

**HUBUNGAN *STUDY FROM HOME* (SFH) DENGAN TINGKAT
KECANDUAN *GADGET* PADA REMAJA DI SMP
MUHAMMADIYAH 1 ALTERNATIF KOTA MAGELANG
TAHUN 2021**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Keperawatan pada Program Studi Ilmu Keperawatan
Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Magelang



RAHAYU RIZKY PRATAMA

17.0603.0045

**PROGRAM STUDI S1 ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2021**

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada awal 2020, dunia dikejutkan dengan mewabahnya pneumonia baru yang bermula dari Wuhan, Provinsi Hubei yang kemudian menyebar dengan cepat ke lebih dari 190 negara. Wabah ini diberi nama *coronavirus disease 2019* (COVID-19) yang disebabkan oleh *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus-2* (SARS-CoV-2). Secara umum tanda dan gejala infeksi COVID-19 antara lain gejala gangguan pernapasan akut seperti demam, batuk, dan sesak nafas (Rothan & Byrareddy, 2020). Masa inkubasi rata-rata 5-6 hari dengan masa inkubasi terpanjang selama 14 hari (Aji et al., 2020). Pada tanggal 30 Januari 2020 *World Health Organization* (WHO) menetapkan Kedaruratan Kesehatan Masyarakat yang Meresahkan Dunia (KKMMD) dan pada awal Maret WHO menetapkan COVID-19 sebagai pandemi (Yurianto & K.P, 2020)

Berdasarkan data yang diperoleh covid19.who.int pada tanggal 21 Oktober 2020 jumlah kasus COVID-19 di dunia sebanyak 40.665.438 kasus. Sedangkan kasus COVID-19 di Indonesia berdasarkan data dari covid.go.id pada tanggal 21 Oktober 2020 kasus terkonfirmasi sebanyak 373.109 dengan orang sembuh 297.509 dan orang meninggal 12.857. Berdasarkan data Dinas Kesehatan Provinsi Jawa Tengah pada tanggal 21 Oktober 2020 jumlah terkonfirmasi dirawat sebanyak 3.663, terkonfirmasi sembuh 25.788 dan terkonfirmasi meninggal sebanyak 2.377 (corona.jatengprov.go.id, 2020). Sedangkan di Kota Magelang pada tanggal 30 Oktober 2020 kasus terkonfirmasi COVID-19 sebanyak 260, dengan total pasien meninggal sebanyak 40 pasien (covid19.magelangkota.go.id)

Penyebaran COVID-19 di Indonesia saat ini sudah semakin meningkat dan meluas lintas wilayah dan lintas negara yang diiringi dengan jumlah kasus dan/atau jumlah kematian. Peningkatan tersebut berdampak pada aspek politik, ekonomi, sosial, budaya, pertahanan dan keamanan, serta kesejahteraan masyarakat di Indonesia, sehingga diperlukan percepatan penanganan COVID-19

dalam bentuk tindakan Pembatasan Sosial Berskala Besar dalam rangka menekan penyebaran COVID-19 semakin meluas. Tindakan tersebut meliputi pembatasan kegiatan tertentu penduduk dalam suatu wilayah yang diduga terinfeksi COVID-19 termasuk pembatasan terhadap pergerakan orang dan/atau barang untuk satu provinsi atau kabupaten/kota tertentu untuk mencegah penyebaran COVID-19 (Peraturan Pemerintah, 2020). Pembatasan tersebut paling sedikit dilakukan melalui peliburan sekolah dan tempat kerja, pembatasan kegiatan keagamaan, dan/atau pembatasan kegiatan di tempat atau fasilitas umum. Dengan bertambahnya kasus terkonfirmasi COVID-19 pemerintah menerapkan kebijakan ketat untuk memutus rantai penyebaran COVID-19. Pada tanggal 24 Maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran No. 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Pada Masa Darurat Penyebaran COVID-19, dijelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan dirumah melalui pembelajaran daring atau *Study From Home* (SFH).

Menurut Mustofa et al (2019) pembelajaran daring merupakan system Pendidikan jarak jauh dengan sekumpulan metode pembelajaran dimana pengajaran yang dilaksanakan secara terpisah dari aktivitas belajar. Menurut (Isman, 2017) pembelajaran daring merupakan pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran. Dengan pembelajaran ini siswa dapat memiliki keleluasan waktu belajar dan dapat belajar kapanpun dimanapun. Proses pembelajaran dapat menggunakan beberapa aplikasi seperti *classroom*, *video converence*, telepon atau *live chat*, *zoom* maupun *whatsapp group*. Pembelajaran online membutuhkan dukungan perangkat *mobile* seperti telepon pintar, tablet, dan laptop (Gikas & Grant, 2013) Penggunaan *mobile* memiliki kontribusi besar dalam pendidikan yaitu untuk pencapaian tujuan pembelajaran jarak jauh (Korucu & Alkan, 2011). *Gadget* sebuah istilah dari bahas inggris yaitu perangkat elektronik kecil yang memiliki tujuan dan fungsi khusus untuk mengunduh informasi-informasi terbaru dengan berbagai teknologi maupun fitur terbaru, sehingga membuat hidup manusia menjadi lebih praktis (Dewanti et al., 2016). Penggunaan *gadget* menjadi peralatan yang umum digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan

terhubung dengan jaringan internet dan tidak lagi sebagai alat untuk bertelepon saja (Mohammadbeigi et al., 2016).

Meningkatnya jumlah penggunaan *gadget* akan meningkatkan angka kecanduan *gadget* (Paturel, 2014). Dari sisi usia, anak yang rentan mengalami kecanduan *gadget* berada di rentang usia 13-18 tahun. Pada usia anak, bagian otak, yaitu dorsolateral prefrontal cortex yang berfungsi mencegah seseorang bersikap impulsif sehingga seseorang bisa merencanakan dan mengontrol perilaku dengan baik belum matang (Kominfo, 2014). Fenomena anak kecanduan *gadget*, menurut dr Tjhin Wiguna, psikiater anak dan remaja di Departemen Medik Kesehatan Jiwa FKUI-RSCM mulai meningkat dalam tiga tahun terakhir (Kominfo, 2018). Begitu juga Komisi Nasional Perlindungan Anak, sejak 2016 sudah menangani 42 kasus anak kecanduan *gadget* (Kominfo, 2018).

Menurut Hurlock masa remaja yaitu masa peralihan dari anak-anak menjadi dewasa. Pada masa ini muncul ketegangan emosi yang diakibatkan dari perubahan fisik dan unsur kimia (Kharisma Bismi Alrasheed & Aprianti, 2011). Menurut Sa'id (2015) fase remaja awal merupakan tahap perkembangan pertama dimana remaja berada pada usia 12 hingga 15 tahun. Yang mana fase remaja awal berada pada jenjang pendidikan sekolah menengah pertama (SMP). Salah satu tantangan besar yang harus dihadapi remaja saat ini adalah membuka berbagai macam informasi tanpa adanya pembatasan akses. Hasil survei Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (APJII) Tahun 2017 penetrasi penggunaan internet 64,8%, yang artinya 171,17 juta jiwa dari total penduduk 264,16 juta jiwa menggunakan internet. Dari data tersebut penetrasi pengguna internet mengalami peningkatan 10,12% dari hasil survei pada tahun 2017 dengan penetrasi 54,68%. *Smartphone* menjadi perangkat yang paling sering digunakan dengan presentasi 93,9% (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2017)

Kalangan remaja awal dengan rentang usia 12 hingga 17 tahun, serta remaja akhir dengan rentang usia 18 hingga 29 tahun sama-sama memiliki presentase 93%

telah mendominasi penggunaan *gadget* di seluruh dunia. Data ini didukung pernyataan Kemenkominfo Republik Indonesia yang menyatakan bahwa remaja dengan rentang usia 15 hingga 19 tahun dengan presentase 80% yang telah mendominasi penggunaan *gadget* di Indonesia (Sherlyanita & Rakhmawati, 2016).

