Email : madarulmuawanah@gmail.com
NPSN : 20579951
NSM : 131235170035

Nomor : Ma.12. 15.035/PP.03/XII/2024

7 Desember 2024

Perihal : Surat Keterangan Selesai Penelitian

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala MA Darul Muawanah
Desa Dukuhdimoro Kecamatan Mojoagung Kabupaten Jombang

Nama : Muhammad Fauzi, S. Pd.

NIP : -

Jabatan : Kepala Madrasah

Menerangkan bahwa Mahasiswa dibawah ini :

Nama : LUSY REZA SAFITRY

NIM : 1213210124

Semester : VII (Tujuh)

Program Studi : S-1 Ilmu Keperawatan

Fakultas : Kesehatan

Bahwa mahasiswa tersebut telah mengadakan penelitian untuk menyelesaikan skripsinya yang berjudul "**Hubungan Kecanduan Gadget dengan Gangguan Emosi Pada Remaja**"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jombang, 7 Desember 2024

Kepala Madrasah Darul Muawanah

Muhammad Fauzi, S. Pd.

Lampiran 11. Surat pengecekan judul

 **PERPUSTAKAAN**
INSTITUT TEKNOLOGI SAINS DAN KESEHATAN
INSAN CENDEKIA MEDIKA JOMBANG

Kampus C : Jl. Kemuning No. 57 Candimulyo Jombang Telp. 0321-865446

SURAT PERNYATAAN
Pengecekan Judul

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Lusy Reza Safitry
NIM : 213210124
Prodi : S1 Keperawatan
Tempat/Tanggal Lahir: Jombang, 10 Desember 2002
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Jl.Kapuas, Ds Dukudimoro, Dsn Penanggalan, Mojoagung, Jombang
No.Tlp/HP : 081515066221
email : lusyrezasafitry@gmail.com
Judul Penelitian : "Hubungan Kecanduan Gadget Dengan Gangguan Emosi Pada Remaja di MA Darul Muawwanah"

Menyatakan bahwa judul Skripsi diatas telah dilakukan pengecekan, dan judul tersebut **layak** untuk di ajukan sebagai judul Skripsi. Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk dapat dijadikan sebagai referensi kepada dosen pembimbing dalam mengajukan judul Skripsi.

Jombang, 25 September 2024
Mengetahui,
Kepala Perpustakaan


Dwi Nuriana, M.IP
NIK.01.08.112

Lampiran 12. Uji etik penelitian



**KOMISI ETIK PENELITIAN KESEHATAN
HEALTH RESEARCH ETHICS COMMITTEE**

**Institut Teknologi Sains dan Kesehatan Insan Cendekia Medika Jombang
Institute of Technology Science and Health Insan Cendekia Medika Jombang**

**KETERANGAN LOLOS KAJI ETIK
DESCRIPTION OF ETHICAL APPROVAL**

**“ETHICAL APPROVAL”
No. 237/KEPK/ITSKES-ICME/XI/2024**

Komite Etik Penelitian Kesehatan Institut Teknologi Sains dan Kesehatan Insan Cendekia Medika Jombang dalam upaya melindungi hak asasi dan kesejahteraan subyek penelitian kesehatan, telah mengkaji dengan teliti protokol berjudul :

The Ethics Committee of the Institute of Technology Science and Health Insan Cendekia Medika Jombang with regards of the protection of human rights and welfare in medical research, has carefully reviewed the research protocol entitled :

Hubungan Kecanduan Gadget dengan Gangguan Emosi Pada Remaja

Peneliti Utama : **Lusy Reza Safitry**
Principal Investigator

Nama Institusi : **ITS KES Insan Cendekia Medika Jombang**
Name of the Institution

Unit/Lembaga/Tempat Penelitian : **Jombang**
Setting of Research

**Dan telah menyetujui protokol tersebut diatas.
And approved the above - mentioned protocol.**



Jombang, 20 November 2024
Ketua,



Dhita Yuniar Kristianingrum S.ST.,Bd.,M.Kes
NIK. 05.10.371

Lampiran 13. Lembar bimbingan skripsi pembimbing 1

LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Lusy Reza Safitry

NIM : (213210124)

