

**HUBUNGAN FREKUENSI PENGGUNAAN GADGET TERHADAP
AGRESIVITAS PADA USIA REMAJA DI SMP NEGERI 13 MAGELANG**

SKRIPSI



Oleh :

YOLANDA SUCIATI KURNIA

15.0603.0032

**PROGRAM STUDI S1 ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

**HUBUNGAN FREKUENSI PENGGUNAAN GADGET TERHADAP
AGRESIVITAS PADA USIA REMAJA DI SMP NEGERI 13 MAGELANG**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Magelang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan untuk Memperoleh Gelar Strata Satu
Sarjana Keperawatan (S.Kep)



Oleh :

YOLANDA SUCIATI KURNIA

15.0603.0032

**PROGRAM STUDI S1 ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

LEMBAR PERSETUJUAN

SKRIPSI

**HUBUNGAN FREKUENSI PENGGUNAAN GADGET TERHADAP
AGRESIVITAS PADA USIA REMAJA DI SMP N 13 MAGELANG**

Telah diperbaiki dan diujikan di hadapan Tim Penguji Skripsi Program Studi Ilmu
Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Magelang

Magelang, 8 Agustus 2019

Pembimbing I



Ns. Sambodo Sriadi Pinilih, M.Kep

NIDN : 0613097601

Pembimbing II



Ns. Retna Tri Astuti, M.Kep

NIDN : 0602067801

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : Yolanda Suciati Kurnia

NPM : 15.0603.0032

Program Studi : S1 Ilmu Keperawatan

Judul Skripsi : Hubungan Frekuensi Penggunaan Gadget Terhadap Agresivitas Pada Usia Remaja Di SMP 13 Magelang

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Keperawatan pada Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Muhammadiyah Magelang.

DEWAN PENGUJI

Penguji I : Ns. Kartika Wijayanti, M.Kep

(.....)

Penguji II : Ns. Sambodo Sriadi Pinilih, M.Kep

(.....)

Penguji III : Ns. Retna Tri Astuti, M.Kep

(.....)

Ditetapkan di : Magelang

Tanggal : 8 Agustus 2019

Mengetahui,
Dekan

(.....)

Puguh Widiyanto, S.Kp., M.Kep
NIK 947308063

**LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN HALAMAN
PERNYATAAN ORISINALITAS**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini adalah karya saya sendiri dan bukan merupakan karya orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah disebutkan sumbernya. Apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini maka saya siap menanggung segala resiko atau sanksi yang berlaku.

Nama : Yolanda Suciati Kurnia

NPM : 15,0603.0032

Tanggal : 9 Agustus 2019


Yolanda Suciati Kurnia

15.0603.0032

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS
AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Yolanda Suciati Kurnia
NPM : 15.0603.0032
Fakultas/ Jurusan : Fakultas Ilmu Kesehatan/S1 Ilmu Keperawatan
E-mail address : suciatiyolanda39@gmail.com

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UM Magelang, Hak Bebas *Royalty Non-Eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)* atas karya ilmiah

☐ LKP/ KP ☒ TA/ SKRIPSI ☐ TESIS ☐ Artikel Jurnal*)

yang berjudul :

Hubungan Frekuensi Penggunaan Gadget Terhadap Agresivitas Pada Usia Remaja Di SMP N 13 Magelang

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas *Royalty Non-Eksklusif (Non-Exclusive Royalty-Free Right)* ini Perpustakaan UMMagelang berhak menyimpan, mengalih-media/ format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/ mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/ pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UMMagelang, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya.

Dibuat di : Magelang
Pada tanggal : 9 Agustus 2019



Yolanda Suciati Kurnia
15.0603.0032

Mengetahui,
Dosen Pembimbing

Ns. Sambodo Sniadi Pinilih, M.Kep

Nama : Yolanda Suciati Kurnia

Program Studi : S1 Ilmu Keperawatan

Judul : Hubungan Penggunaan Frekuensi Penggunaan Gadget Terhadap Agresivitas Pada Usia Remaja Di SMP N 13 Magelang

Abstrak

Latar Belakang: Fenomena gadget di kalangan remaja sudah tidak asing lagi dan sudah ramai dibicarakan, remaja cenderung tidak memperhatikan bahkan tidak sadar dengan penggunaan gadget yang berlebihan akan menimbulkan efek samping. Selain itu penggunaan frekuensi yang berlebihan menyebabkan timbulnya perilaku agresif yang ditonton remaja dari gadget, fenomena yang sudah biasa terjadi yaitu contohnya kekerasan fisik. Remaja cenderung memiliki sifat agresif dikarenakan kondisi remaja merupakan kondisi yang masih labil dan dalam masa transisi dari anak-anak menuju dewasa. **Tujuan:** Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan antara frekuensi penggunaan gadget terhadap agresivitas pada usia remaja di SMP N 13 Magelang. **Metode:** Penelitian ini menggunakan metode desain *Cross-Sectional*, dengan menggunakan teknik *Random Sampling*. Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner, menggunakan sampel sebanyak 194 responden sesuai dengan kriteria inklusi. Uji yang digunakan adalah *Spearman's Rank Correlation*. **Hasil:** Hasil uji statistik menunjukkan bahwa ada hubungan antara frekuensi penggunaan gadget terhadap agresivitas didapatkan probabilitas $p\text{ value} = 0,002$ dan $r = -0,224$. Arah korelasi tersebut menunjukkan positif dan kekuatan korelasinya kurang. **Kesimpulan:** terdapat hubungan yang signifikan antara frekuensi penggunaan gadget terhadap agresivitas pada usia remaja di SMP N 13 Magelang. **Saran:** Dari hasil penelitian ini perlunya orang tua mengontrol remaja dalam penggunaan gadget dan memberikan sedikit waktu untuk saling berinteraksi dengan remaja dan mendengarkan permasalahan yang dihadapi di sekolah.

Kata Kunci : Frekuensi Penggunaan Gadget, Agresivitas, Remaja

Name : Yolanda Suciati Kurnia

Study Program: Nursing Science

Title : The relationship between frequency of Gadget use and the aggressiveness in adolescent age in SMP N 13 Magelang

Abstract

Background: The phenomenon of gadgets among adolescents is already familiar and has been crowded talked about, teenagers tend not to notice even unconscious with the use of excessive gadgets will cause side effects. In addition, excessive frequency of consumption leads to the onset of aggressive behavior that is watched by the teenagers from gadgets, the phenomenon that is common is the example of physical violence. Teenagers tend to have aggressive properties because adolescents discontent condition that is still lability and in the transition from children to adulthood. **Objectives:** This study was conducted to know the relationship between the frequency of use of gadgets against aggressiveness at the age of teenagers in SMP N 13 Magelang. **Method:** This study used Cross-Sectional design method, using the Random Sampling technique. The data was collected through the spread of questionnaires, using samples of 194 respondents in accordance with inclusion criteria. The test used was Spearman's Rank Correlation. **Results:** Statistical test results showed that there was a link between the frequency of using the gadget against aggressiveness gained the compatibility of P value = 0.002 and $r = -0.224$. The direction of the correlation showed positive and the strength of the correlate was lacking. **Conclusion:** There is a significant link between the frequency of use of gadgets to Agsivitas in the age of teenagers in SMP N 13 Magelang. **Sugeestion:** From this research the need for parents to control adolescents in the use of gadgets and give little time to interact with the youth and listen to the problems faced at school.

Keywords: frequency of use of gadgets, aggressiveness, adolescents

MOTTO

Balas dendam terbaik adalah menjadikan dirimu lebih baik (Ali Bin Abi Thalib)

Kegagalan adalah batu loncatan menuju kesuksesan.
(Oprah Winfrey)

Seorang mukmin terbaik itu tentu banyak bersyukur ketika dalam kegembiraan dan banyak bersabar ketika dalam kesedihan (HR Muslim)

PERSEMBAHAN

Yang Utama Dari Segalanya

Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT, cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikan kekuatan, membekali dengan ilmu serta memperkenalkanku dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat serta salam selalu terlimpahkan kenabian Rasulullah Muhammad SAW.

“Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat ku sayangi”

Mama, papa, dan kedua adikku tercinta yang selalu mendoakan, mensupport dalam berbagai hal. Walaupun aku tak dapat membalas semuanya, tapi setidaknya ini dapat menjadi bagian kecil dari kebahagiaan kalian

My best friend's

Buat sahabatku “Restiawati Ningsih dan Heliyani Nur Islam” terimakasih atas bantuan, nasehat, hiburan, traktiran, ejekan dan semangat yang kalian berikan selama aku kuliah aku tak akan melupakan semua yang telah kamu berikan selama ini.

Dosen pembimbing skripsiku

Ibu Ns.Sambodo Sriadi Pinilih, M.Kep., Ibu Ns.Retna Tri Astuti,M.Kep., terimakasih banyak bu ... Tanpa ibu saya tidak akan seperti ini. Terimakasih atas support, bantuan, nasehat, dan kesabaran.

Seluruh Dosen pengajar di Fakultas Ilmu Kesehatann, terimakasih banyak atas semua ilmu, didikan dan pengalaman yang sangat berarti yang telah Bapak Ibu berikan kepada kami, khususnya untuk S1 Keperawatan angkatan 2015

Tak lupa untuk teman-teman satu angkatan, terimakasih dan teta semangat teman-teman. Semoga keakraban di S1 Keperawatan 2015 selalu terjaga.

KATA PENGANTAR

Tiada kata yang pantas penulis lafadzkan kecuali ucapan puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi yang berjudul **“Hubungan Frekuensi Penggunaan Gadget Terhadap Agresivitas Pada Usia Remaja Di SMP Negeri 13 Magelang”**.

Penyusunan proposal ini tentunya memiliki banyak hambatan dan kesulitan sejak awal hingga akhir penyusunan, namun berkat bimbingan, bantuan, dan kerjasama dari berbagai pihak akhirnya hambatan dan kesulitan yang dihadapi dapat diatasi. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada yang terhormat :

1. Puguh Widiyanto, S.Kp., M.Kep selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Ns. Sigit Priyanto, M.Kep selaku Ketua Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Ns. Sambodo Sriadi Pinilih., M.Kep selaku Dosen Pembimbing 1 yang senantiasa memberikan ilmu, masukan, dan motivasi dalam penyusunan proposal skripsi.
4. Ns. Retna Tri Astuti., M.Kep selaku Dosen Pembimbing 2 yang senantiasa memberikan ilmu, masukan dan arahan dalam penyusunan proposal skripsi.
5. Ns. Kartika Wijayanti., M.Kep selaku Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan arahan dalam penyelesaian skripsi.
6. Bapak ibu dan seluruh keluarga yang telah memberikan motivasi dan dengan penuh kasih sayang mendukung untuk terus berjuang dalam menempuh studi.
7. Teman-teman angkatan 2015 S1 Ilmu Keperawatan telah memberikan motivasi, dukungan dan masukan selama ini.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah berkontribusi dalam penyusunan proposal skripsi ini.

Semoga seluruh kebaikan, bimbingan, dan dukungan yang diberikan mendapat balasan Allah SWT. Amiin

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati penulis menyadari dalam penulisan dan penyusunan proposal ini tidak luput dari kesalahan. Oleh karena itu penulis senantiasa mengharapkan masukan yang konstruktif sehingga penulis sapat berkarya dengan lebih baik lagi dimasa yang akan datang. Akhir kata mohon maaf atas segala salah dan khilaf.