Peningkatan penggunaan *gadget* tentunya akan mempengaruhi penggunanya baik berupa dampak positif maupun negatif. Dampak positif penggunaan *gadget* seperti menambah informais atau ilmu pengetahuan, memepermudah komunikasi, dan mempersingkat jarak dan waktu (Utomo & Budi, 2015). Sedangakn dampak negatifnya seperti resiko terkena radiasi, resiko penyalahgunaan, malas bergerak dan beraktivitas, dan menyebabkan kecanduan (Utomo & Budi, 2015). Hasil penelitian *Associated Chamber of Commerce and Industry of India* dengan sampel remaja di India menyatakan bahwa durasi waktu penggunaan *gadget* telah mempengaruhi kualitas kesehatan mereka seperti kesulitan tidur dan sosialisasi pribadi yang kurang baik (Mawitjere et al., 2017). Desiningrum, Indriana, dan Siswati (2017) menyimpulkan bahwa semakin tinggi kecanduan remaja terhadap *gadget* maka semakin banyak pikiran, tenaga dan waktu yang mereka konsumsi. Ia akan selalu hidup di luar realitas yang ada tanpa merasakan interaksi yang nyata. Tanpa interaksi sosial, kemampuan untuk mengenali emosinya sendiri bahkan emosi orang lain akan melemah.

Dengan fenomena yang terjadi, sebagian besar sekolah mengalihkan pembelajarannya melalui pembelajaran daring termasuk di Kota Magelang. Salah satunya yaitu SMP Muhammadiyah 1 Alternatif Kota Magelang. Berdasarkan hasil study pendahuluan, hasil wawancara dengan bidang kurikulum menjelaskan bahwa SMP Muhammadiyah 1 Alternatif Kota Magelang merupakan salah satu sekolah berbasis Broading School dengan metode Full Day School dengan jumlah siswa sebanyak 497 siswa. Selama pandemi SMP Muhammadiyah 1 Alternatif Kota Magelang menggunakan pembelajaran daring sesuai dengan kebijakan pemerintah. Metode yang digunakan yaitu dengan *zoom*, *youtube live* dan web

sekolah atau *e-learning*. Selama melaksanakan daring, SMP Muhammadiyah 1 Alternatif Kota Magelang mengubah metode *Full Day School* menjadi 2-3 mata pelajaran setiap hari. Dengan pembelajaran daring seperti ini pengajar menjelaskan bahwa hampir semua siswa menggunakan gadget dan rentan terhadap kecanduan *gadget*. Salah satu dampak *Study Form Home* (SFH) yaitu meningkatnya intensitas penggunaan *gadget* pada siswa. Selain itu letak sekolah yang berada di kota menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi penggunaan gadget. Berdasarkan hasil survey tahun 2018 penetrasi internet berdasarkan tingkat pendidikan remaja sekolah menengah pertama (SMP) sebanyak 80,4% dan untuk penetrasi berdasarkan daerah tempat tinggal urban dan rural, urban dengan penetrasi 74,1% sedangkan rural 61,6%.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian “Hubungan *Study Form Home* (SFH) dengan Tingkat Kecanduan *Gadget* pada remaja di SMP Muhammadiyah 1 Alternatif Kota Magelang”

1.2 Rumusan Masalah

Keadaan darurat seperti ini membuat pemerintah membuat kebijakan untuk melakukan pembelajaran daring atau *Study From Home* untuk semua instansi pendidikan. Pembelajaran ini merupakan pembelajaran jarak jauh atau daring (dalam jaringan) yang membutuhkan media seperti *gadget* dan internet untuk mendukung proses pembelajaran. Dengan metode pembelajaran yang membutuhkan gadget maka akan meningkatkan intensitas penggunaan *gadget* selama *Study From Home* yang dapat mengakibatkan kecanduan *gadget*. Dari sisi usia, anak yang rentan mengalami kecanduan *gadget* berada berada di rentang usia 13-18 tahun. Pada rentan usia tersebut berada pada fase remaja awal. Yang mana fase remaja awal berada pada jenjang pendidikan sekolah menengah pertama (SMP). Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk meneliti hubungan *Study From Home* (SFH) dengan tingkat kecanduan *gadget* pada remaja di SMP Muhammadiyah 1 Alternatif Kota Magelang tahun 2020.

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Mengetahui hubungan *Study From Home* (SFH) dengan tingkat kecanduan *gadget* pada remaja.

1.3.2 Tujuan Khusus

1.3.2.1 Menggambarkan karakteristik responden.

1.3.2.2 Mengidentifikasi penggunaan *gadget* pada remaja.

1.3.2.3 Mengidentifikasi Hubungan antara *Study From Home* (SFH) dengan tingkat kecanduan *gadget* pada remaja.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Teoritis

Hasil penelitian dapat menjelaskan hubungan antara *Study From Home* (SFH) dengan dengan tingkat kecanduan *gadget* pada remaja sehingga dapat menjadi tambahan ilmu pada bidang keperawatan anak.

1.4.2 Praktis

1.4.2.1 Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi untuk meminimalisir kecanduan *gadget* pada remaja.

1.4.2.2 Bagi Profesi Keperawatan

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai wacana bagi profesi keperawatan.

1.4.2.3 Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan sikap serta pengalaman bagi peneliti khususnya tingkat kecanduan *gadget* saat melakukan *Study Form Home* (SFH).

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

1.5.1 Lingkup Masalah

Permasalahan pada penelitian ini adalah fenomena meningkatnya penggunaan *gadget*.

1.5.2 Lingkup Subjek

Subjek penelitian ini adalah remaja SMP Muhammadiyah 1 Alternatif Kota Magelang.

1.5.3 Lingkup Tempat dan Waktu

Penelitian ini dilakukan di SMP Muhammadiyah 1 Alternatif Kota Magelang.

1.6 Keaslian Penelitian

Tabel 1.1 keaslian penelitian

No	Penulis	Judul	Metode	Hasil	Perbedaan
1	Firman, Sari Rahayu Rahman	Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19	Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif Data dikumpulkan dengan wawancara melalui telepon. Analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis interaktif Miles & Huberman.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) mahasiswa telah memiliki fasilitas-fasilitas dasar yang dibutuhkan untuk mengikuti pembelajaran online; (2) pembelajaran online memiliki fleksibilitas dalam pelaksanaannya dan mampu mendorong munculnya kemandirian belajar dan motivasi untuk lebih aktif dalam belajar; dan (3) pembelajaran jarak jauh mendorong munculnya perilaku social distancing	Peneliti sebelumnya menggambarkan pelaksanaan pembelajaran online sedangkan pada peneliti ini menggambarkan hubungan pembelajaran online dengan tingkat kecanduan <i>gadget</i> pada remaja
2	Kharisma Bismi Alrasheed	Hubungan Antara Kecanduan Gadget dengan Kecerdasan Emosi pada	Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode kuantitatif. Teknik	Analisis data dengan menggunakan teknik statistik nonparametrik test (Korelasi rank-spearman)	Variabel terikat yang digunakan peneliti sebelumnya adalah kecerdasan

No	Penulis	Judul	Metode	Hasil	Perbedaan
		Remaja	sampling yang digunakan oleh peneliti yaitu Probability Sampling. Dengan jumlah responden 358 siswa.	menunjukkan nilai koefisien korelasi sebesar -0,177 yang artinya jika tingkat kecanduan gadget rendah maka akan memiliki tingkat kecerdasan emosi yang tinggi, begitu juga sebaliknya.	emosi pada remaja sedangkan pada peneliti ini adalah tingkat kecanduan gadget
3	Fahdian Rahmandani, Agus Tinus, M. Mansur Ibrahim	Analisis Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) Terhadap Kepribadian dan Karakter (KEKAR) Peserta Didik di SMA Negeri 9 Malang	Penelitian ini menggunakan teknik penelitian deskriptif kualitatif. Pengumpulan data diperoleh dengan teknik wawancara, angket, observasi dan dokumentasi	Hasil penelitian terjadi penyimpangan kepribadian dan demoralisasi karakter peserta didik yang aktif menggunakan gadget (smartphone).	Variabel terikat yang digunakan peneliti sebelumnya adalah kepribadian dan karakter pada peneliti ini adalah tingkat kecanduan gadget