Judul Skripsi : Hubungan kecanduan Gadget Dengan Gangguan Emosi Pada Remaja

Nama Pembimbing : Ifa Nofalia, S.Kep.,Ns.,M.Kep

No	Tanggal	Hasil Bimbingan	Tanda tangan
1	09/10/24	Acc judul lanjut BAB 1	
2	14/10/24	Revisi BAB 1 lanjut BAB 2	
3	16/10/24	Acc bab 1 revisi bab 2	
4	18/10/24	Acc bab 2 revisi bab 3	
5	21/10/24	Revisi bab 3	
6	23/10/24	Revisi bab 3 revisi bab 4	
7	24/10/24	Acc bab 3 revisi bab 4	
8	25/10/24	Acc bab 4	
9	17/12/24	Revisi pembahasan revisi bab 6	
10	19/12/24	Pembahasan dengan FOT	
11	20/12/24	Bab 6, saran-saran	

12	23/12/24	Revisi abstrak	
13	24/12/24	Revisi abstrak	
14	30/12/24	Revisi lampiran	
15	31/12/24	Revisi penulisan bab 6	
16	7/1/25	Acc ujian semhas	



Lampiran 14. Lembar bimbingan skripsi pembimbing 2

LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Lusy Reza Safitry

NIM : (213210124)

Judul Skripsi : Hubungan kecanduan Gadget Dengan Gangguan Emosi Pada Remaja

Nama Pembimbing : Afif Hidayatul Arham, S.Kep.,Ns.,M.Kep

No	Tanggal	Hasil Bimbingan	Tanda tangan
1	12/09/24	Acc judul lanjut bab 1	
2	19/12/24	Revisi bab 1 lanjut bab 2	
3	09/10/24	Acc bab 1 lanjut bab 2,3	
4	18/10/24	Revisi bab 2 dan 3	
5	21/10/24	Revisi bab 3 acc bab 2	
6	23/10/24	Revisi bab 3 dan 4	
7	24/10/24	Revisi bab 4	
8	25/10/24	Acc sempro	
9	17/12/24	Revisi bab 6	
10	19/12/24	Pembahasan FOT	
11	20/12/24	Bab 6 saran saran	

12	23/12/24	Revisi abstrak	
13	24/12/24	Revisi abstrak	
14	3/1/25	Revisi lampiran	
15	4/1/25	Revisi penulisan bab 6	
16	7/1/25	Acc ujian semhas	



Lampiran 15. Frekuensi Data Umum

Usia

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	15	7	14.6	14.6	14.6
	16	21	43.8	43.8	58.3
	17	11	22.9	22.9	81.2
	18	9	18.8	18.8	100.0
	Total	48	100.0	100.0	

Jenis_kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-laki	23	47.9	47.9	47.9
	Perempuan	25	52.1	52.1	100.0
	Total	48	100.0	100.0	

Kelas

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	10	25	52.1	52.1	52.1
	11	11	22.9	22.9	75.0
	12	12	25.0	25.0	100.0
	Total	48	100.0	100.0	

self_esteem_rendah

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	19	39.6	39.6	39.6
	Ya	29	60.4	60.4	100.0
	Total	48	100.0	100.0	

Cemas

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	29	60.4	60.4	60.4
	Ya	19	39.6	39.6	100.0
	Total	48	100.0	100.0	

Connected_presence

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Hanya dengan ayah/ibu	5	10.4	10.4	10.4
	Orang tua lengkap	41	85.4	85.4	95.8
	Sendiri	1	2.1	2.1	97.9
	Wali/kerabat	1	2.1	2.1	100.0
	Total	48	100.0	100.0	

Media_aplikasi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	chatting	5	10.4	10.4	10.4
	game <i>online</i>	13	27.1	27.1	37.5
	media sosial	30	62.5	62.5	100.0
	Total	48	100.0	100.0	