Magelang, 4 April 2019

Yolanda Suciati Kunia

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN Error! Bookmark not defined.	
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
ABSTRAK	vi
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR BAGAN.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	6
1.6 Keaslian penelitian	7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Konsep Dasar Remaja	9
2.2 Konsep Dasar Agresivitas	17
2.3 Konsep Dasar Penggunaan Gadget.....	21
2.4 Kerangka teori	27
2.5 Hipotesis.....	28
BAB 3 METODE PENELITIAN	29
3.1 Desain Penelitian.....	29
3.2 Kerangka Konsep	29
3.4 Identifikasi Variabel	30
3.5 Definisi Operasional	30

3.6	Populasi dan Sampel	31
3.7	Tempat dan Waktu Penelitian	33
3.8	Alat dan Teknik pengumpulan Data	33
3.9	Metode Pengolahan dan Analisis Data	37
3.10	Etika Penelitian	38
BAB 4 HASIL DAN PENELITIAN		40
4.1	Hasil Penelitian	40
4.2	Pembahasan	44
4.3	Keterbatasan Peneliti	50
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		51
5.1	Kesimpulan	51
5.2	Saran	51
DAFTAR PUSTAKA		53

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Keaslian Penelitian.....	7
Tabel 3. 1 Definisi Operasional	31
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Kuesioner Agresivitas	34
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Kuesioner Frekuensi Penggunaan Gadget.....	34
Tabel 3. 4 Penskoran pilihan jawaban Instrumen Penelitian.....	35
Tabel 3. 5 Level Korelasi 2 variabel	38
Tabel 3. 1 Definisi Operasional	31
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Kuesioner Agresivitas	34
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Kuesioner Frekuensi Penggunaan Gadget.....	34
Tabel 3. 4 Penskoran pilihan jawaban Instrumen Penelitian.....	35
Tabel 3. 5 Level Korelasi 2 variabel	38

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Teori	27
Bagan 3. 1 Kerangka Konsep.....	29

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lembar Persetujuan Menjadi Responden
2. Kuesioner Penelitian
3. Hasil Output Penelitian
4. Surat Studi Pendahuluan ke Kesbangpol
5. Surat Izin Penelitian ke SMP 13 Magelang
6. Surat Balasan Izin Penelitian SMP 13 Magelang
7. Lembar Buku Bimbingan Skripsi
8. Daftar Riwayat Hidup

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Agresivitas remaja merupakan problematika yang sangat menarik untuk dikaji saat ini, dikarenakan agresivitas remaja semakin meningkat, baik dari segi frekuensi, variasi, maupun intensitasnya. Kejadian- kejadian yang berkaitan dengan agresivitas remaja yang dimuat di media massa (Kontributor Magelang, Ika Fitriana Kompas.Com - 26/11/2014, 21:07 WIB) tentang kejahatan yang terjadi seperti kerusuhan, perkelahian, kekerasan dan lain-lain. Selain itu, pembunuhan seakan menjadi fenomena yang sudah biasa terjadi karena tawuran. Remaja cenderung memiliki sifat agresif dikarenakan kondisi remaja merupakan kondisi yang masih labil dan dalam masa transisi dari anak-anak menuju dewasa.

Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan tren kenakalan dan kriminalitas remaja di Indonesia mulai dari kekerasan fisik, kekerasan seksual dan kekerasan psikis meningkat. Pada tahun 2007 tercatat sebanyak 3145 remaja usia ≤ 18 tahun menjadi pelaku tindak kriminal, tahun 2008 dan 2009 meningkat menjadi 3280 hingga 4123 remaja (BPS, 2010). Hasil dari penelitian Masykouri (2005), menyebutkan secara umum anak laki- laki lebih banyak menampilkan perilaku agresif dibandingkan anak perempuan, menurut penelitian perbandingannya 5 banding 1 yang artinya, anak laki- laki yang melakukan perilaku agresif lima kali lebih banyak jika dibandingkan dengan anak perempuan. Sementara data dari USDHHS (Amerika Serikat Department of Health and Human Service) juga menyebutkan jika remaja laki-laki yang berusia 14-18 tahun yang melakukan penyerangan secara fisik sebesar 42% sedangkan perempuan sebanyak 28%. Hal ini dikarenakan terkait emosi marah pada remaja mudah sekali terpancing khususnya laki-laki.

Hampir setiap harinya perilaku agresif ini ditemukan pada remaja terutama remaja laki-laki, sehingga perkelahian antar remaja laki-laki terkadang tidak dapat dikendalikan. Kekerasan seringkali menjadi salah satu kebanggaan dalam diri

remaja dan dijadikan sebagai ajang untuk meningkatkan harga diri di hadapan teman-teman (Sarlito, 2012).

Fenomena gadget di kalangan remaja sudah tidak asing lagi dan sudah ramai dibicarakan, remaja cenderung tidak memperhatikan bahkan tidak sadar dengan penggunaan gadget yang berlebihan akan menimbulkan efek samping. Teknologi di zaman yang serba modern ini sudah banyak teknologi canggih yang diciptakan untuk memudahkan aktivitas manusia.

Manusia sekarang sudah terpengaruhi dengan yang namanya alat terutama alat yang canggih biasa kita sebut teknologi modern. Teknologi yang kita gunakan berupa gadget dan sejenisnya, sudah memiliki sebuah aplikasi yang lengkap. Dr Kristiana Siste, SpKJ, pakar kejiwaan anak dan remaja, mengatakan sekitar 20 persen anak dan remaja Indonesia menggunakan gadget dan internet dengan frekuensi tinggi. Dr Siste, dalam seminar parenting class di RSUD Bunda Jakarta, dan ditulis Senin (31/10/2016) mengatakan "Kalau anak laki-laki kecanduan gadget biasanya untuk bermain games. Sementara anak perempuan lebih cenderung kecanduan gadget untuk mengakses media sosial mereka.

Contoh-contoh teknologi yang kita gunakan dalam kehidupan sehari-hari adalah gadget. Gadget banyak sekali macamnya, seperti *handphone*, *tablet*, *i-pad*, *laptop*, *camera*, *hadycam*.

Penggunaan gadget pada generasi muda jaman sekarang bukan merupakan suatu hal yang baru pada usia remaja. Saat ini gadget dikalangan usia remaja tidak hanya digunakan sebagai media komunikasi saja, gadget dikalangan remaja sudah menjadi alat multi fungsi. Manfaat dari gadget sendiri bermacam-macam untuk menghitung, mengakses internet, mengirim pesan, bermain games, dan jejaring sosial terbuka seperti facebook, twitter, whatsapp, instagram dan lain-lain. Tanda-tanda seorang remaja sudah bermain gadget melebihi frekuensi atau batasan menggunakan gadget yaitu penggunaan gadget dalam sehari bisa lebih dari 6–8 jam bahkan lebih lama lagi. Adapun dampak negatifnya berupa, *pertama* yaitu psikologis berupa: memicu penyakit mental, terganggunya perkembangan pada

tubuh, memicu berkembangnya konsumerisme (salah satu gangguan psikologis remaja), yang *kedua* yaitu sosial berupa: kurang berinteraksi kepada orang lain atau sekitar masyarakat, menumbuhkan sikap agresivitas dan yang *ketiga* berupa: Menyebabkan kejang lengan (repetitive strain injury), leher tegang, obesitas serta tidur tidak nyenyak dan kurang tidur.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti dan bertanya kepada 5 siswa siswi SMP N 13 Magelang pada bulan awal bulan April 2019 diketahui bahwa beberapa siswa kurang hormat kepada guru dan orang tua saat dirumah, berkata kasar atau berkata yang tidak selayaknya dikatakan pada usia remaja, berkelahi dengan teman sebayanya. Peneliti memilih di SMP N 13 Magelang karena berdasarkan fenomena yang ada dan hasil dari bertanya kepada siswa siswi SMP N 13 magelang bahwa remaja yang bersekolah di SMP 13 Magelang memiliki perilaku agresif yang bermacam-macam seperti perilaku agresif verbal maupun non verbal. Peneliti juga bertanya kepada guru BK bahwa perilaku agresif siswa siswi SMP 13 Magelang dikatakan lumayan tinggi karena pada usia remaja itu masih dikatakan labil.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh penulis (Windi Yuli Utami) dan observasi dengan siswa siswi kelas XI SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta pada bulan april 2016 diketahui terdapat beberapa anak yang kurang hormat terhadap guru dan melakukan kekerasan kepada teman sendiri, perilaku agresif ini dilakukan oleh remaja setiap harinya. Remaja hampir setiap hari ada yang berperilaku agresif baik itu verbal ataupun fisik seperti memukul, menendang, meninju, mengejek dan sebagainya.

Penggunaan gadget dengan frekuensi tinggi dapat berdampak pada kesehatan yang membuat aktivitas fisik mulai menurun sehingga meminimalisir pergerakan, bahkan cenderung tidak bergerak saat memegang ponsel (gadget). Menurut statistik lembaga riset pemasaran digital perkiraan e-marketer pada 2018 jumlah pengguna aktif smartphone di Indonesia lebih dari 100 juta orang. Dengan jumlah itu. Indonesia akan menjadi negara dengan pengguna smartphone terbesar keempat yang aktif di dunia setelah China, India, dan Amerika. Indonesia tidak

jauh berbeda dengan India. Penetrasi internet di Indonesia pada 2014 menurut statistik live internet, berada pada kisaran 17% dan persentase penduduk Indonesia yang melakukan pembelian online baru sekitar 16% (Kementrian Kominikasi dan Informatika Republik Indonesia di kutip dari <http://www.tempo.co/read/kolom/2015/10/02/2310/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia>).

1.2 Rumusan Masalah

Populasi jumlah remaja yang menggunakan gadget secara global diprediksi akan terus meningkat. Begitu juga teknologi yang ada di Indonesia akan mengalami hal yang sama juga. Peningkatan penggunaan gadget tersebut juga akan memiliki dampak positif maupun negatif, contohnya saja perilaku agresif. Perilaku agresif adalah tindakan yang disengaja maupun tidak disengaja yang bertujuan untuk menyakiti orang lain baik lisan, fisik maupun tindakan pengrusakan di lingkungan sekitar.

Dalam kasus kenakalan remaja tiap tahunnya terjadi peningkatan seperti dalam kasus tawuran antar pelajar dari berbagai sekolah. Polres Magelang sudah melakukan upaya pembinaan untuk para pelajar sekolah.

Hal ini akan berdampak pada kesehatan jiwa pada usia remaja karena pada usia tersebut remaja memiliki sifat labil atau dimana kondisi individu mudah berubah-ubah keadaan perasaan, kejiwaannya, dan lain-lain. Teknologi yang semakin maju ini dapat mempengaruhi usia remaja berperilaku agresif karena dari penggunaan gadget remaja tersebut dapat melihat bermacam-macam game ataupun video yang mengarah pada perilaku agresif.

Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Hubungan Frekuensi Penggunaan Gadget Terhadap Agresivitas Pada Usia Remaja Di SMP N 13 Kota Magelang”

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan umum

Mengetahui hubungan penggunaan frekuensi gadget dengan agresifitas pada usia remaja.

1.3.2 Tujuan khusus

1.3.2.1 Mengidentifikasi karakteristik remaja

1.3.2.2 Mengidentifikasi frekuensi penggunaan gadget pada usia remaja

1.3.2.3 Mengidentifikasi tingkat agresifitas pada usia remaja

1.3.2.4 Mengidentifikasi hubungan frekuensi penggunaan gadget terhadap agresivitas pada usia remaja

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Bagi Ilmu Keperawatan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dan meningkatkan ilmu pengetahuan serta pengembangan metode dalam mengukur frekuensi penggunaan gadget terhadap agresivitas pada usia remaja.

1.4.2 Bagi Institusi Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebuah masukan sebagai bahan pertimbangan untuk dijadikan strategi tindakan dalam mengatasi masalah psikososial.

1.4.3 Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi sumber data yang ditawarkan untuk strategi penelitian pada masalah psikososial dan sebagai bahan awal masukan dan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

1.5.1 Responden/subjek

Subjek penelitian yang telah dilakukan adalah remaja SMP N 13 Kota Magelang.