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Teoritis

2.1.1 Pembelajaran Daring

2.1.1.1 Definisi

Study From Home (SFH) atau pembelajaran daring sangat dikenal dikalangan masyarakat dan akademik dengan istilah pembelajaran online. Pembelajaran Daring merupakan pembelajaran yang berlangsung di dalam jaringan dimana pengajar dan yang diajar tidak bertatap muka secara langsung (Pohan, 2020). Pembelajaran daring adalah pemanfaatan jaringan dalam proses pembelajaran (Isman, 2017)

Sedangkan menurut (Meidawati et al., 2019) pembelajaran daring dipahami sebagai pendidikan formal yang diselenggarakan oleh sekolah yang peserta didik dan guru berada di lokasi terpisah sehingga memerlukan sistem telekomunikasi interaktif untuk menghubungkan keduanya. Pembelajaran daring dapat dilakukan dari mana dan kapan saja, tergantung alat pendukung yang digunakan.

2.1.1.2 Fenomena Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring bukan hal yang baru dikenal dan diterapkan di dalam Pendidikan saat ini. Konsep pembelajaran ini sudah ada sejak lama seperti *e-book*, *e-learning*, *e-laboratory*, *e-education*, dan lain sebagainya. Namun pada pelaksanaannya, tidak semua instansi menggunakan aplikasi tersebut dalam proses pembelajaran. Secara total, pelaksanaan pembelajaran daring di Indonesia bahkan di seluruh negara di dunia dimulai pada tahun 2020. Kondisi ini dipicu oleh permasalahan global berupa penularan wabah COVID-19 (Pohan, 2020).

Berdasarkan data Kemendikbud pada tahun 2020 terdapat 46.272 atau 18% Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah tidak ada akses internet dan 8.281 Satuan Pendidikan atau 3% belum terpasang listrik. Disamping itu, mengacu pada hasil survei yang dilakukan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) pada

tahun 2020 bahwa terdiri dari 40,2% Satuan Pendidikan tidak memberikan bantuan fasilitas kepada guru. Kondisi ini mengakibatkan pelaksanaan pembelajaran daring tidak berjalan sebagaimana mestinya.

Permasalahan lain yang terjadi adalah permasalahan teknis yang dihadapi oleh kalangan pelajar, tenaga pengajar, dan orang tua. Permasalahan yang dialami guru adalah kemampuan menggunakan teknologi dalam pembelajaran daring. Tidak semua guru menguasai platform pembelajaran sebagai media utama pendukung pembelajaran daring ini. Guru-guru tidak unggul dan mahir menggunakan *e-learning*, *edmodo*, *google meet*, dan lain sebagainya. Sehingga hal ini menjadi permasalahan utama baik dari proses penyelenggaraan pembelajaran maupun hasil pembelajaran daring (Pohan, 2020).

Permasalahan yang dihadapi siswa yaitu masalah finansial dan juga psikologis. Secara finansial siswa-siswi di Indonesia tidak memiliki keadaan ekonomi yang sama baik. Sedangkan secara psikologis, siswa mengalami tekanan dalam mengikuti pembelajaran daring secara total. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) pada tahun 2020 bahwa terdiri 77,6% guru menekan pembelajaran yang berorientasi pada penugasan dan penilaian pada pelaksanaan pembelajaran jarak jauh dibandingkan dengan kegiatan pembelajaran yang bermakna (Pohan, 2020).

2.1.1.3 Manfaat Pembelajaran Daring

Menurut (Meidawati et al., 2019) manfaat pembelajaran daring yaitu

- 1) Membangun komunikasi dan diskusi yang sangat efisien antara guru dan murid.
- 2) Siswa saling berinteraksi dan berdiskusi anatar siswa yang satu dengan yang lainnya tanpa melalui guru.
- 3) Memudahkan interaksi antara siswa, guru,dan orang tua.
- 4) Sarana yang tepat untuk ujian maupun kuis.

5) Guru dapat dengan mudah memberikan materi kepada siswa berupa gambar dan video

6) Memudahkan guru membuat soal dimana saja dan kapan saja

Pembelajaran daring juga memberikan metode pembelajaran yang efektif, seperti berlatih dengan adanya umpan balik terkait, menggabungkan kolaborasi kegiatan dengan belajar mandiri, personalisasi pembelajaran berdasarkan kebutuhan siswa yang menggunakan simulasi dan permainan (Ghirardini, 2011)

2.1.1.3 Prinsip Pembelajaran Daring

Prinsip pembelajaran daring adalah terselenggaranya pembelajaran yang bermakna, yaitu proses pembelajaran yang berorientasi pada interaksi dan kegiatan pembelajaran (Pohan, 2020). Sistem pembelajaran daring harus mengacu pada 3 prinsip yang harus dipenuhi (Padjar et al., 2019), yaitu :

- 1) Sistem pembelajaran harus sederhana sehingga mudah dipahami.
- 2) Sistem pembelajaran harus dibuat personal sehingga pemakai sistem tidak saling tergantung.
- 3) Sistem harus cepat dalam proses pencarian materi atau menjawab soal dari hasil rancangan sistem yang dikembangkan.

2.1.1.4 Kebijakan Pembelajaran Daring

2.1.1.4.1 Dasar Hukum Pembelajaran Daring

Dasar hukum pembelajaran daring di masa Pandemi COVID-19 adalah :

1. Keppres No. 11 Tahun 2020, tentang Penetapan Kedaruratan Kesehatan Masyarakat COVID-19.
2. Keppres No. 12 Tahun 2020, tentang Penetapan Bencana Nonalam Penyebaran COVID-19 Sebagai Bencana Nasional.
3. Surat Keputusan Kepala BNPB No. 9.A Tahun 2020, tentang Penetapan Status Keadaan Tertentu Darurat Bencana Wabah Penyakit akibat COVID-19 di Indonesia.
4. Surat Edaran Mendikbud No.3 Tahun 2020, tentang Pencegahan COVID-19 pada Satuan Pendidikan.

5. Surat Mendikbud No. 46962/MPK.A/HK/2020, tentang Pembelajaran Secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam Rangka Pencegahan Penyebaran COVID-19 pada Perguruan Tinggi.
6. Surat Edaran Mendikbud No. 4 Tahun 2020, tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Virus Corona.
7. Surat Edaran Menteri PANRB No. 19 Tahun 2020, tentang Penyesuaian Sistem Kerja Aparatur Sipil Negara dalam Upaya Pencegahan Penyebaran COVID-19 di Lingkungan Instansi Pemerintah.

2.1.1.4.2 Ketentuan Pembelajaran Daring

Ketentuan pembelajaran daring telah diatur oleh Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan republik Indonesia melalui Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang batasan-batasan dalam pelaksanaan pembelajaran daring. Adapun batasan-batasannya sebagai berikut :

1. Siswa tidak dibebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas.
2. Pembelajaran dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.
3. Difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai COVID-19.
4. Tugas dan aktivitas disesuaikan dengan minat dan kondisi siswa, serta mempertimbangkan kesenjangan akses dan fasilitas belajar di rumah.
5. Bukti atau produk aktivitas belajar dari rumah diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dari guru, tanpa harus berupa skor/nilai kuantitatif.

2.1.1.4.3 Media Pembelajaran Daring

Dalam pembelajaran daring guru tidak dibatasi oleh aturan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran online yang akan digunakan. Namun guru harus mengacu pada prinsip pembelajaran daring seperti yang telah dijelaskan. Artinya media yang digunakan oleh guru dapat digunakan oleh siswa sehingga komunikasi dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan baik. Beberapa platform

yang dapat digunakan seperti, *E-learning, Edmodo, Google meet, facebook live, Youtube live, schoology, What'sup*, email, dan *messenger* (Pohan, 2020).