Genetik_keluarga

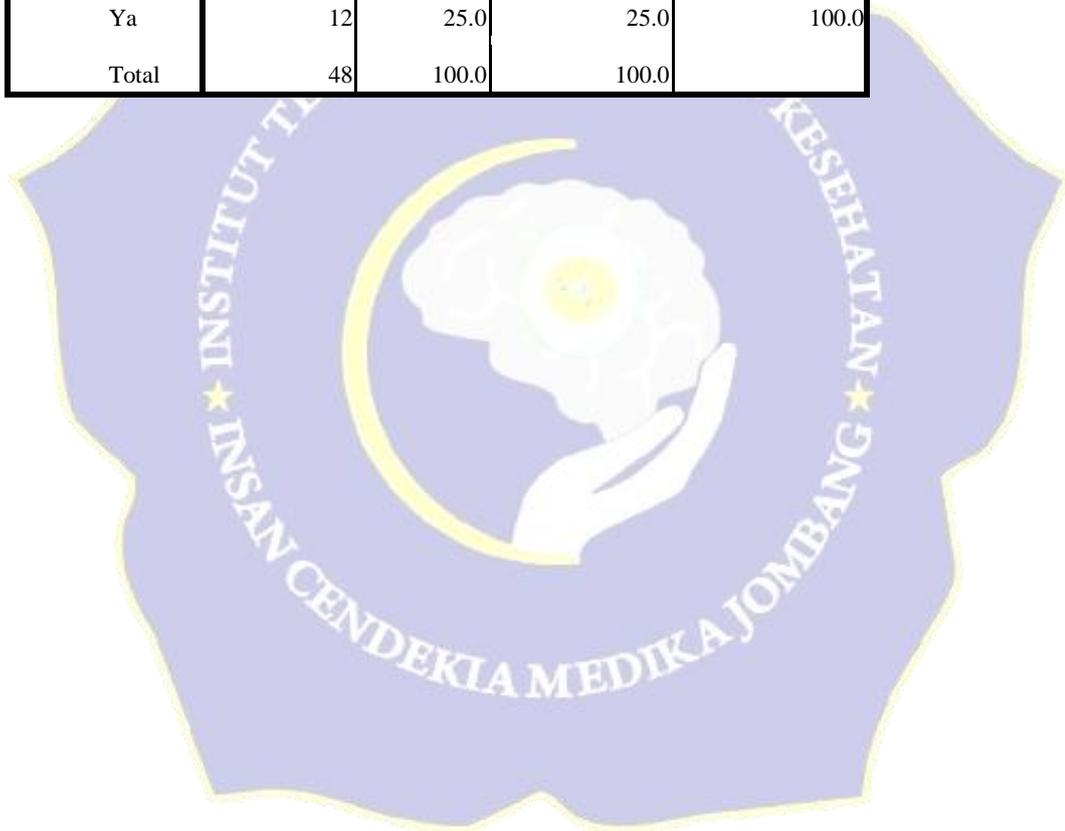
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	45	93.8	93.8	93.8
	Ya	3	6.2	6.2	100.0
	Total	48	100.0	100.0	

Stres_berkepanjangan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	39	81.2	81.2	81.2
	Ya	9	18.8	18.8	100.0
Total		48	100.0	100.0	

Bullying

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	36	75.0	75.0	75.0
	Ya	12	25.0	25.0	100.0
Total		48	100.0	100.0	



Lampiran 16. Frekuensi Data Khusus

KAT_KECANDUAN

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	RENDAH	24	50.0	50.0	50.0
	SEDANG	22	45.8	45.8	95.8
	TINGGI	2	4.2	4.2	100.0
	Total	48	100.0	100.0	

KAT_GANGGUAN

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	NORMAL	26	54.2	54.2	54.2
	BORDERLINE	21	43.8	43.8	97.9
	ABNORMAL	1	2.1	2.1	100.0
	Total	48	100.0	100.0	

Lampiran 17. Hasil Uji *Spearman Rank*

Correlations

		KAT_KECANDUA N	KAT_GANGGUAN
Spearman's rho	KAT_KECANDUAN Correlation Coefficient	1.000	.289*
	Sig. (2-tailed)	.	.046
	N	48	48
	KAT_GANGGUAN Correlation Coefficient	.289*	1.000
	Sig. (2-tailed)	.046	.
	N	48	48

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).