1.5.2 Lokasi penelitian

Lokasi penelitian bertempat di sekolah yaitu SMP N 13 Kota Magelang.

1.6 Keaslian penelitian

Tabel 1. 1 Keaslian Penelitian

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Desain, Sampel, Analisa data dan Penelitian	Variabel yang diteliti	Hasil Penelitian	Perbedaan
1.	Nadia Itona Siregar dan Pudji Muljono (2017)	Pengaruh perilaku bermain video game berunsur kekerasan terhadap perilaku agresi remaja	Metode tabulasi silang, uji statistik Mann-Whitney dan Kruskal-Wallis dengan tingkat signifikansi 5%.	Variabel bebas; pengaruh perilaku bermain video game. Variabel terikat perilaku agresi	Ada perbedaan dalam tingkat bermain video game unsur perilaku kekerasan terhadap tingkat agresivitas remaja.	Perbedaan pada variabel bebas (bermain video game) sedangkan peneliti pada frekuensi penggunaan gadget.
2.	Michael Aryatama Wibawa (2018)	Pengaruh Intensitas Menonton Channel Youtube Reza Oktovian dan Pengawasan Orang Tua terhadap Perilaku Agresif Verbal yang dilakukan Remaja Sekolah Menengah Pertama	Menggunakan explanatory yaitu suatu tipe penelitian yang menjelaskan hubungan kausal anatar variabel melalui pengujian hipotesis dengan menggunakan metode korelasional.	Variabel intensitas menonton channel youtube Reza Oktovian (X1) terhadap perilaku agresif verbal yang dilakukan remaja (Y)	Terdapat pengaruh antara intensitas menonton channel youtube Reza Oktovian dan pengawasan orang tua terhadap perilaku agresif yang dilakukan remaja.	Perbedaan pada variabel bebas (Intensitas Menonton Channel Youtube Reza Oktovian) sedangkan peneliti pada frekuensi penggunaan gadget.
3.	Okky Rachma Fajrin (2015)	Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobile Gadget Dan Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar	Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif explanatory atau penjelasan, dengan menggunakan analisis korelasi Spearman untuk mengetahui kekuatan hubungan kedua	variabel bebas; tingkat penggunaan mobile gadget dan variabel terikat; eksistensi permainan tradisional.	Disimpulkan bahwa H0 diterima, dan H1 ditolak, sehingga tidak ada hubungan antara tingkat penggunaan mobile gadget terhadap eksistensi permainan tradisional.	Perbedaan pada variabel bebas (tingkat penggunaan teknologi mobile Gadget) sedangkan peneliti pada frekuensi

			variabel			penggunaan gadget.
4.	Kong Luo Lan, Maria Chong Abdullah* and Samsilah Roslan (2013)	Investigating the Relationship between Playing Violent Video Games and Viewing Violent TV Programmes and Aggressive Behaviour Among Pre-Teens	Correlation research design and the data were analysed using both descriptive and inferential statistics to address the research objectives	Free variables; Playing Violent Video Games and Viewing Violent TV Programmes. Bound variables; Aggressive Behaviour Among Pre-Teens	The results from this study revealed there was a significant and positive relationship between playing violent video games	The difference in the free variable (Playing Violent Video Games and Viewing Violent TV Programmes), while the researchers on the frequency of use of the gadget

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Dasar Remaja

2.1.1 Pengertian Remaja

Kata “remaja” berasal dari bahasa latin yaitu *adolescence* yang berarti *to grow* atau *to grow maturity*. Menurut DeBrun mendefinisikan remaja sebagai priode pertumbuhan dari masa kanak-kanak dan dewasa. Remaja adalah suatu masa dimana individu berkembang dari pertama kali individu tersebut menunjukkan tanda- tanda seksual sekundernya sampai individu tersebut mencapai kematangan seksual (Sarwono, 2011).

Menurut Papalia & Olds (dalam Jahja, 2012), masa remaja adalah masa transisi perkembangan antara masa kanak-kanak menjadi dewasa yang pada umumnya dimulai pada usia 12 atau 13 tahun dan berakhir pada usi akhir belasan tahun atau awal dua puluhan tahun. Jahja (2012) menambahkan, karena laki-laki lebih lambat dalam kematangan daripada perempuan, maka laki-laki mengalami periode awal masa remaja yang lebih singkat, dengan begitu pada usia 18 tahun ia telah dianggap dewasa, seperti halnya anak perempuan. Akibatnya, seringkali laki-laki tampak kurang dalam usiannya dibandingkan dengan perempuan. Namun adanya status yang lebih matang, sangat berbeda dengan perilaku remaja yang lebih muda.

Menurut mappiare masa remaja berlangsung antara umur 12 tahun sampai dengan 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai dengan 22 tahun bagi laki-laki. Rentang usia remaja dibagi menjadi dua bagian, yaitu usia 12 atau 13 tahun sampai dengan 17 atau 18 tahun adalah remaja awal, dan sia 17 atau 18 tahun sampai dengan 21 atau 22 tahun adalah remaja akhir (dalam Ali & Asrori, 2006). Hal tersebut dapat diketahui bahwa usia remaja pada perempuan relatif lebih muda dibandingkan dengan usia remaja pada laki-laki. Hal tersebut menjadikan perempuan memiliki masa remaja yang lebih panjang dibandingkan dengan laki-laki.

2.1.2 Batasan dan Karakteristik Remaja

Batasan usia remaja menurut WHO adalah 12 sampai 24 tahun. Menurut Depkes RI adalah antara 10 sampai 19 tahun dan belum kawin. Sedangkan, menurut BKKBN adalah 10 sampai 19 tahun (Widyastuti dkk., 2009). Di masyarakat batasan usia remaja berbeda-beda sesuai dengan sosial budaya daerah atau masyarakat setempat. WHO membagi batasan usia dalam 2 bagian, yaitu remaja awal 10 sampai 14 tahun dan remaja akhir 15 sampai 20 tahun.

Batasan usia remaja dapat bervariasi yang terkait dengan lingkungan, budaya dan sejarahnya, namun menurut salah satu ahli perkembangan yakni *Sanrock* menjelaskan masa remaja dimulai dari usia 10 hingga 13 tahun dan berakhir pada usia 18 hingga 22 tahun. Perubahan biologis, kognitif, dan sosio-emosional yang dialami remaja dapat berkisar mulai dari perkembangan fungsi seksual hingga proses berpikir abstrak hingga kemandirian. Depkes RI tahun 2009 membagi masa remaja menjadi dua periode yaitu periode awal dan periode akhir. Masa remaja awal (*early adolescence*) kurang lebih berlangsung di masa sekolah menengah pertama atau sekolah menengah akhir dan pubertas besar terjadi pada masa ini. Masa remaja pertengahan (*middle adolescence*) dimana remaja ini membutuhkan teman sebayanya. Masa remaja akhir (*late adolescence*) kurang lebih terjadi pada pertengahan dasawarsa yang kedua dari kehidupan. Minat, karir, pacaran dan eksplorasi identitas sering kali lebih menonjol di masa remaja akhir dibandingkan di masa remaja awal.

Perkembangan remaja dalam perjalanannya dibagi menjadi tiga fase, yaitu fase remaja awal, fase pertengahan, dan fase akhir.

a. Remaja awal (10-14 tahun)

Remaja pada masa ini mengalami pertumbuhan fisik dan seksual dengan cepat. Pikiran difokuskan pada keberadaannya dan pada kelompok sebaya. Identitas terutama difokuskan pada perubahan fisik dan perhatian pada keadaan normal. Perilaku seksual remaja pada masa ini lebih bersifat menyelidiki, dan tidak membedakan. Sehingga kontak fisik dengan teman sebaya adalah normal. Remaja

pada masa ini berusaha untuk tidak bergantung pada orang lain. Rasa penasaran yang tinggi atas diri sendiri menyebabkan remaja membutuhkan privasi.

b. Remaja pertengahan (15-17 tahun)

Remaja pada fase ini mengalami masa sukar baik untuk dirinya sendiri maupun orang dewasa yang berinteraksi dengan dirinya. Proses kognitif remaja pada masa ini lebih rumit. Melalui pemikiran oprasional formal, remaja pertengahan mulai bereksperimen dengan ide, memikirkan apa yang dapat dibuat dengan barang barang yang ada, mengembangkan wawasan, dan merefleksikan perasaan kepada orang lain. Remaja pada fase ini berfokus pada masalah identitas yang tidak terbatas pada aspek fisik tubuh. Remaja pada fase ini mulai bereksperimen secara seksual, ikut serta dalam perilaku beresiko, dan mulai mengembangkan pekerjaan diluar rumah. Sebagai akibat dari eksperimen beresiko, remaja pada fase ini dapat mengalami kehamilan yang tidak diinginkan, kecanduan obat, dan kecelakaan kendaraan bermotor. Usaha remaja fase pertengahan untuk tidak bergantung, menguji batas kemampuan, dan keperluan otonomi mencapai maksimal mengakibatkan berbagai permasalahan yang dengan orang tua, guru, maupun figur yang lain.

c. Remaja akhir (18-21 tahun)

Remaja pada fase ini ditandai dengan pemikiran oprasional formal penuh, termasuk pemikiran mengenai masa depan baik itu pendidikan, kejuruan, dan seksual. Remaja akhir biasanya lebih berkomitmen pada pasangan seksualnya daripada remaja pertengahan. Kecemasan karena perpisahan yang tidak tuntas dari fase sebelumnya dapat muncul pada fase ini ketika mengalami perpisahan fisik dengan keluarganya.

Dalam perjalanan kehidupannya, remaja tidak akan lepas dari berbagai macam konflik dalam perkembangannya. Setiap tingkatan memiliki konflik sesuai dengan kondisi perkembangan remaja pada saat itu. Konflik yang sering dihadapi oleh remaja semakin kompleks seiring dengan perubahan yang mereka alami pada berbagai dimensi kehidupan dalam diri mereka yaitu dimensi biologis, dimensi kognitif, dimensi moral dan dimensi psikologis (Kusuma, 2014).

2.1.3 Tugas Perkembangan Remaja

Salah satu periode dalam rentang kehidupan ialah (fase) remaja. Masa ini merupakan segmen kehidupan yang penting dalam siklus perkembangan individu, dan merupakan masa transisi yang dapat diarahkan kepada perkembangan masa dewasa yang sehat. Untuk dapat melakukan sosialisasi dengan baik, remaja harus menjalankan tugas-tugas perkembangan pada usianya dengan baik. Apabila tugas perkembangan sosial ini dapat dilakukan dengan baik, remaja tidak akan mengalami kesulitan dalam kehidupan sosialnya serta akan membawa kebahagiaan dan kesuksesan dalam menuntaskan tugas perkembangan untuk fase-fase berikutnya. Sebaliknya, manakala remaja gagal menjalankan tugas-tugas perkembangannya akan membawa akibat negatif dalam kehidupan sosial fase-fase berikutnya, menyebabkan ketidakbahagiaan pada remaja yang bersangkutan, menimbulkan penolakan masyarakat, dan kesulitan-kesulitan dalam menuntaskan tugas-tugas perkembangan berikutnya.

Kay (dalam Jahja, 2012) mengemukakan tugas-tugas perkembangan remaja adalah sebagai berikut:

- a. Menerima fisiknya sendiri berikut keragaman kualitasnya.
- b. Mencapai kemandirian emosional dari orang tua atau figur-figur yang mempunyai otoritas.
- c. Mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal dan belajar bergaul dengan teman sebaya atau orang lain, baik secara individual maupun kelompok.
- d. Menemukan manusia model yang dijadikan identitasnya.
- e. Menerima dirinya sendiri dan memiliki kepercayaan terhadap kemampuannya sendiri.
- f. Memperkuat self-control (kemampuan mengendalikan diri) atas dasar skala nilai, prinsip-prinsip, atau falsafah hidup. (Weltan-schauung).
- g. Mampu meninggalkan reaksi dan penyesuaian diri (sikap/perilaku) kekanak-kanakan.