2.1.2 Gadget

2.1.2.1 Definisi

Gadget menurut kamus berarti alat elektronik kecil yang mempunyai fungsi khusus (Pebriana, 2017). *Gadget* adalah sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia (Iswidharmanjaya & Agency, 2014)

Media yang digunakan seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial, khususnya untuk kontak sosial maupun berkomunikasi satu dengan yang lainnya, hanya dengan menggunakan *gadget* seseorang dapat berinteraksi satu dengan lainnya (Pebriana, 2017)

2.1.2.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan *Gadget*

Menurut (Fadilah, 2015), faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget* yaitu :

1. Iklan yang muncul di televisi dan di media sosial
Iklan yang menarik sangat mempengaruhi remaja apalagi jika *gadget* tersebut memiliki tampilan yang menarik maka remaja tersebut akan penasaran akan hal yang diiklankan di televisi.
2. *Gadget* menampilkan fitur-fitur yang menarik
Fitur-fitur yang ada di dalam *gadget* membuat ketertarikan tersendiri bagi remaja mulai dari kamera, bentuk dan modelnya.
3. Keterjangkauan harga *gadget*
Harga *gadget* semakin terjangkau oleh semua kalangan, sehingga semua kalangan dari menengah ke bawah pun bisa membelinya.
4. 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.
5. 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*.

6. 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*.

7. Faktor sosial

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

2.1.2.3 Dampak Penggunaan Gadget

Teknologi *gadget* yang memiliki beragam manfaat dan kelebihan juga dapat mengakibatkan dampak positif dan negatif bagi pengguna.

Menurut (Utomo & Budi, 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.

Sedangkan dampak negatif penggunaan *gadget* menurut (Utomo & Budi, 2015), 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 sekitarnya.
- 3) Remaja akan memiliki sikap kecanduan pada *gadget*. 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.
- 6) *Gadget* akan menjadikan remaja beraktifitas dan malas bergerak, karena dalam kesehariannya hanya untuk menggunakan *gadget*.

2.1.2.4 Kecanduan *Gadget*

Kecanduan (*addiction*) menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah kejangkitan suatu kegemaran hingga lupa dengan hal- hal yang lain, sedangkan dalam kamus kesehatan kecanduan dikatakan sebagai kebutuhan yang kompulsif untuk menggunakan suatu zat pembentuk kebiasaan, atau dorongan tak tertahankan untuk terlibat dalam perilaku tertentu. Definisi kecanduan ponsel atau dalam istilah lainnya adalah *smartphone addiction* adalah salah satu bentuk umum dari kecanduan teknologi dan hampir sama dengan gangguan *obsesif kompulsif* dan gangguan kecanduan lainnya, gangguan fungsional yang terkait dengan kecanduan ponsel meliputi distress (stressor dari luar), menghabiskan waktu dengan sia-sia, dan adanya perubahan yang signifikan di rutinitas seseorang, seperti perubahan prestasi, aktivitas sosial atau bahkan suatu ikatan atau hubungan dengan orang lain (Montag et al., 2017).

Kecanduan *smartphone* juga memiliki kesamaan pada teori yang telah dikemukakan oleh Young (2011) bahwa kecanduan *smartphone* sama halnya akan *internet addiction*, individu yang tidak dapat mengontrol dan ketergantungan pada penggunaan teknologi berbasis internet.

Terdapat beberapa aspek kecanduan *smartphone* (Kwon et al., 2013) yaitu

a. *Daily life disturbance* (gangguan kehidupan sehari-hari)

Gangguan kehidupan sehari-hari mencakup tidak memiliki pekerjaan yang direncanakan, sulit berkonsentrasi dalam kelas, menderita sakit kepala ringan, pengelihatannya kabur, menderita sakit di pergelangan tangan atau di belakang leher dan gangguan tidur. Selain itu, pengguna *smartphone* juga mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi pada kegiatan atau pekerjaan yang sedang dilakukan karena terus memikirkan *smartphone* yang dimilikinya.

b. *Positive anticipation*

Positive anticipation merupakan perasaan bersemangat dari pengguna dan menjadikan *smartphone* sebagai sarana untuk mengurangi atau menghilangkan stress dan perasaan hampa tanpa *smartphone*.

c. *Withdrawal*

Withdrawal adalah kondisi dimana pengguna *smartphone* merasa tidak sabar, resah dan *intolerable* tanpa *smartphone*. Selain itu, *withdrawal* merupakan kondisi dimana pengguna *smartphone* secara terus-menerus memikirkan *smartphone* yang dimiliki meskipun sedang tidak menggunakannya. *Withdrawal* juga ditunjukkan melalui penggunaan *smartphone* secara terus-menerus dan marah ketika merasa terganggu saat menggunakan *smartphone* yang dimilikinya.

d. *Cyberspace-oriented relationship*

Cyberspace oriented relationship yaitu kondisi dimana seseorang memiliki hubungan pertemanan yang lebih erat dibandingkan dengan teman di kehidupan yang sebenarnya. Hal ini menyebabkan pengguna tersebut mengalami perasaan kehilangan yang tidak terkendali ketika tidak dapat menggunakan *smartphone*.

e. *Overuse* (penggunaan berlebihan)

Overuse mengacu pada penggunaan *smartphone* secara berlebihan dan tidak terkendali. Selain itu, penggunaan berlebihan menyebabkan pengguna lebih

memilih untuk mencari pertolongan melalui *smartphone*. *Overuse* juga mengacu pada perilaku dimana pengguna selalu mempersiapkan pengisian daya *smartphone* dan merasakan dorongan untuk terus menggunakan *smartphone* tepat setelah seseorang tersebut memutuskan untuk berhenti menggunakannya.

f. *Tolerance*

Tolerance merupakan kondisi dimana pengguna selalu gagal untuk mengendalikan penggunaan *smartphone*.

2.1.2.5 Dampak Kecanduan

Kecanduan *gadget* atau internet dapat menyebabkan masalah sosial dan psikologis (Montag et al., 2017).

1. Dampak sosial

Penggunaan internet yang berlebihan menyebabkan masalah sosial seperti gagal berkomunikasi dengan baik dalam situasi tatap muka. Keterampilan komunikasi yang buruk juga dapat menyebabkan harga diri rendah, perasaan terisolasi dan menciptakan masalah tambahan dalam hidup, seperti kesulitan bekerja dalam kelompok, membuat presentasi, atau pergi ke pertunangan sosial. Hubungan virtual adalah cara untuk terlibat dengan orang lain sambil memiliki rasa aman menghindari penolakan atau kecemasan melakukan kontak fisik dengan orang lain. Rasa malu bisa menggerogoti dan Internet menawarkan kelegaan langsung dari kecemasan yang ditimbulkannya.

2. Dampak psikologis

Seseorang yang mengalami kecanduan internet menderita masalah psikologis seperti depresi, kecemasan, gangguan *obsesif-compulsive*, atau penyalahgunaan zat, untuk menyebutkan beberapa sindrom yang terkait dengan gangguan. Contoh, seseorang yang menderita kecemasan mungkin mencari kapal pendamping di lingkungan virtual yang aman. Dalam contoh lain, seorang kompulsif seksual menemukan sumber baru untuk kepuasan seksual melalui pornografi online dan obrolan seks anonim. Internet memungkinkan mereka untuk melanjutkan perilaku seksual mereka tanpa perlu mengunjungi klub telanjang atau pelacur dan menyediakan cara baru dan yang dapat diterima secara sosial untuk mengatasinya. Menyadari dampak dari perilaku destruktif ini, orang tersebut

merasionalisasikannya dan terus terlibat dalam aktivitas tersebut terlepas dari potensi risikonya, termasuk kemungkinan kehilangan pekerjaan, perceraian, atau penangkapan.