Lampiran 18. Hasil Crosstabulation

KAT_KECANDUAN * KAT_GANGGUAN Crosstabulation

			KAT_GANGGUAN			Total
			NORMAL	BORDERLIN E	ABNORMAL	
KAT_KECANDUAN	RENDAH	Count	16	8	0	24
		Expected Count	13.0	10.5	.5	24.0
		% within KAT_KECANDUAN	66.7%	33.3%	.0%	100.0%
		% within KAT_GANGGUAN	61.5%	38.1%	.0%	50.0%
		% of Total	33.3%	16.7%	.0%	50.0%
	SEDANG	Count	10	11	1	22
		Expected Count	11.9	9.6	.5	22.0
		% within KAT_KECANDUAN	45.5%	50.0%	4.5%	100.0%
		% within KAT_GANGGUAN	38.5%	52.4%	100.0%	45.8%
		% of Total	20.8%	22.9%	2.1%	45.8%
	TINGGI	Count	0	2	0	2
		Expected Count	1.1	.9	.0	2.0
		% within KAT_KECANDUAN	.0%	100.0%	.0%	100.0%
		% within KAT_GANGGUAN	.0%	9.5%	.0%	4.2%
		% of Total	.0%	4.2%	.0%	4.2%
Total	Count	26	21	1	48	
	Expected Count	26.0	21.0	1.0	48.0	
	% within KAT_KECANDUAN	54.2%	43.8%	2.1%	100.0%	
	% within KAT_GANGGUAN	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
	% of Total	54.2%	43.8%	2.1%	100.0%	

Lampiran 19. Tabulasi Data Umum

Responden	Usia	Jenis kelamin	Kelas	Self esteem rendah	Cemas	Connected presence	Media aplikasi	Genetic keluarga	Stres berkepanjangan	Bullying
R1	15	Laki-laki	10	Ya	Tidak	Orang tua lengkap	game online	Tidak	Tidak	Tidak
R2	15	Laki-laki	10	Tidak	Tidak	sendiri	game online	Tidak	Tidak	Ya
R3	15	Laki-laki	10	Ya	Tidak	Orang tua lengkap	game online	Tidak	Tidak	Ya
R4	15	Laki-laki	10	Tidak	Tidak	Orang tua lengkap	media sosial	Tidak	Tidak	Tidak
R5	16	Laki-laki	10	Tidak	Tidak	Orang tua lengkap	game online	Tidak	Tidak	Tidak
R6	16	Laki-laki	10	Tidak	Tidak	Orang tua lengkap	media sosial	Tidak	Tidak	Tidak
R7	16	Laki-laki	10	Ya	Ya	hanya dengan ayah/ibu	media sosial	Tidak	Tidak	Tidak
R8	16	Laki-laki	10	Ya	Tidak	wali/kerabat	game online	Tidak	Tidak	Tidak
R9	16	Laki-laki	10	Tidak	Ya	Orang tua lengkap	media sosial	Tidak	Tidak	Tidak
R10	16	Laki-laki	10	Tidak	Tidak	Orang tua lengkap	media sosial	Ya	Ya	Tidak
R11	16	Laki-laki	10	Ya	Ya	Orang tua lengkap	media sosial	Tidak	Tidak	Tidak
R12	16	Laki-laki	10	Ya	Tidak	Orang tua lengkap	media sosial	Ya	Ya	Tidak
R13	16	Laki-laki	10	Ya	Tidak	Orang tua lengkap	media sosial	Tidak	Tidak	Tidak
R14	16	Laki-laki	10	Tidak	Tidak	Orang tua lengkap	media sosial	Tidak	Tidak	Tidak
R15	16	Laki-laki	10	Ya	Tidak	hanya dengan ayah/ibu	media sosial	Tidak	Tidak	Ya
R16	15	Perempuan	10	Ya	Tidak	Orang tua lengkap	game online	Tidak	Tidak	Ya
R17	15	Perempuan	10	Ya	Tidak	Orang tua lengkap	media sosial	Tidak	Tidak	Tidak
R18	15	Perempuan	10	Ya	Tidak	Orang tua lengkap	media sosial	Ya	Tidak	Ya
R19	16	Perempuan	10	Ya	Tidak	Orang tua lengkap	media sosial	Tidak	Tidak	Tidak