2.1.4 Perkembangan Pada Usia Remaja

a. Perkembangan Fisik

Papalia & Olds (dalam Jahja, 2012) menjelaskan bahwa perkembangan fisik adalah perubahan-perubahan pada tubuh, otak, kapasitas sensoris, dan keterampilan motorik. Piaget (dalam Papalia & Olds 2001, dalam Jahja, 2012) menambahkan bahwa perubahan pada tubuh ditandai dengan pertambahan tinggi dan berat tubuh, pertumbuhan tulang dan otot, dan kematangan organ seksual dan fungsi reproduksi. Tubuh remaja mulai beralih dari tubuh kanak-kanak menjadi tubuh orang dewasa yang cirinya ialah kematangan. Perubahan fisik otak strukturnya semakin sempurna untuk meningkatkan kemampuan kognitif.

Pada masa remaja itu, terjadilah suatu pertumbuhan fisik yang cepat disertai banyak perubahan, termasuk di dalamnya pertumbuhan organ-organ reproduksi (organ seksual) sehingga tercapai kematangan yang ditunjukkan dengan kemampuan melaksanakan fungsi reproduksi.

b. Perkembangan Psikis

Widyastuti dkk (2009) menjelaskan tentang perubahan kejiwaan pada masa remaja. Perubahan-perubahan yang berkaitan dengan kejiwaan pada remaja adalah :

1. Perubahan emosi. Perubahan tersebut berupa kondisi :
 - a) Sensitif atau peka misalnya mudah menangis, cemas, frustrasi, dan sebaliknya bisa tertawa tanpa alasan yang jelas.
 - b) Mudah bereaksi bahkan agresif terhadap gangguan atau rangsangan luar yang mempengaruhinya. Itulah sebabnya mudah terjadi perkelahian. Suka mencari perhatian dan bertindak tanpa berpikir terlebih dahulu.
 - c) Ada kecenderungan tidak patuh pada orang tua, dan lebih senang pergi bersama dengan temannya daripada tinggal di rumah.
2. Perkembangan intelegensia. Pada perkembangan ini menyebabkan remaja :
 - a) Cenderung mengembangkan cara berpikir abstrak, suka memberikan kritik.

b) Cenderung ingin mengetahui hal-hal baru, sehingga muncul perilaku ingin mencoba-coba.

Tetapi dari semua itu, proses perubahan kejiwaan tersebut berlangsung lebih lambat dibandingkan perubahan fisiknya.

c. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif adalah perubahan kemampuan mental seperti belajar, memori, menalar, berpikir, dan bahasa (Jahja, 2012).

Menurut Piaget (dalam Santrock, 2001; dalam Jahja, 2012), seorang remaja termotivasi untuk memahami dunia karena perilaku adaptasi secara biologis mereka. Dalam pandangan Piaget, remaja secara aktif membangun dunia kognitif mereka, di mana informasi yang didapatkan tidak langsung diterima begitu saja ke dalam skema kognitif mereka. Remaja telah mampu membedakan antara hal-hal atau ide-ide yang lebih penting dibanding ide lainnya, lalu remaja juga mengembangkan ide-ide ini. Seorang remaja tidak saja mengorganisasikan apa yang dialami dan diamati, tetapi remaja mampu mengholah cara berpikir mereka sehingga memunculkan suatu ide baru.

Masa remaja awal (sekitar usia 11 atau 12 sampai 14 tahun), transisi keluar dari masa kanak-kanak, menawarkan peluang untuk tumbuh – bukan hanya dalam dimensi fisik, tetapi juga dalam kompetensi kognitif dan sosial (Papalia dkk, 2008).

d. Perkembangan Emosi

Semiawan (dalam Ali & Asrori, 2011) mengibaratkan: terlalu besar untuk serbet, terlalu kecil untuk taplak meja karena sudah bukan anak-anak lagi, tetapi juga belum dewasa. Masa remaja biasanya memiliki energi yang besar, emosi berkobar-kobar, sedangkan pengendalian diri belum sempurna. Remaja juga sering mengalami perasaan tidak aman, tidak tenang, dan khawatir kesepian.

Ali & Ansori (2006) menambahkan bahwa perkembangan emosi seseorang pada umumnya tampak jelas pada perubahan tingkah lakunya. Perkembangan emosi

remaja juga demikian halnya. Kualitas atau fluktuasi gejala yang tampak dalam tingkah laku itu sangat tergantung pada tingkat fluktuasi emosi yang ada pada individu tersebut. Dalam kehidupan sehari-hari sering kita lihat beberapa tingkah laku emosional, misalnya agresif, rasa takut yang berlebihan, sikap apatis, dan tingkah laku menyakiti diri, seperti melukai diri sendiri dan memukul-mukul kepala sendiri.

Sejumlah faktor menurut Ali & Asrori (2006) yang dapat mempengaruhi perkembangan emosi remaja adalah sebagai berikut :

a. Perubahan Jasmani

Perubahan jasmani yang ditunjukkan dengan adanya perubahan yang sangat cepat dari anggota tubuh. Pada taraf permulaan pertumbuhan ini hanya terbatas pada bagian-bagian tertentu saja yang mengakibatkan postur tubuh menjadi tidak seimbang. Ketidakseimbangan tubuh ini sering mempunyai akibat yang tak terduga pada perkembangan emosi remaja.

b. Perubahan Pola Interaksi Dengan Orang Tua

Pola asuh orang tua terhadap anak, termasuk remaja, sangat bervariasi. Ada yang pola asuhnya menurut apa yang dianggap terbaik oleh dirinya sendiri saja sehingga ada yang bersifat otoriter, memanjakan anak, acuh tak acuh, tetapi ada juga yang dengan penuh cinta kasih. Perbedaan pola asuh orang tua seperti ini dapat berpengaruh terhadap perbedaan perkembangan emosi remaja. Cara memberikan hukuman misalnya, kalau dulu anak dipukul karena nakal, pada masa remaja cara semacam itu justru dapat menimbulkan ketegangan yang lebih berat antara remaja dengan orang tuanya.

c. Perubahan Pola Interaksi Dengan Teman Sebaya

Remaja seringkali membangun interaksi sesama teman sebayanya secara khas dengan cara berkumpul untuk melakukan aktifitas bersama dengan membentuk semacam geng. Interaksi antaranggota dalam suatu kelompok geng biasanya sangat intens serta memiliki kohesivitas dan solidaritas yang sangat tinggi. Pembentukan kelompok dalam bentuk geng seperti ini sebaiknya diusahakan terjadi pada masa

remaja awal saja karena biasanya bertujuan positif, yaitu untuk memenuhi minat mereka bersama.

d. Perubahan Pandangan Luar

Ada sejumlah pandangan dunia luar yang dapat menyebabkan konflik-konflik emosional dalam diri remaja, yaitu sebagai berikut :

- 1) Sikap dunia luar terhadap remaja sering tidak konsisten. Kadangkadang mereka dianggap sudah dewasa, tetapi mereka tidak mendapat kebebasan penuh atau peran yang wajar sebagaimana orang dewasa. Seringkali mereka masih dianggap anak kecil sehingga menimbulkan kejengkelan pada diri remaja. Kejengkelan yang mendalam dapat berubah menjadi tingkah laku emosional.
- 2) Dunia luar atau masyarakat masih menerapkan nilai-nilai yang berbeda untuk remaja laki-laki dan perempuan. Kalau remaja lakilaki memiliki banyak teman perempuan, mereka mendapat predikat populer dan mendatangkan kebahagiaan. Sebaliknya, apabila remaja putri mempunyai banyak teman laki-laki sering dianggap tidak baik atau bahkan mendapat predikat yang kurang baik. Penerapan nilai yang berbeda semacam ini jika tidak disertai dengan pemberian pengertian secara bijaksana dapat menyebabkan remaja bertingkah laku emosional.
- 3) Seringkali kekosongan remaja dimanfaatkan oleh pihak luar yang tidak bertanggung jawab, yaitu dengan cara melibatkan remaja tersebut ke dalam kegiatan-kegiatan yang merusak dirinya dan melanggar nilai-nilai moral.

e. Perubahan Interaksi dengan Sekolah

Pada masa anak-anak, sebelum menginjak masa remaja, sekolah merupakan tempat pendidikan yang diidealkan oleh mereka. Para guru merupakan tokoh yang sangat penting dalam kehidupan mereka karena selain tokoh intelektual, guru juga merupakan tokoh otoritas bagi para peserta didiknya. Oleh karena itu, tidak jarang anak-anak lebih percaya, lebih patuh, bahkan lebih takut kepada guru daripada kepada orang tuanya. Posisi guru semacam ini sangat strategis apabila digunakan

untuk pengembangan emosi anak melalui penyampaian materi-materi yang positif dan konstruktif.

2.2 Konsep Dasar Agresivitas

2.2.1 Pengertian Agresivitas

Baron (dalam Dipongoro dan Malik, 2013) mengemukakan agresivitas adalah tingkah laku suatu individu yang mengarah dengan tujuan akan menyakiti atau melukai individu lain. Baron Menambahkan bahwa perilaku agresi dapat dilakukan secara fisik maupun mental, dengan itu dapat dilihat dengan jelas bentuk perilaku agresi secara fisik berupa pukulan, tendangan, dan verbal (bullying).

Mundy (dalam Guswani dan Kawuryan, 2011) menyebutkan bahwa adanya perilaku agresivitas disebabkan karena berkesinambungan dengan situasi-situasi atau keadaan yang kurang menyenangkan di lingkungan sekitar. Kemunculan agresivitas disebabkan oleh amarah, yang merupakan psikologis antara komponen perilaku dan komponen kognitif perilaku agresivitas. Suatu individu pada umumnya mempunyai perilaku agresif ketika sedang marah dibandingkan saat tidak marah.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa agresivitas merupakan tingkah laku individu yang cenderung berperilaku agresi akan melukai dan merugikan individu lain secara fisik maupun mental.

2.2.2 Variasi Perilaku Agresivitas

Menurut Myers (dalam Sarwono, 2009), Buss & Durkee (dalam Taganing, 2008) dan menurut Buss dan Perry (dalam Tuasikal, 2012) ada beberapa varian dari jenis, bentuk dan aspek-aspek perilaku agresif diantaranya sebagai berikut:

- a. Agresi fisik adalah agresi yang dilakukan individu untuk mencelakakan atau melukai orang lain melalui serangan fisik. Dalam serangan fisik tersebut yaitu seperti: memukul, menendang, menusuk dan lain sebagainya. Agresi fisik di bagi menjadi 4 yaitu:

- 1) Agresi fisik aktif langsung: yaitu perilaku agresi yang dilakukan secara langsung oleh individu atau kelompok lainnya karena adanya kontak fisik secara langsung, seperti: memukul, mendorong, menyubit dan lain-lain.
 - 2) Agresi fisik aktif tidak langsung: yaitu tindakan agresi yang dilakukan oleh individu atau suatu kelompok dengan cara tidak bertatap muka atau berhadapan secara langsung terhadap individu ataupun kelompok lainnya yang menjadi sasaran, seperti: merusak barang individu lain, menyewa tukang pukul dan lain-lain.
 - 3) Agresi fisik pasif langsung: yaitu tindakan agresi fisik yang dilakukan individu atau kelompok dengan cara bertatap muka atau berhadapan dengan satu kelompok yang menjadi sasaran, tetapi tidak akan terjadi kontak fisik seperti: demo, aksi mogok kerja dan lain-lain.
 - 4) Agresi fisik pasif tidak langsung: yaitu perilaku agresi yang dilakukan dengan cara tidak bertatap muka atau berhadapan dengan individu atau kelompok yang menjadi sasaran tetapi tidak akan terjadi kontak fisik secara langsung, seperti: tidak peduli, apatis, masa bodoh dan lain-lain.
- b. Agresi verbal adalah agresi yang dilakukan individu untuk melukai seseorang secara verbal, lisan atau ucapan. Saat seseorang sedang mengumpat, membentak, berdebat, meledek dan sebagainya, maka dapat disimpulkan bahwa individu tersebut sedang melakukan agresi verbal. Adapun agresi verbal dibagi menjadi 4, yaitu:
- 1) Agresi verbal aktif langsung: yaitu tindakan agresi verbal yang dilakukan dengan cara berhadapan secara langsung dengan individu atau kelompok yang menjadi sasaran agresi, seperti berdebat, berteriak, menjerit, mengancam dan lain-lain.
 - 2) Agresi verbal aktif tidak langsung: yaitu tindakan yang dilakukan dengan cara verbal tidak aktif. Tindakan tersebut dilakukan dengan cara tidak bertatap muka atau berhadapan secara tidak langsung dengan individu atau kelompok yang menjadi sasaran agresi, seperti: menyebar fitnah, mengadu domba dan lain-lain.