2.1.2.4 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. 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.

Alat yang digunakan untuk mengukur kecanduan menggunakan *Smartphone Addiction Scale* (SAS) dengan hasil tingkat kecanduan rendah, sedang, dan tinggi (Kwon et al., 2013)

2.1.3 Remaja

2.1.3.1 Definisi

Kata “remaja” berasal dari bahasa latin yaitu *adolescence* yang berarti *to grow* atau *to grow maturity*. 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 Santrock (2003), masa remaja adalah masa perkembangan transisi antara masa kanak-kanak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosial. Menurut DepKes RI (2005) masa remaja merupakan suatu proses tumbuh kembang yang berkesinambungan atau masa peralihan dari kanak-kanak ke dewasa muda (Pradana, 2015).

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 mejadi 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. Pada usia ini, umumnya anak sedang duduk dibangku sekolah menengah (dalam (Ali & Ansori, 2011))

2.1.3.2 Batasan dan Karakteristik Remaja

Menurut Santrock (2003) sebagian besar masyarakat dan kebanyakan budaya, masa remaja pada umumnya dimulai pada usia 10-13 tahun dan berakhir pada usia 18-22 tahun . Hurlock (2004) mengelompokkan masa remaja menjadi dua yaitu masa awal remaja yang berlangsung dari usia 13 tahun sampai 16 tahun atau 17 tahun, dan akhir masa remaja dimulai dari 16 atau 17 tahun sampai 18 tahun.

Menurut Depkes RI tahun 2009 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.

Menurut (Batubara, 2016) tahap perkembangan pada remaja ada 3 tahap yaitu :

1. Remaja awal atau *early adolescent* (12-14 tahun)

Pada masa remaja awal anak-anak terpapar pada perubahan tubuh yang cepat, adanya akselerasi pertumbuhan, dan perubahan komposisi tubuh disertai awal pertumbuhan seks sekunder.

Ciri-ciri remaja awal yaitu :

- 1) Krisis identitas dan jiwa yang labil
- 2) Meningkatnya kemampuan verbal untuk ekspresi diri
- 3) Berkurangnya rasa hormat terhadap orang tua, kadang berlaku kasar dan menunjukkan kesalahan orang tua.
- 4) Terdapatnya pengaruh teman sebaya (*peer group*) terhadap hobi dan cara berpakaian.
- 5) Ingin bebas dan mulai mencari orang lain yang disayangi selain orang tua.

2. Remaja pertengahan atau *middle adolescent* (15-17 tahun)

Pada periode *middle adolescent* sangat membutuhkan teman-temannya, ada kecenderungan narsistik serta mulai tertarik akan intelektualitas dan karir.

Ciri-ciri remaja pertengahan yaitu :

- 1) Mengeluh orangtua terlalu ikut campur dalam kehidupannya dan tidak atau kurang menghargai pendapat orangtua
- 2) Sangat memperhatikan penampilan dan berusaha untuk mendapat teman baru
- 3) Mencari identitas diri dan sering moody
- 4) Mulai menulis buku harian
- 5) Sangat memperhatikan kelompok main secara selektif dan kompetitif
- 6) Mulai mengalami periode sedih karena ingin lepas dari orangtua
- 7) Ada keinginan untuk menjalin hubungan dengan lawan jenis dan atau mempunyai rasa cinta yang mendalam

3. Remaja akhir atau *late adolescent* (18-21 tahun)

Periode *late adolescent* dimulai pada usia 18 tahun dan ditandai oleh tercapainya maturitas fisik secara sempurna. Pada fase remaja akhir, mereka akan lebih memperhatikan masa depan, termasuk peran yang diinginkan nantinya, mulai serius dalam berhubungan dengan lawan jenis, serta dapat menerima tradisi dan kebiasaan lingkungan.

Ciri-ciri remaja akhir yaitu :

- 1) Identitas diri menjadi lebih kuat
- 2) Mampu memikirkan ide
- 3) Mampu mengekspresikan perasaan dengan kata- kata
- 4) Lebih menghargai orang lain
- 5) Lebih konsisten terhadap minatnya
- 6) Bangga dengan hasil yang dicapai
- 7) Selera humor lebih berkembang dan emosi lebih stabil

2.1.3.3 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 usinya 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.

Adapun tugas-tugas perkembangan menurut Hurlock dalam (Ali & Ansori, 2011)

1. Mampu menerima keadaan fisiknya
2. Mampu menerima dan memahami peran seks usia dewasa
3. Mampu membina hubungan baik dengan anggota kelompok yang berlainan jenis
4. Mencapai kemandirian emosional
5. Mencapai kemandirian ekonomi
6. Mengembangkan konsep dan keterampilan intelektual yang sangat diperlukan untuk melakukan peran sebagai anggota masyarakat
7. Memahami dan menginternalisasikan nilai-nilai orang dewasa dan orang tua
8. Mengembangkan perilaku tanggung jawab sosial yang diperlukan untuk memasuki dunia dewasa

2.1.3.4 Perkembangan Pada Usia Remaja

1. 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.

2. Perkembangan Psikis

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

a. Perubahan emosi.

- 1) Perubahan emosi seperti sensitif atau peka misalnya mudah menangis, cemas, frustrasi, dan sebaliknya bisa tertawa tanpa alasan yang jelas.
- 2) 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.
- 3) Ada kecenderungan tidak patuh pada orang tua, dan lebih senang pergi bersama dengan temannya daripada tinggal di rumah.

3. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif adalah perubahan kemampuan mental seperti belajar, memori, menalar, berpikir, dan bahasa (Jahja, 2012). Menurut Piaget (dalam Jahja, 2012), seorang remaja termotivasi untuk memahami dunia karena perilaku adaptasi secara biologis. Dalam pandangan Piaget, remaja secara aktif membangun dunia kognitif mereka, di mana informasi yang didapatkan tidak langsung diterima begitu saja tetapi 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 hanya mengorganisasikan apa yang dialami dan diamati, tetapi remaja mampu mengolah cara berpikir mereka sehingga memunculkan suatu ide baru.

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan remaja (Dariyo, 2004) :

1. Faktor *endogen (nature)*

Perkembangan pada remaja yang dipengaruhi faktor dari dalam yang bersifat herediter yaitu yang diturunkan oleh orang tua, seperti postur tubuh, bakat-minat, kecerdasan, kepribadian, dan sebagainya. Perlu diketahui bahwa kondisi fisik, psikis atau psikososialnya yang sehat akan menjadi modal bagi individu agar

mampu mengembangkan kompetensi kognitif, afektif maupun kepribadian dalam proses penyesuaian diri di lingkungan hidupnya.