R20	16	Perempuan	10	Tidak	Ya	Orang tua lengkap	media sosial	Tidak	Ya	Tidak
R21	16	Perempuan	10	Tidak	Ya	Orang tua lengkap	Chatting	Tidak	Ya	Ya
R22	16	Perempuan	10	Tidak	Ya	Orang tua lengkap	chatting	Tidak	Ya	Ya
R23	16	Perempuan	10	Tidak	Ya	Orang tua lengkap	chatting	Tidak	Tidak	Ya
R24	16	Perempuan	10	Ya	Ya	Orang tua lengkap	media sosial	Tidak	Tidak	Tidak
R25	16	Perempuan	10	Ya	Ya	Orang tua lengkap	chatting	Tidak	Tidak	Ya
R26	16	Laki-laki	11	Tidak	Ya	Orang tua lengkap	game online	Tidak	Tidak	Tidak
R27	16	Laki-laki	11	Ya	Ya	Orang tua lengkap	game online	Tidak	Ya	Tidak
R28	17	Laki-laki	11	Tidak	Tidak	Orang tua lengkap	game online	Tidak	Tidak	Tidak
R29	17	Laki-laki	11	Tidak	Tidak	Orang tua lengkap	game online	Tidak	Ya	Tidak
R30	16	Perempuan	11	Ya	Tidak	Orang tua lengkap	media sosial	Tidak	Tidak	Tidak
R31	17	Perempuan	11	Tidak	Tidak	Orang tua lengkap	media sosial	Tidak	Ya	Tidak
R32	17	Perempuan	11	Ya	Tidak	Orang tua lengkap	media sosial	Tidak	Tidak	Tidak
R33	17	Perempuan	11	Tidak	Tidak	Orang tua lengkap	media sosial	Tidak	Tidak	Ya
R34	17	Perempuan	11	Ya	Ya	Orang tua lengkap	media sosial	Tidak	Tidak	Tidak
R35	17	Perempuan	11	Ya	Tidak	hanya dengan ayah/ibu	media sosial	Tidak	Tidak	Ya
R36	17	Perempuan	11	Ya	Ya	hanya dengan ayah/ibu	media sosial	Tidak	Tidak	Tidak
R37	17	Laki-laki	12	Tidak	Tidak	hanya dengan ayah/ibu	chatting	Tidak	Tidak	Ya
R38	17	Laki-laki	12	Ya	Ya	Orang tua lengkap	game online	Tidak	Tidak	Tidak
R39	17	Laki-laki	12	Tidak	Tidak	Orang tua lengkap	game online	Tidak	Tidak	Tidak
R40	18	Laki-laki	12	Ya	Ya	Orang tua lengkap	game online	Tidak	Tidak	Tidak
R41	18	Perempuan	12	Ya	Tidak	Orang tua lengkap	media sosial	Tidak	Ya	Tidak
R42	18	Perempuan	12	Ya	Tidak	Orang tua lengkap	media sosial	Tidak	Tidak	Tidak

R43	18	Perempuan	12	Tidak	Tidak	Orang tua lengkap	media sosial	Tidak	Tidak	Tidak
R44	18	Perempuan	12	Ya	Tidak	Orang tua lengkap	media sosial	Tidak	Tidak	Tidak
R45	18	Perempuan	12	Ya	Ya	Orang tua lengkap	media sosial	Tidak	Tidak	Tidak
R46	18	Perempuan	12	Ya	Ya	Orang tua lengkap	media sosial	Tidak	Tidak	Tidak
R47	18	Perempuan	12	Ya	Ya	Orang tua lengkap	media sosial	Tidak	Tidak	Tidak
R48	18	Perempuan	12	Ya	Ya	Orang tua lengkap	media sosial	Tidak	Tidak	Tidak