- 3) Agresi verbal pasif langsung: yaitu tindakan agresi verbal yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan cara berhadapan secara langsung dengan individu atau kelompok yang menjadi sasaran agresi tetap terjadi bentuk verbal secara langsung, seperti: bungkam, menolak bicara dan lain-lain.
 - 4) Agresi verbal pasif tidak langsung: yaitu tindakan yang dilakukan dengan cara tidak bertatap muka atau berhadapan secara langsung dengan target agresi dan tidak terjadi kontak verbal secara langsung, seperti: tidak memberi dukungan, tidak memberikan hal suara dan lain-lain.
- c. Kemarahan adalah perasaan dengan hati penuh emosi dan amarah tersebut tidak mempunyai tujuan apapun. Misalnya seseorang dapat dikatakan marah apabila individu tersebut sedang mengalami frustrasi, depresi, atau tersinggung akan perkataan orang.
 - d. Kebencian adalah sikap yang kurang baik terhadap individu atau kelompok ditandai dengan emosional yang tinggi karena adanya dendam. Kebencian ini juga dapat merugikan orang lain, karena perbuatan yang dilakukan dapat merusak lingkungan sekitar. Misalnya ada seorang individu yang menaruh dendam kepada teman sebayannya atau teman kelompok individu tersebut, dikarenakan teman sebayannya atau teman kelompok tersebut telah mengkhianati individu tersebut, tawuran antar pelajar, ketika emosional memecahkan barang atau merusak lingkungan sekitar, dan lain-lain.

2.2.3 Fase-Fase Dalam Perilaku Agresif

Agresivitas secara fisik akan didahului dengan ancaman atau mencacimaki, dilihat dari analisis situasional mengenai tindakan kekerasan telah memuat para peneliti menegaskan suatu kekerasan adalah bagian dari siklus perilaku yang ada pada diri seseorang, menurut Breakwell Gilynis (dalam M.Sakdullah, 2013) ada beberapa fase yang biasanya ditemukan dalam sebagian besar situasi penyerangan yaitu sebagai berikut:

- a. Fase pemicu, adalah dimana individu akan menunjukkan gerakan yang menjauhi perilaku normal mereka. Perubahan seperti itu ditangkap dala

perilaku non verbal dan verbal, misalnya tidak bersedia untuk makan malam, tidak sabar dalam menghadapi suatu masalah dan lain sebagainya.

- b. Fase eskalasi, fase ini mengacu pada perilaku individu yang menyimpang dari tingkat dasarnya. Jika tidak memiliki intervensi karena penyimpangan tersebut nyata dan sulit dialihkan. Misalnya kecepatan berbicara meningkat, berteriak-teriak, nada atau volume berbicara tinggi dan lain sebagainya.
- c. Fase krisis, dimana individu semakin tegang baik secara fisik, emosional, dan psikologis. Pengendalian diri atas dorongan-dorongan berperilaku kekerasan akan lebih mungkin terjadi. Misalnya memukul, mendorong, melempar, mengamuk dan lain-lain.
- d. Fase pemulihan, dalam fase ini individu perlahan akan kembali pada perilaku normal setelah bertindak kekerasan yang telah dialami, karena adanya ketegangan pada fisik dan psikologis. Tingkat tindakan yang dialami individu dapat bertahan satu setengah jam setelah insiden berlangsung dan insiden tersebut dapat terulang kembali. Misalnya penegendalian diri sendiri, menyembunyikan perasaan marah dan lain-lain.
- e. Fase depresi pasca krisis, fase ini individu atau seseorang akan mengacu pada perilaku normal, kelelahan mental dan fisik adalah perubahan-perubahan fisiologis. Dengan hal tersebut dapat mengakibatkan menangis, penyesalan, merasa bersalah, malu dan bingung.

Dari beberapa fase diatas, dapat dilihat bahwa yang dilakukan individu mulai dari fase pemicu sampai fase depresi memiliki perubahan yang berbeda-beda.

2.2.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Agresivitas

Braon dan Branscombo (2012) mengatakan ada 2 faktor yang mempengaruhi individu berperilaku agresif, yaitu:

- a. Faktor Sosbud (Sosial dan Budaya)

Faktor sosial terdiri dari frustrasi (*frustation*), memprovokasi langsung apa yang dibicarakan dari orang lain (*direct provocation*) yang berupa bullying, kritikan ataupun candaan yang bersifat kasar dan menghina, serta adanya pengaruh media massa (*media violnce*), seperti kekerasan yang dilihat melalui televisi, film,

gadget, game dan lain-lain. Adapun faktor budaya juga dapat mempengaruhi agresivitas karena adanya kehormatan pada suatu budaya dimana sebagian negara cenderung memperbolehkan adanya tindakan yang mengandung unsur agresivitas atas nama kehormatan bagi negaranya dan kecemburuan seksual yaitu yang berkaitan dengan perselingkuhan maupun perasaan pribadi.

b. **Faktor Pribadi dan Situasi**

Agresivitas dapat mempengaruhi faktor pribadi karena karakteristik remaja yang kurang diperhatikan oleh orang tua dalam menggunakan gadget. Faktor yang mempengaruhi yaitu: kepribadian, narsis dan perbedaan jenis kelamin. Serta faktor pendukung dari faktor pribadi yaitu faktor situasi dimana dalam faktor situasi ini dapat dipengaruhi oleh lingkungan dan teman sebaya, yaitu meliputi: mengkonsumsi alkohol, merokok dan lain-lain.

2.2.5 Dampak Agresivitas

Agresi yang dilakukan berturut-turut dalam jangka yang panjang, terutama pada remaja akan menimbulkan dampak pada perkembangan kepribadian.

2.3 Konsep Dasar Penggunaan Gadget

2.3.1 Pengertian Gadget

Gadget merupakan sarana atau media komunikasi yang mempermudah kegiatan komunikasi manusia serta dapat menyajikan berbagai macam media berita, jejaring sosial, bahkan hiburan (Jati dan Herawati, 2014)

2.3.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Gadget

Menurut (Fadilah, 2015) gadget memiliki beberapa faktor yang mempengaruhi remaja dalam menggunakan gadget, yaitu :

a. **Iklan yang muncul didunia pertelevisian dan di media sosial**

Iklan yang menarik sangat mempengaruhi remaja apalagi jika gadget tersebut memiliki tampilan yang keren maka remaja tersebut akan penasaran akan hal yang diiklankan didunia pertelevisian.

b. Gadget menampilkan fitur-fitur yang menarik

Fitur-fitur yang ada didalam gadget membuat ketertarikan tersendiri bagi remaja mulai dari kamera, bentuk dan modelnya. Sehingga dengan hal-hal seperti itu remaja akan penasaran untuk mengoperasikan gadget tersebut.

c. Keterjangkauan harga gadget

Keterjangkauan harga disebabkan karena banyaknya pesaing yang muncul di dunia teknologi masa kini. Sehingga banyak harga gadget semakin terjangkau oleh semua kalangan apalagi seperti sekarang orang tua yang berpenghasilan pas-pasan saja mampu membelikan gadget untuk anaknya.

d. Kecanggihan dari gadget

Kecanggihan dari gadget dapat mempermudah kebutuhan yang dicari oleh remaja. Kebutuhan itu seperti bermain game, sosial media sampai kalangan remaja wanita yang berbelanja online.

e. Lingkungan

Lingkungan sekitar juga sangat berpengaruh karena adanya suatu penekanan dari teman sebaya, teman bermain serta masyarakat. Hal ini membuat banyak orang yang menggunakan gadget untuk hampir setiap kegiatan di masyarakat, seringkali juga masyarakat menjadi enggan meninggalkan gadget.

f. Faktor budaya

Faktor budaya sangat berpengaruh paling luas dan merata dengan cepat diberbagai negara, sasaran utama yang langsung mengikuti tren adalah perilaku remaja. Sehingga banyak remaja yang mengikuti tren dari budaya asing, yang mengakibatkan keharusan untuk memiliki gadget.

g. Faktor sosial

Faktor sosial sangat berperan peting apalagi peran orang tua yang harus ikut serta dalam mendidik remaja tersebut saat menggunakan gadget. Karena peran keluarga akan berpengaruh pada perilaku remaja tersebut.

h. Faktor pribadi

Faktor pribadi yang dapat memberikan kontribusi terhadap perilaku remaja seperti usia dan tahap siklus hidup, pekerjaan, gaya hidup, sosial ekonomi dan konsep diri. Kepribadian remaja ingin selalu terlihat menarik dari teman-teman sebayannya, biasanya cenderung mengikuti tren yang sesuai dengan perkembangan.

2.3.3 Dampak Positif Dan Negatif Gadget

Penggunaan gadget dikalangan remaja tentu dapat menimbulkan dampak bagi remaja itu sendiri. Dampak yang terjadi memiliki sisi positif dan kebanyakan akan menimbulkan sisi negatif jika salah dalam penggunaan gadget.

a. Dampak positif

Menurut Harfiyanto, 2015 ada berbagai dampak positif, yaitu :

- 1) Mempermudah berinteraksi dengan orang banyak melalui media sosial, sehingga dapat berkomunikasi dengan orang yang jauh, berkenalan dengan orang baru dan memperbanyak teman.
- 2) Mempersingkat jarak dan waktu. Karena didalam era yang canggih ini terdapat banyak media sosial yang dengan cepat mengakses komunikasi.
- 3) Mempermudah mendapatkan informasi, nah remaja dapat lebih cepat mencari tugas-tugas yang diperlukan maupun yang belum dimengerti. Hal ini dapat dilakukan remaja dengan cara browsing internet atau bertanya pada teman atau guru lewat whatsapp.

b. Dampak negatif

Harfiyanto, 2015 juga mengemukakan dampak negatif, yaitu :

- 1) Remaja akan menggunakan media sosial didalam gadget tersebut, sehingga remaja tersebut lebih mementingkan bermain gadget daripada untuk belajar.
- 2) Berbagai aplikasi yang ada didalam gadget membuat remaja lebih bersikap acuh, karna seringkali saat individu yang bermain gadget dengan berbagai

aplikasi akan mengabaikan orang yang disekitarnya terutama mengabaikan orang yang mengajaknya mengobrol.