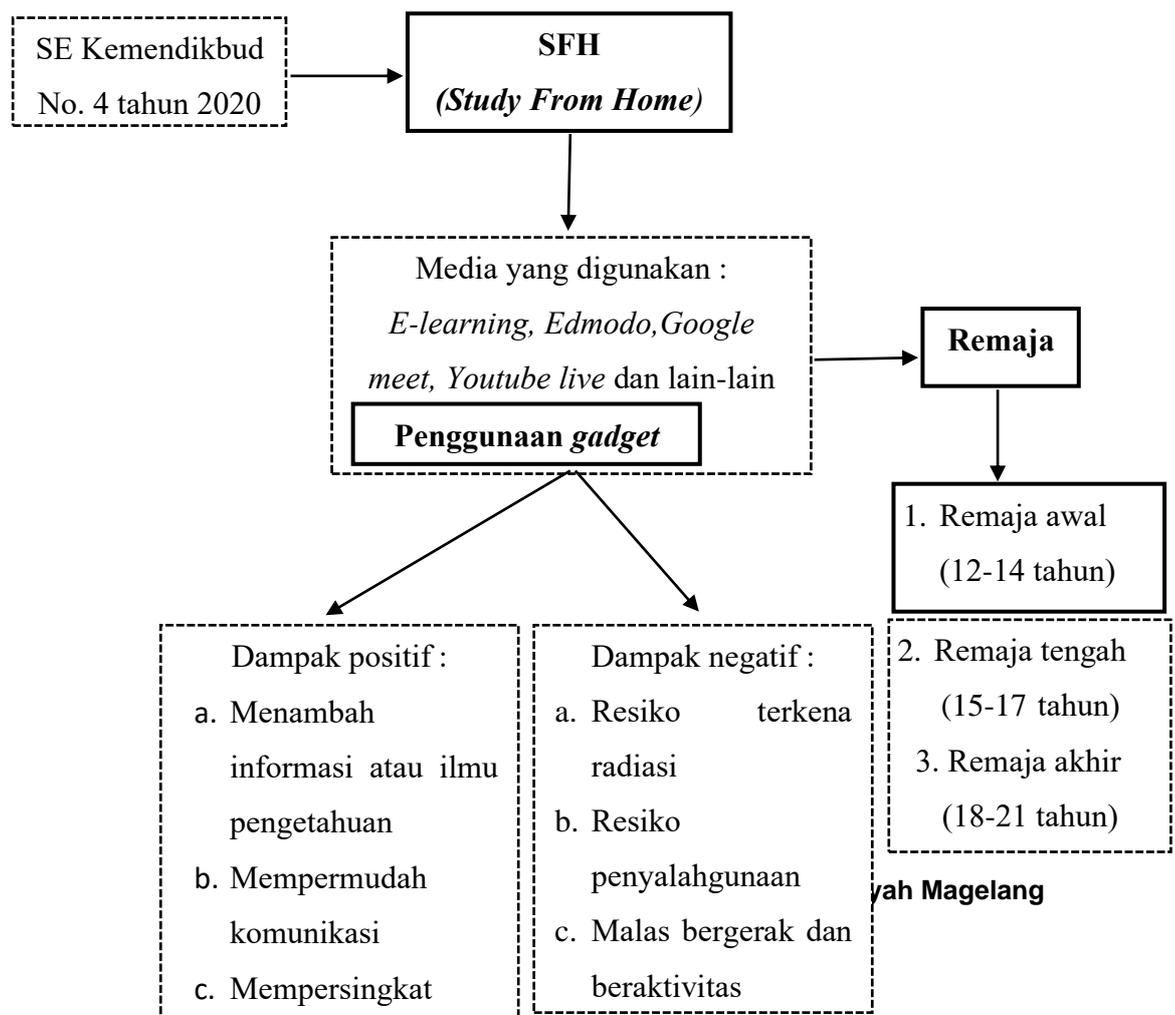
2. Faktor *exogen* (*nurture*)

Perubahan dan perkembangan dipengaruhi faktor dari luar seperti lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan fisik berupa tersedianya sarana dan fasilitas, letak geografis, cuaca, dan iklim. Sedangkan lingkungan sosial ialah lingkungan dimana remaja melakukan interaksi dengan individu atau kelompok. Lingkungan sosial ini dapat berupa, keluarga, tetangga, teman, lembaga pendidikan, dan lembaga kesehatan. Menurut Erikson, sebab lingkungan sosial budaya keluarga yang ditandai dengan kehangatan kasih sayang dan perhatian akan memungkinkan anak untuk mengembangkan rasa percaya kepada lingkungannya. Sebaliknya, mereka yang tak memperoleh kasih sayang dengan baik cenderung menjadi anak yang sulit mempercayai lingkungannya. Dengan demikian, remaja akan sulit untuk mengembangkan potensi kognitif maupun potensi yang lainnya.

3. Interaksi antara *endogen* dan *exogen*

Perubahan dan perkembangan dipengaruhi oleh interaksi faktor dari dalam maupun dari luar. Dalam kenyataannya faktor tersebut tidak dapat dipisahkan karena kedua faktor tersebut saling berpengaruh. Dengan demikian, sebenarnya faktor ketiga yaitu kombinasi dari faktor *endogen* dan *exogen* yang sama-sama mempunyai peranan penting. Oleh karena itu, sebaiknya dalam memandang dan memprediksi perkembangan remaja harus melibatkan kedua faktor tersebut secara utuh (holistik, integratif, dan komprehensif).

2.2 Kerangka Teori



d.Kecanduan Gadget

Bagan 2.1 kerangka teori

Sumber : Pohan (2020), Budi & Utomo (2015), Batubara (2016)

Keterangan :

————— : Diteliti

----- : Tidak diteliti

2.3 Hipotesis

Hipotesis jawaban sementara berdasarkan teori yang relevan dari rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah tersebut dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan (Sugiyono, 2014). Hipotesis digunakan dalam penelitian ini adalah Hipotesis nol (H_0) yaitu, tidak ada hubungan *Study From Home* (SFH) dengan tingkat kecanduan *gadget* pada remaja. Dan hipotesis alternatif (H_a) yaitu, terdapat hubungan *Study From Home* (SFH) dengan tingkat kecanduan *gadget* pada remaja.

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan merupakan penelitian *observasional analitik*, yaitu penelitian yang tidak melakukan perlakuan/intervensi apapun terhadap variabel penelitian. Desain penelitian yang digunakan *deskriptif korelasi* yaitu penelitian yang diarahkan untuk menjelaskan hubungan antara dua variabel yaitu variabel bebas dengan variabel terikat. Teknik pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan *cross sectional* yaitu pengukuran yang dilakukan pada variabel bebas dan variabel terikat dilakukan pada saat yang sama. Pada penelitian ini, hanya diobservasi satu kali saja dan pengukuran variabel subjek juga dilakukan pada saat itu juga, sehingga pada penelitian ini tidak diperlukan suatu pemeriksaan/pengukuran ulang (Notoatmojo, 2018). Penelitian ini dilakukan untuk melihat hubungan *study from home* (SFH) dengan tingkat kecanduan gadget.

3.2 Kerangka Konsep

Kerangka konsep adalah kerangka hubungan antara konsep yang dapat mendukung penelitian tersebut dan terdiri dari beberapa variabel serta hubungan variabel yang satu dengan yang lain untuk menganalisis hasil penelitian (Notoatmojo, 2018).

3.2.1 Variabel Bebas (Independen)

Variabel bebas atau variabel Independen adalah variabel yang mempengaruhi atau nilainya menentukan variabel lainnya (Nursalam, 2014). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah *Study From Home* (SFH)

3.2.2 Variabel Terikat (Dependen)

Variabel terikat atau variabel dependen adalah suatu variabel yang nilainya dipengaruhi dan ditentukan oleh variabel lain. Selain itu, variabel terikat atau dependen memiliki arti bahwa variabel terikat adalah faktor yang diamati dan diukur untuk menentukan ada atau tidaknya hubungan maupun pengaruh dari variabel bebas (Nursalam, 2014). Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu tingkat kecanduan *gadget*. Gambaran hubungan antar variabel bebas dan variabel terikat dalam penelitian ini, disusun dengan kerangka konsep sebagai berikut:



bagan 3.1 kerangka konsep

3.3 Definisi Operasional Penelitian

Definisi operasional merupakan uraian tentang batasan variabel yang dimaksud atau tentang apa yang diukur oleh variabel yang bersangkutan. Cara pengukuran adalah metode yang digunakan oleh peneliti untuk mengukur atau mendapatkan informasi data untuk variabel yang bersangkutan. Hasil ukur adalah pengelompokan hasil pengukuran variabel yang bersangkutan, sedangkan skala pengukuran adalah pengelompokan variabel yang bersangkutan menjadi skala nominal, ordinal, interval maupun ratio (Notoatmojo, 2018).