Lampiran 20. Tabulasi Kecanduan Gadget

R	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	SKOR	KRITERIA
R1	1	1	1	1	2	1	2	3	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	30	Rendah
R2	4	4	4	4	3	4	3	2	3	3	3	4	1	2	3	4	2	2	1	1	3	60	Sedang
R3	2	4	4	3	2	1	2	3	1	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	4	55	Sedang
R4	1	3	1	2	2	3	1	1	2	2	3	1	1	2	4	3	4	3	2	1	3	45	Sedang
R5	2	2	2	2	2	1	1	1	1	3	2	3	1	1	3	2	2	1	2	1	4	39	Rendah
R6	2	4	3	3	2	3	1	1	2	1	1	1	2	1	2	4	1	2	1	2	2	41	Rendah
R7	2	3	2	3	3	3	1	2	2	1	2	4	2	2	3	2	1	1	2	3	4	48	Sedang
R8	2	2	3	2	2	1	3	1	1	2	1	1	4	3	2	3	3	1	4	2	4	47	Sedang
R9	1	3	1	3	1	3	2	1	1	1	3	2	4	1	2	1	1	2	2	1	2	38	Rendah
R10	1	2	2	2	1	1	2	1	1	1	2	3	1	2	1	1	2	3	2	1	1	33	Rendah
R11	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	1	3	1	2	4	1	2	55	Sedang
R12	3	3	3	4	4	2	3	4	4	4	3	2	3	4	2	3	2	4	1	4	2	64	Tinggi
R13	1	2	1	2	1	1	1	3	4	2	4	3	1	3	2	3	2	1	1	1	3	42	Sedang
R14	1	2	2	1	1	2	1	1	3	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	29	Rendah
R15	2	3	1	2	2	3	3	2	1	3	3	2	3	1	1	3	2	3	3	2	3	48	Sedang
R16	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	44	Sedang
R17	1	1	2	3	1	3	1	1	2	3	1	1	1	1	2	1	3	1	4	1	1	35	Rendah
R18	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	2	1	4	2	2	3	3	2	65	Tinggi
R19	3	3	3	2	4	2	3	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	43	Sedang
R20	2	2	3	2	2	2	1	1	1	1	1	2	1	3	1	1	1	1	1	1	2	32	Rendah
R21	1	3	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	4	3	3	3	3	3	3	46	Sedang
R22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	4	4	1	3	3	1	33	Rendah
R23	1	2	1	1	3	2	2	1	1	1	1	4	2	1	1	2	4	4	4	2	2	42	Sedang
R24	2	3	1	3	1	4	2	2	2	2	3	2	3	1	3	3	2	2	4	4	2	51	Sedang
R25	1	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	48	Sedang
R26	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	54	Sedang
R27	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	47	Sedang
R28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	2	4	4	4	4	4	40	Rendah
R29	2	2	1	1	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	4	2	2	3	4	47	Sedang
R30	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	3	1	1	3	1	1	2	1	35	Rendah
R31	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2	29	Rendah
R32	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	4	4	1	2	1	1	1	1	4	1	37	Rendah

R33	1	1	1	2	2	2	1	1	2	1	1	1	3	1	2	1	2	1	1	2	1	30	Rendah
R34	2	4	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	2	34	Rendah
R35	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	30	Rendah
R36	1	2	1	2	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2	32	Rendah
R37	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	3	1	31	Rendah
R38	1	1	2	2	1	4	1	2	2	1	2	1	1	1	2	3	1	2	1	2	1	34	Rendah
R39	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	48	Sedang
R40	1	3	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	1	2	3	3	3	2	3	4	1	40	Rendah
R41	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	3	1	1	1	4	2	2	1	1	3	1	32	Rendah
R42	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	42	Sedang
R43	1	2	1	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	49	Sedang
R44	1	2	3	2	2	3	4	1	1	1	1	2	1	2	4	2	2	1	4	2	2	43	Sedang
R45	1	1	2	3	1	2	3	3	1	1	2	1	1	2	2	4	2	1	2	2	3	40	Rendah
R46	1	2	2	1	1	3	1	1	1	2	2	1	1	1	3	3	3	2	1	1	1	34	Rendah
R47	1	3	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	2	1	1	4	4	2	36	Rendah
R48	1	1	2	3	3	1	1	1	2	2	2	1	3	3	1	2	4	2	3	3	2	43	Sedang
Total	48	109	89	99	93	98	89	83	89	91	95	91	88	85	105	107	103	92	105	109	106		