- 3) Remaja akan memiliki sikap kecanduan pada gedit. Awalnya hanya menggunakan untuk bermain game online ternyata lama-kelamaan remaja tersebut akan menemukan hal yang menyenangkan pada gadget sehingga hal tersebut akan menjadi sebuah kebiasaan.
- 4) Gadget juga akan menampilkan berbagai situs yang tidak layak diakses. Situs yang membuat penasaran remaja akan diakses, contohnya video pornografi, video kekerasan dan lain sebagainya.
- 5) Remaja yang menggunakan gadget terus menerus seringkali tidak dapat mengontrol perkataan yang dikeluarkan dimedia sosial, contohnya mengejek, menggunakan kata yang tidak sopan dan kasar, serta mencemooh dengan sesama teman sebayannya.
- 6) Gadget akan menjadikan remaja beraktifitas dan malas bergerak, karena dalam kesehariannya hanya untuk menggunakan gadget.

2.3.4 Batasan Penggunaan Frekuensi Gadget

The American Academy of Pediatrics (AAP) mengatakan bahwa harus ada batasan waktu ketika menggunakan gadget, yaitu satu atau dua jam perhari dan agar mencegah paparan *media screen* (A. A. Page, et all, 2010).

Adapun pembagian intensitas penggunaan gadget, antara lain:

- a. Rendah, durasi 1-2 jam/hari dan frekuensi 1-3 hari/minggu
- b. Sedang, durasi 3-6 jam/hari dan frekuensi 4-6 hari/minggu
- c. Tinggi, durasi >6 jam/hari dan frekuensi setiap hari.

2.3.5 Macam-macam aplikasi gadget

sebuah fitur yang terdapat pada setiap telephone genggam, yang mempermudah penggunaan untuk penggunanya:

1. Apliasi jejaring sosial
 - a. Facebook

Salah satu kelebihan facebook dibandingkan jejaring sosial lainnya adalah kemampuannya untuk tetap berhubungan serta mencari teman yang “hilang” atau sudah lama tidak bertemu.

b. Twitter

Situs jejaring sosial karya Jack Dorsey ini sangat unik. Salah satu keunikan tersebut adalah perihal *follower* (pengikut) dan *following* (mengikuti).

c. Instagram

Instagram adalah sebuah aplikasi jejaring sosial dengan berbagi foto. Yang menjadi salah satu ciri menarik dari instagram adalah bahwa ada batas foto berbentuk persegi, mirip dengan gambar kodak instamatic dan polaroid, yang sangat berbeda dengan rasio aspek 16:9 sekarang, yang biasanya digunakan oleh kamera ponsel.

d. WhatsApp

WhatsApp adalah aplikasi yang bisa langsung chat dengan orang yang sudah tercantum dikontak ponsel. Kirim suara juga mendukung, emoticon sangat banyak dengan sesuai pilihan, kirim file video, photo, dan dapat juga peta untuk menunjukkan kepada teman untuk mengetahui keberadaan kita.

2. Aplikasi browsing

a. UC browser

UC browser memiliki akselerasi penjajahan yang cepat, mekanisme siap pakai untuk mempecepat penjelajahan, perlindungan dari penipuan, serta perlindungan dari unduh yang jahat.

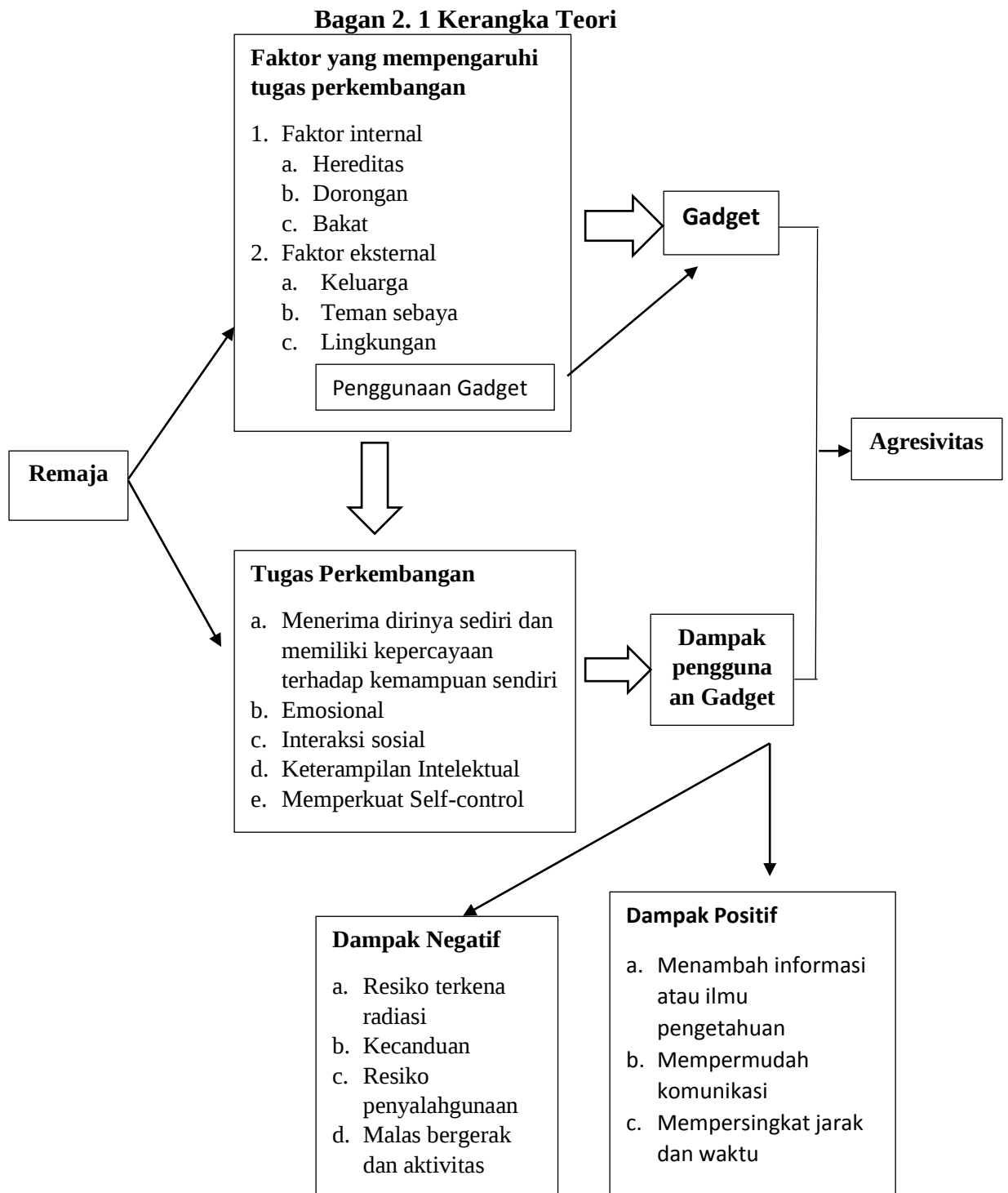
b. Opera Mini

Opera mini merupakan web browser yang cukup sederhana, fitur-fiturnya telah mampu mewakili kebutuhan-kebutuhan para penggunanya.

c. Google

Google adalah mesin pencari yang paling sering dipakai oleh pengguna internet. Fitur-fitur yang ditawarkan sangat beragam, tak hanya pencarian situs, namun juga gambar, berita, video, buku, lokasi, blog, dan lain-lain.

2.4 Kerangka teori



(Skema 2.1 Kerangka Teori)

Sumber; Santrock (2013), Papalia, dkk (2008), Widyastuti dkk (2009), dan Baron dan Branscombe (2012),

2.5 Hipotesis

Hipotesis jawaban sementara berdasarkan teori yang relevan dari rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah tersebut dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan (Sugiyono, 2017:63). Hipotesis digunakan dalam penelitian ini adalah Hipotesis nol (H_0) yaitu, tidak ada hubungan frekuensi penggunaan gadget terhadap agresivitas pada remaja. Dan hipotesis alternatif (H_a) yaitu, terdapat hubungan frekuensi penggunaan gadget terhadap agresivitas pada remaja.

BAB 3

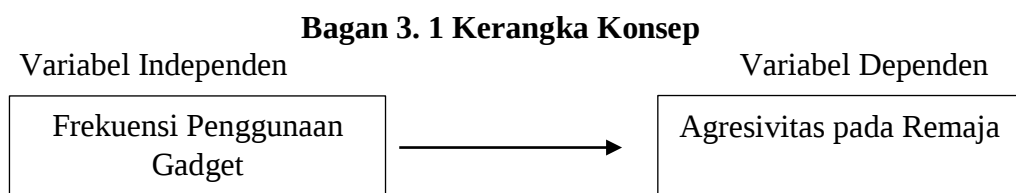
METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Rancangan atau desain penelitian adalah suatu pedoman untuk mencapai tujuan penelitian yang telah ditetapkan dan berperan untuk instrumen proses penelitian (Nursalam, 2009). Metode yang digunakan adalah kuantitatif yang menekankan pada aspek pengukuran secara obyektif terhadap fenomena sosial yang dijabarkan kedalam komponen masalah, variabel, dan indikator. Dalam penelitian ini menggunakan penelitian korelasi, yaitu untuk mengetahui ada tidaknya hubungan frekuensi penggunaan gadget terhadap agresivitas remaja. Penelitian korelasi merupakan suatu penelitian yang melibatkan tindakan pengumpulan data, apakah ada hubungan dan tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih.

3.2 Kerangka Konsep

Menurut Notoatmojo (2010) kerangka konsep adalah rancangan atau simplikasi dari landasan teori atau teori-teori yang mendukung pada penelitian. Kerangka konsep dalam penelitian ini menggambarkan hubungan antara variabel frekuensi penggunaa gadget dengan agresivitas remaja. Kerangka konsep dalam penelitian ini digambarkan seperti gambar dibawah ini :



(Skema 3.1 Kerangka Konsep)

3.4 Identifikasi Variabel

Variabel adalah kegiatan atau objek penelitian yang memiliki variasi tertentu yang ditentukan oleh peneliti agar dapat dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2012). Dalam penelitian ini yang akan diteliti ada 2 variabel yang terdiri dari :

3.4.1 Variabel Bebas (*Independen*)

Variabel independen atau bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab berubahnya atau munculnya variabel dependen (terikat) (Sugiyono, 2011:61). Variabel bebas yang diteliti oleh peneliti adalah Frekuensi Penggunaan Gadget.

3.4.2 Variabel Terikat (*Dependen*)

Variabel dependen atau terikat merupakan variabel yang atau menjadi akibat, karena adanya variabel independen (bebas) (Sugiyono, 2014:61). Variabel terikat yang diteliti oleh peneliti adalah perilaku agresivitas pada usia remaja SMP.

3.5 Definisi Operasional

Menurut Sugiyono (2014) definisi operasional penelitian adalah penentuan sifat yang akan dipelajari yang akan menjadikan variabel yang dapat diukur. Definisi operasional menjelaskan cara tertentu yang dapat digunakan untuk meneliti dan mengoperasikan konstruk, sehingga memungkinkan peneliti yang lain untuk melakukan replikasi pengukuran dengan cara yang sama atau mengembangkan cara pengukuran konstruk yang lebih baik.