Tabel 3.1 definisi operasional penelitian

Variabel Penelitian	Definisi Operasional	Alat Ukur dan Cara Ukur	Hasil Ukur	Skala Data
<i>Study From Home (SFH)</i>	Melaksanakan metode pembelajaran daring (dalam jaringan) selama pandemi	Alat ukur yang digunakan untuk <i>Study From Home (SFH)</i> ini dengan ceklist pelaksanaan <i>Study From Home (SFH)</i> responden.	1 = “Ya” Jika melaksanakan <i>Study From Home (SFH)</i> 0 = “Tidak” melaksanakan <i>Study From Home (SFH)</i>	Nominal

Variabel Penelitian	Definisi Operasional	Alat Ukur dan Cara Ukur	Hasil Ukur	Skala Data
Tingkat Kecanduan Gadget	Tingkat Kecanduan Gadget merupakan tingkat ketergantungan remaja terhadap gadget	Kuesioner <i>smartphone addiction</i> Menggunakan Skala Likert	Pertanyaan positif (<i>Favorable</i>) yaitu: sangat sesuai=4, sesuai = 3, tidak sesuai = 2, Sangat tidak sesuai = 1 Pertanyaan negatif (<i>Unfavorable</i>): sangat sesuai = 1, sesuai = 2, tidak sesuai = 3, sangat tidak sesuai = 4 Skor: <42:Rendah 42-63:Sedang >63: Tinggi	Ordinal

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan pada objek penelitian yang akan diteliti (Notoatmojo, 2018). Jumlah siswa SMP Muhammadiyah 1 Alternatif Kota Magelang adalah 497. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII dan VIII SMP Muhammadiyah 1 Alternatif Kota Magelang yang berjumlah 378 siswa

3.4.2 Sampel

Sampel adalah objek yang akan diteliti dan dianggap mewakili seluruh populasi (Notoatmojo, 2018). Dalam pengambilan sampel digunakan beberapa cara atau teknik-teknik tertentu yang memungkinkan dapat mewakili populasinya, teknik tersebut disebut metode sampling atau teknik sampling (Notoatmojo, 2018). Penelitian ini menggunakan *simple random sampling*. Pemilihan sampel dengan cara ini merupakan probabilitas yang paling sederhana. Dengan penilhan sampel ini bahwa setiap subjek dalam populasi mempunyai kesempatan untuk terpilih atau tidak terpilih sebagai sampel penelitian. (Nursalam, 2014). Agar karakteristik sampel tidak menyimpang dari populasinya, maka sebelum dilakukan pengambilan sampel perlu di tentukan kriteria inklusi dan juga kriteria eksklusi.

3.4.3 Kriteria inklusi

Kriteria inklusi adalah karakteristik umum subjek penelitian dari suatu populasi target yang terjangkau dan akan diteliti (Nursalam, 2014)

Kriteria Inklusi pada penelitian ini yaitu:

- a. Berusia 12-14 tahun siswa kelas VII dan VIII.
- b. Tercatat sebagai siswa SMP Muhammadiyah 1 Alternatif Kota Magelang.
- c. Menggunakan gadget dengan durasi 3 jam/hari sebelum melaksanakan *Study From Home*.
- d. Menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 6 jam/hari dan aktif menggunakan aplikasi selain untuk pembelajaran selama *Study From Home*.

3.4.4 Kriteria eklusi

Kriteria eklusi adalah anggota populasi yang tidak dapat diambil sebagai sampel (Notoatmojo, 2018). Kriteria eklusi pada penelitian ini yaitu:

- a. Siswa yang tidak bersedia menjadi responden.
- b. Siswa yang tidak memiliki atau tidak menggunakan *gadget*.

besar sample dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$n = \frac{Z^2 \cdot N \cdot pq}{d^2 \cdot (N - 1) + Z^2 \cdot pq}$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel

Z = Deviat baku alpha, tingkat kemaknaan (untuk $\alpha = 0,05$ adalah 1,96).

p = Proporsi pravelensi kejadian (dari penelitian sebelumnya)

Q = 1-p

d = 0,1

N : Perkiraan besar populasi

Maka di dapatkan jumlah sampel sebesar:

$$n = \frac{1,96^2 \cdot 379 \cdot 0,5 \cdot 0,5}{0,1^2 \cdot (379 - 1) + 1,96^2 \cdot 0,5 \cdot 0,5}$$

$$n = \frac{363,9916}{4,7404}$$

$$n = 76,7$$

$$n = \text{dibulatkan menjadi } 77$$

Dalam keadaan yang tidak menentu peneliti mengantisipasi adanya subyek terpilih yang *drop out*, maka perlu untuk dilakukan koreksi terhadap besar sampel dengan menambahkan sejumlah subyek agar besar sampel tetap terpenuhi dengan rumus (Sastroasmoro, 2014):

$$n^1 = \frac{n}{(1 - f)}$$

Keterangan:

n^1 = Besar sampel setelah dikoreksi.

n = Besar sampel yang dihitung.

f = Perkiraan proporsi drop out 10% = 0,1

$$n^1 = \frac{77}{(1 - 0.1)}$$

$$n^1 = \frac{77}{0,9}$$

$$n^1 = 85$$

Jadi sampel yang dibutuhkan dalam penelitian ini yaitu 85 anak. Untuk menetapkan jumlah sampel untuk masing-masing kelas digunakan rumus :

$$\text{jumlah sampel tiap kelas} = \frac{\text{jumlah sampel tiap kelas}}{\text{jumlah populasi}} \times \text{total sampel}$$

Tabel 3.2 perhitungan proporsi sampel

No	Nama Kelas	Perhitungan Sample	Jumlah
1.	Kelas VII	$211/378 \times 85 =$	47
2.	Kelas VIII	$167/378 \times 85 =$	38
Total			85

3.5 Waktu dan Tempat Penelitian

3.5.1 Waktu

Penelitian ini dilakukan pada bulan April tahun 2021.

3.5.2 Tempat

Penelitian ini dilakukan di SMP Muhammadiyah 1 Alternatif Kota Magelang.

3.6 Alat dan Metode Pengumpulan Data

3.6.1 Alat Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data atau alat pengumpulan data tergantung pada macam dan tujuan penelitian serta data yang akan diambil ataupun dikumpulkan dalam penelitian (Notoatmojo, 2018). Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini yaitu data demografi yang berisi karakteristik responden meliputi usia anak dan jenis kelamin serta ceklist pelaksanaan *Study From Home* (SFH). Alat untuk mengukur kecanduan *gadget* menggunakan kuesioner penggunaan *gadget* (*smarthphone addiction*). Berikut adalah kisi-kisi dari kuesionernya :

Tabel 3.3 kisi-kisi kuesioner frekuensi penggunaan gadget

Variabel	Sub Variabel	Pertanyaan		Jumlah soal
		Favorable (+)	Unfavorable (-)	
Tingkat	<i>Salience</i>	1, 3	16, 17	4
Kecanduan	<i>Mood</i>	8,4	18	3
Gadget	<i>Modification</i>			
	<i>Tolerance</i>	5, 9, 12	20	4
	<i>Withdrawal</i>	6, 14	15	3

Variabel	Sub Variabel	Pertanyaan		Jumlah soal
		Favorable (+)	Unfavorable (-)	
	<i>Conflict</i>	2, 10	19	3
	<i>Relaps</i>	7, 11, 13	21	4
JUMLAH		14	7	21

Hasil ukur dibagi menjadi 3 kategori yaitu :

Kecanduan rendah : <42

Kecanduan sedang : 42-63

Kecanduan tinggi : >63

3.6.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuesioner berdasarkan variabel yang diteliti kemudian diberikan kepada responden. Adapun jalannya penelitian ini melalui beberapa tahap yaitu :

- a. Tahap ini merupakan tahap pengajuan judul penelitian pada pembimbing
- b. Konsultasi skripsi kepada dosen pembimbing I dan pembimbing II
- c. Prosedur pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan pengurusan surat ijin studi pendahuluan dari program studi ilmu keperawatan, fakultas ilmu kesehatan universitas Muhammadiyah magelang, kemudian pengajuan surat ijin studi pendahuluan dari Fakultas ke Dinas Pendidikan Kota Magelang dan SMP Muhammadiyah 1 Alternatif Kota Magelang
- d. Peneliti melakukan ujian seminar proposal skripsi.
- e. Melakukan uji etik setelah mendapatkan rekomendasi berupa *Ethical Clearance (EC)* dari Komite Etik Penelitian Kesehatan (KEPK) Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Magelang, sebagai kelayakan etik penelitian.
- f. Melakukan pengurusan surat ijin penelitian ke Kesbangpol Kota Magelang, Balitbang Kota Magelang dan Dinas Pendidikan Kota Magelang
- g. Menentukan responden yang sesuai kriteria inklusi dan eksklusi yang sudah ditetapkan. Setelah responden masuk dalam karakteristik responden peneliti memberikan penjelasan mengenai pengisian kuisisioner penelitian.