Lampiran 21. Tabulasi Gangguan Emosi

R	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	SKOR	KRITERIA
R1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	0	1	0	1	2	2	0	2	1	2	1	1	0	0	1	0	30	Borderline
R2	2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1	2	0	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	37	Abnormal
R3	0	1	0	0	0	0	0	2	2	2	1	2	2	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	2	1	19	Borderline
R4	1	1	0	1	2	2	2	2	1	2	1	1	0	1	2	1	2	2	1	0	0	0	0	0	0	25	Borderline
R5	0	1	1	0	1	0	1	0	0	2	2	2	0	2	1	1	1	0	0	1	1	0	2	0	1	20	Borderline
R6	2	0	1	0	2	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	2	2	0	19	Borderline
R7	2	2	1	0	2	0	1	1	2	1	0	1	2	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	2	2	25	Borderline
R8	0	1	1	0	2	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	10	Normal
R9	2	2	1	2	2	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	1	0	1	0	1	0	2	0	18	Borderline
R10	1	0	0	2	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	9	Normal
R11	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	2	0	25	Borderline
R12	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	2	1	2	1	31	Borderline
R13	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	23	Borderline
R14	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	8	Normal
R15	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	2	2	2	2	2	2	18	Borderline
R16	1	2	2	0	1	0	1	2	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	16	Normal
R17	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	2	1	1	0	1	2	2	0	2	20	Borderline
R18	0	2	2	0	2	1	2	0	1	1	1	0	2	2	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	22	Borderline
R19	0	0	1	1	0	0	1	2	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	12	Normal
R20	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	6	Normal
R21	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	16	Normal
R22	0	2	2	0	1	2	1	2	0	2	0	0	1	2	1	2	0	0	0	0	0	0	2	2	0	22	Borderline
R23	0	0	1	1	2	1	0	2	0	0	0	0	2	0	2	2	0	0	0	0	0	0	1	2	0	16	Normal
R24	0	2	2	0	1	0	1	2	0	0	0	0	1	1	1	2	0	0	0	0	0	0	0	2	0	15	Normal
R25	0	2	2	0	0	0	1	2	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	2	1	1	18	Borderline
R26	1	1	1	1	1	1	1	1	0	2	0	2	2	0	2	2	0	2	2	0	0	2	2	2	0	28	Borderline
R27	1	1	2	1	0	2	1	1	0	1	2	1	1	2	1	1	0	2	0	2	2	0	0	0	2	26	Borderline
R28	0	2	2	0	2	1	0	2	1	2	0	2	2	1	2	2	0	2	2	0	0	2	2	2	0	31	Borderline
R29	0	1	2	0	0	2	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	13	Normal
R30	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	2	0	13	Normal
R31	0	0	2	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	9	Normal
R32	1	2	2	0	2	2	0	2	0	2	0	2	2	0	2	2	0	2	2	0	0	2	2	2	0	31	Borderline

R33	0	2	0	0	1	1	1	2	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	15	Normal
R34	2	0	0	2	0	0	2	0	1	0	0	0	0	2	0	1	1	0	0	0	2	0	2	0	1	16	Normal
R35	1	2	0	0	0	1	2	0	2	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	2	15	Normal
R36	1	2	1	2	1	2	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	2	0	1	15	Normal
R37	0	2	2	0	0	0	1	0	0	2	0	0	1	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	Normal
R38	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	7	Normal
R39	0	2	2	0	0	0	2	1	0	2	0	2	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	14	Normal
R40	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	2	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	9	Normal
R41	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	5	Normal
R42	0	1	2	0	0	0	1	1	0	2	0	0	2	2	1	2	0	0	0	0	0	0	1	2	0	17	Borderline
R43	0	1	0	0	0	2	2	0	1	0	0	0	0	0	2	2	0	0	0	0	0	0	1	0	0	11	Normal
R44	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	17	Borderline
R45	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	0	0	0	12	Normal
R46	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	2	1	0	2	1	0	2	0	0	0	0	2	14	Normal
R47	0	2	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	2	0	0	0	0	8	Normal
R48	0	1	0	1	1	1	1	1	0	2	0	0	2	0	1	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	13	Normal
Total	25	53	50	27	39	35	45	47	28	38	20	24	35	38	36	42	22	24	22	25	22	20	45	43	24		