Tabel 3. 1 Definisi Operasional

Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala
A. Variabel Independen				
Frekuensi Penggunaan Gadget	Durasi waktu remaja dalam menggunakan gadget dihitung dalam perhari selama 24 jam.	Kuesioner skala penggunaan Gadget modifikasi SAS (Smartphone Addictive Scale). Penilaian berdasarkan skor.	1. Tinggi 36-50 2. Sedang 26-40 3. Rendah 10-25	Ordinal
B. Variabel Dependen				
Perilaku Agresivitas	Tindakan yang dilakukan secara sengaja ataupun tidak sengaja sebagai pengungkapan emosi dengan tujuan menyakiti orang lain baik verbal maupun nonverbal.	Kuesioner agresivitas remaja menggunakan the Aggression Questionnaire menurut Buzz & Perry. Dari 29 item pertanyaan.	Sangat tinggi $x \geq 70$ Tinggi $70 > x \geq 65$ Sedang $65 > x \geq 50$ Rendah $x < 50$	Ordinal

3.6 Populasi dan Sampel

3.6.1 Populasi

Populasi adalah proses penalaran yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan diambil kesimpulannya (Sugiyono, 2013). Jumlah siswa keseluruhan SMP N 13 Kota Magelang adalah 676 siswa. Untuk populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII dan VIII SMP N 13 Kota Magelang yaitu berjumlah 462 siswa.

3.6.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah populasi dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik sampling pada penelitian ini adalah menggunakan *Random sampling*, pengambilan anggota populasi yang dilakukan secara acak tanpa melihat strata yang ada dalam populasi tersebut (Sugiyono, 2014). Teknik *Random Sampling* memungkinkan setiap unit sampling sebagai unsur populasi memperoleh peluang yang sama untuk menjadi sampel.

No.	Kelas	Distribusi Jumlah Sampel
1.	VII A	$\frac{28}{462} \times 194 = 12$
2.	VII B	$\frac{27}{462} \times 194 = 11$
3.	VII C	$\frac{30}{462} \times 194 = 13$
4.	VII D	$\frac{30}{462} \times 194 = 13$
5.	VII E	$\frac{30}{462} \times 194 = 13$
6.	VII F	$\frac{28}{462} \times 194 = 12$
7.	VII G	$\frac{27}{462} \times 194 = 11$
8.	VII H	$\frac{28}{462} \times 194 = 12$
9.	VIII A	$\frac{28}{462} \times 194 = 12$
10.	VIII B	$\frac{27}{462} \times 194 = 11$
11.	VIII C	$\frac{29}{462} \times 194 = 12$
12.	VIII D	$\frac{27}{462} \times 194 = 11$
13.	VIII E	$\frac{30}{462} \times 194 = 13$
14.	VIII F	$\frac{30}{462} \times 194 = 13$
15.	VIII G	$\frac{29}{462} \times 194 = 12$
16.	VIII H	$\frac{30}{462} \times 194 = 13$

Pada penelitian ini untuk menentukan jumlah sampel dari total populasi target siswa kelas VII dan VIII dengan agresivitas tinggi, sedang atau rendah menggunakan aplikasi online yaitu “*Correlation Coefficient Using Z-Transformation*” (<http://www2.ccrb.cuhk.edu.hk/stat/other/correlation.htm>) dengan mempertimbangkan tiga prinsip dasar perhitungan sampel dalam riset korelasi yaitu alpha, beta, dan *expected correlation coefficient*. Dalam penelitian ini, skor alpha merujuk pada nilai 0.05, skor beta merujuk pada nilai 0.20, dan *expected correlation coefficient* merujuk pada nilai 0.2 dengan pertimbangan bahwa skor tersebut berada dalam rentang korelasi yang kurang (Akoglu,2018).

Rumus perhitungan sampel tersebut adalah $N=[(Z\alpha+Z\beta/C)]^2+3$ setelah tiga skor prinsip dasar diatas di input dalam rumus, maka diperoleh sampel sejumlah 194 siswa kelas VII dan VIII.

Dalam penelitian ini dibutuhkan 194 siswa remaja sebagai responden yang diberikan kuesioner agresivitas dan frekuensi penggunaan gadget

Kriteria inklusi sampel penelitian adalah :

- a. Siswa kelas VII dan VIII
- b. Bersedia menjadi responden penelitian

Kriteria eksklusi penelitian ini adalah siswa yang tidak masuk saat penelitian ini dilakukan dan siswa yang sedang sakit.

3.7 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP N 13 Kota Magelang dan dilakukan pada bulan April sampai dengan Juli 2019

3.8 Alat dan Teknik pengumpulan Data

3.8.1 Alat Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua kuesioner yaitu skala penggunaan Gadget modifikasi SAS (Smartphone Addictive Scale) untuk mengukur frekuensi penggunaan gadget dan the Aggression Questionnaire untuk mengukur agresivitas pada usi remaja. Berikut adalah kisi-kisi dari kuesionernya :

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Kuesioner Agresivitas

No	Dimensi	Indikator	Nomor Item	Jumlah
1	<i>Physical aggression/</i> agresi fisik	Perilaku agresif yang dilakukan untuk melukai orang lain secara fisik, seperti: memukul, menendang, melempar dan berkelahi.	2, 5, 8, 11, 13, 16, 22, 25, 29	9
2	<i>Verbal aggression/</i> agresi verbal	Perilaku agresif yang dilakukan secara tidak langsung atau verbal kepada orang lain, seperti: menghina, mengejek, berbicara kasar, mengancam dan memaki.	4, 6, 14, 21, 27	5
3	<i>Anger/</i> marah	Perilaku agresif yang dilakukan seperti perasaan marah, kesal terhadap diri sendiri maupun orang lain.	1, 9, 12, 18, 19, 23, 28	7
4	<i>Hostility/</i> permusuhan	Perilaku agresif yang dilakukan seperti perasaan iri, cemburu, benci, dendam, atau adanya ketidakpercayaan terhadap orang lain.	3, 7, 10, 15, 17, 20, 24, 26	8

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Kuesioner Frekuensi Penggunaan Gadget

No.	Aspek	Nomer soal	Jumlah soal
1.	Indikator frekuensi penggunaan gadget jika di jawab dengan jawaban “sangat tidak setuju”	1,4,5,7,9	5
2.	Indikator frekuensi penggunaan gadget jika dijawab dengan jawaban “tidak setuju”	6,8	2
3.	Indikator frekuensi penggunaan gadget jika dijawab dengan jawaban “kurang setuju”		0
4.	Indikator frekuensi penggunaan gadget jika dijawab dengan “setuju”	10	1
5.	Indikator frekuensi penggunaan gadget jika dijawab dengan “sangat setuju”	2,3	2
Total			10

3.8.2 Skala dan Penskoran Instrumen

Skala yang digunakan untuk mengukur instrumen dalam penelitian ini adalah menggunakan *Skala Likert*. *Skala Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial

(Sugiyono, 2010). Terdapat dua kuesioner dan masing-masing kuesioner memiliki 5 opsi jawaban. Agar data yang diperoleh berbentuk data kuantitatif maka alternatif jawaban diberi skor, yang nantinya akan diinterpretasikan dalam analisis data. Penskoran pilihan jawaban pada instrumen penelitian sebagai berikut.

Tabel 3. 4 Penskoran pilihan jawaban Instrumen Penelitian Skala Ketergantungan Smartphone (Smartphone Addiction Scale)

Keterangan Jawaban	Skor
Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Setuju	2
Kurang Setuju	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

Aggression Questionnaire (Kuesioner Agresivitas)

Pertanyaan Positif (+)		Pertanyaan Negatif (-)	
Alternatif Jawaban	Skor	Alternatif Jawaban	Skor
Selalu	1	Selalu	4
Sering	2	Sering	3
Jarang	3	Jarang	2
Tidak Pernah	4	Tidak Pernah	1

3.8.3 Metode Pengumpulan Data

Setelah peneliti menyelesaikan penyusunan proposal dan seminar proposal, peneliti melakukan perizinan kepada pihak yang terkait untuk melakukan penelitian. Setelah melakukan pengumpulan data dengan metode sebagai berikut :

1. Pengumpulan data dilakukan di SMP 13 Magelang, penelitian ini dilakukan setelah mendapatkan izin dari Kepala Sekolah.
2. Peneliti meminta bantuan guru BK SMP N 13 untuk mengkondisikan kelas saat akan melakukan penelitian.

3. Peneliti menjelaskan tentang kuesioner yang telah diberikan kepada responden.
4. Peneliti melakukan apersepsi dengan asisten penelitian yang berjumlah 2 orang dalam memberikan pengarahan dan bantuan remaja untuk mengisi *Informed Consent* sebagai tanda persetujuan responden untuk berpartisipasi. Setelah itu, peneliti dan asisten peneliti membagikan kuesioner *the Aggression Questionnaire* dan Kuesioner SAS (*Smartphone Addiction Scale*) pada remaja yang telah mengisi *Informed Consent* pada saat kegiatan istirahat berlangsung.
5. Peneliti memilih responden dengan cara *purposive sampling*, yaitu dengan cara menetapkan responden dengan melihat kriteria inklusi dan eksklusi.
6. Setelah data terkumpul, peneliti menginterpretasikan hasil kuesioner yang telah diisi.
7. Peneliti menganalisa hasil dengan program SPSS di komputer.

3.8.4 Uji Validitas

Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang tepat dapat dilaporkan oleh peneliti (Sugiyono, 2010). Pada kuesioner agresivitas dihasilkan uji validitas instrumen perilaku agresif adalah 22 butir pertanyaan, sedangkan kuesioner dihasilkan uji validitas frekuensi penggunaan gadget adalah 10 butir pertanyaan.

3.8.5 Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan pengukuran alat yang digunakan dalam suatu penelitian dapat dipercaya maupun tidak (Nasution, 2011). Alat ukur suatu penelitian dapat dikatakan reliabilitas apabila nilai Cronbach's Alpha > 0.6 . Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Buss-Perry Aggression Questionnaire* (BPAQ). Pada hasil penelitian Ano (2014) dihasilkan nilai reliabilitas pada agresivitas sebesar 0.850 sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut *reliable*. Kuesioner yang digunakan untuk Frekuensi Penggunaan Gadget adalah SAS (*Smartphone Addiction Scale*). Pada penelitian

Lukman (2018), nilai reabilitas yang didapatkan adalah >0.632 dapat dikatakan bahwa kuesioner tersebut *reliable*.

3.9 Metode Pengolahan dan Analisis Data

3.9.1 Metode Pengolahan Data

Menurut (Hidayat, 2011), pengolahan data secara umum terbagi menjadi beberapa tahapan dan tahapan tersebut akan ditempuh oleh peneliti, diantaranya adalah :

- a. **Editing**, adalah meneliti kelengkapan data yang diperoleh sebelum di input ke dalam program SPSS. Peneliti akan mengecek kembali pada kuesioner, apakah sudah valid, cocok dan relevan. Apabila ada kuesioner yang belum terisi lengkap maka dapat dikonfirmasi ulang pada responden yang bersangkutan.
- b. **Coding**, mengklarifikasi jawaban-jawaban responden untuk memudahkan analisa data. Klarifikasi dilakukan dengan menandai masing-masing jawaban dengan kode berupa angka, kemudian dimasukkan dalam lembar tabel kerja guna mempermudah analisa.
- c. **Processing**, adalah suatu pengimputan data baik dengan Microsoft excel terlebih dahulu ataupun langsung melalui program SPSS. Pada tahap ini peneliti akan melakukan input data melalui program aplikasi agar memudahkan untuk menganalisis data yang telah diterjemahkan (di coding) dalam bentuk angka.
- d. **Cleaning (Checking)**, pengecekan kembali data yang sudah di entri, apakah ada kesalahan atau tidak dan membuang data yang tidak dipakai. Setelah dilakukan tahap ini dan tidak ditemukan kesalahan maka dilanjutkan pada tahapan selanjutnya.
- e. **Analysing**, adalah memulai untuk melakukan analisa data dengan program SPSS sesuai dengan rencana uji Statistik yang telah ditetapkan oleh peneliti.