Lampiran 22. Dokumentasi Penelitian



Lampiran 23. Surat keterangan bebas plagiasi



ITSKes Insan Cendekia Medika
 Jl Kemuning No. 57 A Candimulyo Jombang Jawa Timur Indonesia

SK. Kemendikbud Ristek No. 68/E/O/2022

KETERANGAN BEBAS PLAGIASI

Nomor : 06/R/SK/ICME/I/2025

Menerangkan bahwa;

Nama : Lusy Reza Safitry
 NIM : 213210124
 Program Studi : S1 Keperawatan
 Fakultas : Kesehatan
 Judul : Hubungan Kecanduan Gadget Dengan Gangguan Emosi Pada Remaja (Di Ma Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang)

Telah melalui proses Check Plagiasi dan dinyatakan **BEBAS PLAGIASI**, dengan persentase kemiripan sebesar **24%**. Demikian keterangan ini dibuat dan diharapkan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jombang, 30 Januari 2025

Wakil Rektor I

Dr. Lusjanah Meinawati, SST., M.Kes
 NIDN. 0718058503



Digital Receipt

This receipt acknowledges that Turnitin received your paper. Below you will find the receipt information regarding your submission.

The first page of your submissions is displayed below.

Submission author: Lusy Reza Safitry
Assignment title: Quick Submit
Submission title: HUBUNGAN KECANDUAN GADGET DENGAN GANGGUAN EM...
File name: SKRIPSI_LUSY_CEK_TURNIT_-_Secret_2lfe5.docx
File size: 675.97K
Page count: 66
Word count: 10,816
Character count: 69,968
Submission date: 30-Jan-2025 05:44PM (UTC+1000)
Submission ID: 2575142752



HUBUNGAN KECANDUAN GADGET DENGAN GANGGUAN EMOSI PADA REMAJA (Di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang)

ORIGINALITY REPORT

24% SIMILARITY INDEX	23% INTERNET SOURCES	10% PUBLICATIONS	10% STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	----------------------------	------------------------------

PRIMARY SOURCES

1	repo.stikesicme-jbg.ac.id Internet Source	4%
2	repository.itskesicme.ac.id Internet Source	1%
3	123dok.com Internet Source	1%
4	ejournal.stikstellamarismks.ac.id Internet Source	1%
5	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1%
6	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	1%
7	repository.unair.ac.id Internet Source	1%
8	eprints.stikesbanyuwangi.ac.id Internet Source	1%

journal2.stikeskendal.ac.id

Lampiran 24. Surat pernyataan kesediaan unggah

101

Lampiran 24. Surat pernyataan kesediaan unggah

SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN UNGGAH KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini:
Nama : Lusy Reza Safitry
NIM : 213210124
Jenjang : Sarjana
Program Studi : S1 Ilmu Keperawatan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan menyetujui untuk memberikan kepada ITSkes Insan Cendikia Medika Jombang Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*Non Eksklusive Royalti Free Right*) atas "Hubungan Kecanduan Gadget Dengan Gangguan Emosi Pada Remaja di MA Darul Muawanah Penanggalan Dukuhdimoro Mojoagung Jombang".

Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini ITSkes Insan Cendikia Medika Jombang berhak menyimpan alih KTI/Skripsi/media/format, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat Skripsi, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan pemilik Hak cipta.

Jombang, 30 Januari 2025

Yang Menyatakan
Peneliti


(Lusy Reza Safitry)

213210124