3.9.2 Analisa Data

a. Analisa Univariat

Analisa univariat adalah analisa yang berfokus pada variabel-variabel penelitian sehingga dapat menggambarkan karakteristik variabel tertentu dan hasil analisa ini dipresentasikan secara deskriptif dalam bentuk tabel (Canova, Cortinovis & Ambrogi, 2017). Variabel yang dianalisa dalam poin ini yaitu karakteristik responden mengenai karakteristik usia, jenis kelamin, dan kelas.

b. Analisa Bivariat

Analisa bivariat adalah analisa yang digunakan untuk menganalisis perbedaan variabel bebas dan variabel terikat (Notoatmojo, 2010). Dalam penelitian ini variabel yang dianalisa adalah hubungan frekuensi penggunaan gadget terhadap agresivitas pada usia remaja. Karena penelitian ini adalah korelasi dua variabelnya berskala ordinal, maka uji statistic yang dipilih adalah *Spearman's rank correlation* (Hazra & gogtya, 2016).

Peneliti menentukan level korelasi dua variabel berdasarkan jenjang yang dikembangkan oleh (Chan, 2003) seperti yang dikutip oleh (Akoglu, 2018), yaitu

Tabel 3. 5 Level Korelasi 2 variabel

Level Korelasi	Skor Korelasi Positif	Skor Korelasi Negatif
Kurang	+ 0.1 - 0.2	-0.1 - 0.2
Cukup	+ 0.3 - 0.5	-0.3 - 0.5
Pertengahan	+ 0.6 - 0.7	-0.6 - 0.7
Sangat kuat	+ 0.8 - 0.9	-0.8 - 0.9
Sempurna	+ 1	-1

3.10 Etika Penelitian

Penelitian ini akan menerapkan beberapa etika yang telah disampaikan oleh (Hidayat, 2011) diantaranya yaitu :

a. Prinsip Manfaat (*Beneficence*)

Prinsip ini telah memberikan manfaat bagi beberapa pihak diantaranya bagi institusi, ilmu pengetahuan dan peneliti selanjutnya. Secara umum, hasil

penelitian ini memberikan manfaat bagi remaja yang ada di SMP Negeri 13 kelas vii dan viii sebagai tambahan untuk mengetahui tingkat perilaku agresif pada usia remaja.

b. Prinsip *Non-maleficenc*

Prinsip dalam penelitian ini dilakukan dengan sifat observasi sehingga tidak akan membahayakan atau menimbulkan efek negatif bagi responden penelitian karena dalam penelitian ini hanya menggunakan kuesioner dengan metode memberikan lembar kuesioner. Responden juga memiliki hak untuk menolak bergabung dalam penelitian ini jika merasa terganggu oleh privasi.

c. Prinsip Keadilan (*Justice*)

Dalam penelitian telah diberlakukan prinsip keadilan dimana siswa remaja kelas 7 dan 8 yang hadir di sekolah tetap diberikan perlakuan yang sama, baik itu siswa remaja kelas 7 dan 8 yang baru ataupun siswa remaja kelas 7 dan 8 yang dahulunya tinggal kelas.

d. Prinsip Kerahasiaan (*Confidentiality*)

Prinsip kerahasiaan yaitu peneliti tidak menyampaikan hal yang bersifat privasi kepada umum atau publik.

e. Prinsip Persetujuan (*Informed Consent*)

Responden yang bersedia mengikuti penelitian ini telah menandatangani persetujuan melalui surat *Informed Consent*, sedangkan responden yang tidak setuju mengikuti penelitian ini, peneliti tidak memaksa untuk tetap ikut menjadi responden.

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai hubungan frekuensi penggunaan gadget terhadap agresivitas pada usia remaja di SMP N 13 Magelang, dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 5.1.1 Karakteristik remaja SMP N 13 dalam penelitian ini paling banyak adalah berjenis kelamin laki-laki dengan usia rata-rata 14 tahun.
- 5.1.2 Berdasarkan hasil penelitian diketahui *frekuensi penggunaan gadget* remaja di SMP N 13 Magelang adalah rendah.
- 5.1.3 Berdasarkan hasil penelitian diketahui *agresivitas* pada usia remaja di SMP N 13 Magelang adalah sedang.
- 5.1.4 Hasil analisis dalam penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang bermakna antar frekuensi penggunaan gadget terhadap agresivitas pada usia remaja di SMP N 13 Magelang. Hal ini ditunjukkan dengan didapat nilai $p=0,002$ dan $r=-0,224$ dengan keeratan kekuatan hubungan kurang.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disarankan dengan rumusan sebagai berikut :

5.2.1 Bagi Lembaga Pendidikan

Hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan informasi terkait tentang penggunaan gadget dan agresivitas remaja untuk siswa SMP N 13 Magelang serta guru BK (Bimbingan Konseling) dapat mengontrol sebagai upaya mengatasi agresivitas.

5.2.2 Bagi Ilmu Keperawatan

Dengan hasil penelitian ini, diharapkan perawat dapat memberikan materi dalam keilmuan keperawatan jiwa berupa edukasi atau upaya preventif di UKS (Usaha Kesehatan Sekolah) di SMP 13 Magelang.

5.2.3 Bagi Penelitian Selanjutnya

Dengan hasil penelitian ini, diharapkan dapat menjadi acuan dasar bagi penelitian selanjutnya serta ada penambahan pada kuesioner SAS terkait kuantitas dan kualitas dalam frekuensi penggunaannya, serta dapat memberikan tindakan terapi untuk mengatasi penggunaan gadget serta agresivitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. & Asrori, M.(2011). *Psikologi Remaja, Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Akoglu, H. (2018). User's Guide to Correlation Coefficients. Turkish Journal of Emergency Medicine.
- Annisa, A. Asmidir, H. & Ifdil. Perbedaan Perilaku Agresif Siswa Laki-laki dan Siswa Perempuan. Jurnal Pendidikan Indonesia Vol.2 No.1 April 2016, ISSN 2476-9886. Diakses dari <http://jurnal.ilcet.org> Tanggal 26 Januari 2017 07:30
- Astrid K, & Nur Aini. *Journal of Information Systems Engineering and Business Intelligence* Vol.2, No.1 April 2016. Diakses dari <https://e-journal.unair.ac.id/JISEBI/article/view/1394/1355> Tanggal 15 Juli 2019 20:05
- Badan Pusat Statistik Jakarta Pusat , 2010. *Statistik Indonesia* Tahun 2010. Jakarta Pusat : Badan Pusat Statistik.
- Baron, R.A, & Branscombe, N.R. 2012. *Social Psychology* 13th ed. Ney Jersey: Pearsn Education, Inc.
- Dahlan, Muhammad.S. 2012. *Statistik untuk kedokteran dan kesehatan*. Jakarta: Epidemiologi Indonesia.
- De Houwer J., Heider N., Spruyt A., Roets A., Hughes S. (2015). The relational responding task: Toward a new implicit measure of beliefs. *Frontiers in Psychology*, 6, 319. doi:10.3389/fpsyg.2015.00319
- Departemen Kesehatan Republik Indonesia. 2019. Riset Kesehatan Dasar. Jakarta: Badan Penelitian dan pengembangan Kesehatan Kementrian Kesehatan RI.

- Enez Darcin A, Kose S, Noyan CO, Nurmedov S, Yılmaz O, Dilbaz N. Smartphone addiction and its relationship with social anxiety and loneliness. *Behaviour & Information Technology*. 2016;35(7):520–5.
- Fadilah, R.(2015). *Perilaku Konsumtif Mahasiswa UGM dalam Penggunaan Gadget*. Yogyakarta: UGM
- Fatimah, E. (2010). *Psikologi Perkembangan (Perkembangan Peserta Didik)*. Bandung: Pustaka Setia
- Garaigordobil M. (2011). Prevalence and consequences of cyberbullying: a review. *Int. J. Psychol. Psychol. Ther.* 11 233–254.
- Guswani.A.P dan Kawuryan.F.2011. Perilaku Agresi pada Mahasiswa Ditinjau dari Kematangan Emosi. *Jurnal Psikologi Pitutur* Vol.1, No.2.
- Hidayat, A. (2011). *Metodologi Penelitian Keperawatan dan Teknik Analisa Data*. Jakarta : Salemba Medika.
- Harfiyanto, Doni, dkk.2015. *Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMA Negeri 1 Semarang*. Semarang: Universitas Negeri Semarang. <http://journal.Unnes.ac.id/sju/index.php/jess>. Diakses 16 Desember 2016.
- Iin, 2017. *Pengaruh Tapas Acupressure Technique (TAT) terhadap Agresivitas Remaja SMK Di Kabupaten Magelang* (Skripsi). Magelang : Universitas Muhammadiyah Magelang
- Ika, Fitriana. 2014. *Kompas.com*. Kontributor Magelang.
- Jahja, Y. 2012. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Jati dan Herawati. (2014). *Segmentasi Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi UAJY dalam Menggunakan Gadget*. Diakses tanggal 1 Juni 2016 dari <http://e-journal.UAJY.ac.id> jurnal.

- Kuss D. J., Lopez-Fernandez O. (2016). Internet addiction and problematic Internet use: A systematic review of clinical research. *World Journal of Psychiatry*, 6(1), 143–176. doi:10.5498/wjp.v6.i1.143.
- Lubis, N.M. (2013). *Psikologi Kespro Wanita dan Perkembangan Reproduksi Ditinjau dari Aspek Fisik dan Psikologi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Masykouri. 2005. *Faktor Penyebab Anak Berperilaku Agresif*. Diakses dari <http://www.BelajarPsikologi.com> Tanggal 28 Februari 2017.
- Nasution. 2011. *Metode Research Penelitian Ilmiah*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Notoatmodjo, S. 2010. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: PT Riineka Cipta.
- Nursalam. 2009. *Manajemen Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Papila, D.E, Old, S.W., & Feldman, R.D.2008. *Human Development (Psikologi Perkembangan)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Pieter,dkk. (2011). *Pengantar Psikopatologi untuk Keperawatan* . Jakarta Kencana Prenada Media Group
- Pitthaully Haomasan & Nofharina. Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Pola Komunikasi Interpersonal Siswa SMP Negeri 50 Bandung. Vol. XII No. 01, Maret 2018: 1-7. Diakses dari <http://kompetensi.trunojoyo.ac.id/komunikasi/article/viewFile/3710/2796> Tanggal 23 Juli 2019 11.55
- Pusat Penelitian dan Pengembangan Aplikasi Informatika dan Informasi dan Komunikasi Publik Badan Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. 2017. Jakarta

- Sakdullah.M 2013. *Pengaruh terapi SEFT (Spiritual Eotional Freedom Technique) dalam menurunkan agresivitas siswa MA Darul Uum Ngaliyan Semarang (Skripsi)*. Semarang : Institusi Agama Islam Negeri Walisongo.
- Sarwono.2011. *Psikologi Remaja*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiono, 2014, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Taganing, NM. 2008. *Hubungan Pola Asuh Otoriter Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja*. 1-10. Fakultas Psikologi Universitas Gunadarma.
- Tuasikal, Rahmat Fitrah. 2008. *Hubungan Antara Intensitas Komunikasi Interpersonal Dengan Agresivitas. Jurnal Pemikiran dan Penelitian Psikologi*. Vol. 13, No. 25.
- Widyastuti. 2009. *Kesehatan Reproduksi*. Yogyakarta : Fitra Maya.
- Yadinda & Meita. 2017. *Hubungan Antara Kematangan Emosi Dengan Agresivitas Pada Remaja*. Volume 04 Nomor 1 Tahun (2017): Character: Jurnal Psikologi Pendidikan
- Yuli Utami, Windi. 2017. *Hubungan Frekuensi Bermain Game Online dengan perilaku Aresif pada Remaja Kelas XI IPA dan XI IPS Di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta*. (Skripsi). Yogyakarta : Universitas Aisyiyah Yogyakarta.