- h. Melakukan modifikasi penelitian via daring jika kondisi tidak memungkinkan dengan menggunakan *google form*.
- i. Setelah semua responden mengisi lembar kuisisioner lalu data terkumpul kemudian dilakukan pengolahan data menggunakan aplikasi komputer yaitu SPSS.

3.7 Uji Validitas dan Reliabilitas

3.7.1. Uji Validitas

Prinsip validitas atau kesahihan adalah pengukuran dan pengamatan, yaitu prinsip keandalan instrument dalam mengumpulkan data. Instrument harus dapat mengukur apa yang seharusnya diukur (Nursalam, 2014). Instrumen penelitian ini menggunakan ceklist apakah “YA” atau “TIDAK” melaksanakan *Study From Home* (SFH). Sedangkan tingkat kecanduan gadget menggunakan kuesioner *smartphone addiction* menggunakan skala likert.

3.7.2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas atau keandalan adalah kesamaan hasil pengukuran atau pengamatan bila fakta diukur ataupun diamati berkali-kali dalam waktu yang berlainan (Nursalam, 2014). Alat ukur yang digunakan untuk mengukur penggunaan gadget menggunakan alat ukur yang sudah dilakukan modifikasi. Alat ukur dari peneliti Zahrani (2014) terdiri 30 item *Favorable*, yang kemudian dilakukan modifikasi dan try out oleh penelitian Nurdiani (2015) menjadi 21 soal. Terdiri dari 14 item *favorable* dan 7 item *unfavorable* dengan hasil uji reliabilitas nilai alpha cronbach sebesar 0,88.

3.8 Metode Pengolahan dan Analisa Data

3.8.1. Metode Pengolahan

Setelah data diperoleh kemudian akan dilakukan pengolahan data dengan tahap-tahap sebagai berikut (Notoatmojo, 2018).

a. Editing

Editing adalah kegiatan untuk pengecekan dan perbaikan isian formulir atau kuesioner. Pada penelitian ini dilakukan pengecekan isian data responden serta

kejelasan jawaban kuesioner responden dan mengklarifikasi data yang kurang jelas pengisiannya.

b. *Coding*

Coding yaitu mengubah data dalam bentuk kalimat ataupun huruf menjadi data angka atau bilangan yang berguna untuk dalam memasukkan data atau data entry. Penggunaan kode pada penelitian ini yaitu, 1 = Di laksanakan, 0 = Tidak di laksanakan.

c. *Processing* atau *Data Entry*

Data merupakan jawaban-jawaban dari masing-masing responden dalam bentuk kode (angka atau huruf) kemudian di masukkan ke dalam program komputer. Peneliti memasukkan data yang sudah terkumpul ke dalam program komputer SPSS 16.

d. *Cleaning*

Pembersihan Data atau *Cleaning* adalah pengecekan data kembali dari setiap sumber data atau responden yang telah dimasukkan untuk melihat kemungkinan adanya kesalahan kode, ketidak lengkapan dan kemudian dilakukan pembetulan atau koreksi. Pada penelitian ini dilakukan pengecekan kode yang salah ataupun adanya ketidak lengkapan data sehingga akan dilakukan pembetulan atau koreksi.

3.8.2. Analisa Data

3.8.1.1 Analisa Data Univariat

Analisis univariate atau analisis deskriptif merupakan analisis yang bertujuan untuk menjelaskan ataupun mendeskripsikan karakteristik responden tiap variabel dalam penelitian (Notoatmojo, 2018). Variabel yang dianalisa dalam penelitian ini yaitu karakteristik responden mengenai karakteristik usia, jenis kelamin, dan kelas. selain itu analisis univariat juga dilakukan untuk mengidentifikasi penggunaan *gadget* pada remaja. Hasil analisa data pada data kategorik akan dipaparkan menggunakan presentase dan frekuensi, sedangkan pada data numerik akan dipaparkan menggunakan mean, standar deviasi dan nilai minimum, nilai maksimum.

3.8.1.2 Analisa Data Bivariat

Analisis bivariate merupakan analisis yang dilakukan untuk mengetahui hubungan atau korelasi dari 2 variabel (Notoatmojo, 2018). Analisis data menggunakan uji *spearman* yaitu salah satu uji statistik non paramateris, digunakan apabila ingin mengetahui kesesuaian antara 2 subjek. Dalam penelitian ini variabel yang dianalisa adalah hubungan *study from home* (SFH) dengan tingkat kecanduan *gadget* . Peneliti menggunakan uji *spearman* karena data yang diambil memiliki kategori nominal dan ordinal.

3.9 Etika Penelitian

Kode etik penelitian merupakan pedoman untuk setiap kegiatan penelitian yang melibatkan pihak peneliti atau subjek penelitian dengan pihak yang akan diteliti dan masyarakat yang akan memperoleh dampak dari hasil penelitian tersebut. Etika peneltian mencakup perilaku peneliti atau perilaku peneliti terhadap subjek yang diteliti dan sesuatu yang akan dihasilkan oleh peneliti bagi masyarakat (Notoatmojo, 2018).

3.9.1. *Informed consent (Persetujuan)*

Sebelum dilakukan pengambilan data penelitian, calon responden akan di beri penjelasan mengenai tujuan dan manfaat dari penelitian yang akan di lakukan serta penjelasan mengenai pengisian kuesioner kepada calon responden yang yang bersedia untuk di teliti. Siswa yang bersedia untuk menjadi responden harus menandatangani lembar persetujuan menjadi responden, dan jika calon responden menolak untuk di teliti maka peneliti tidak boleh memaksa dan tetap menghormati keputusan yang dipilih

3.9.2. *Anonymity (Tanpa Nama)*

Untuk menjaga kerahasiaan responden, peneliti tidak akan memasukkan nama responden dalam pengolahan data penelitian. Peneliti akan menggunakan inisial sebagai pengganti nama responden.

3.9.3. Confidentiality (*Kerahasiaan*)

Semua data yang sudah di isi oleh responden akan di jamin kerahasiaan oleh peneliti, seperti seperti nama dan alamat yang tidak akan dipublikasikan. Sehingga hanya data-data tertentu yang ditampilkan untuk kebutuhan pengolahan data.

3.9.4. Beneficience (*Bermanfaat*) & Non Maleficience (*Tidak merugikan*)

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 Muhammadiyah 1 Alternatif Kota Magelang kelas VII dan kelas VIII sebagai tambahan untuk mengetahui tingkat kecanduan *gadget*.

Pada penelitian ini tidak akan merugikan responden. Peneliti akan menjelaskan kepada responden bahwa dalam penelitian ini tidak akan membahayakan atau menimbulkan resiko bagi responden. Serta tidak akan menyinggung perasaan responden apabila didalam kuesioner terdapat pertanyaan yang bersifat pribadi.

3.9.5. Justice (*Keadilan*)

Pada penelitian ini, peneliti mempertimbangkan aspek keadilan gender dan hak subyek untuk mendapatkan perlakuan yang sama baik sebelum, selama, maupun sesudah berpartisipasi dalam penelitian.

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Pada penelitian ini didapatkan hasil uji sebagai berikut ; bahwa terdapat hubungan secara signifikan antara Study From Home (SFH) dengan tingkat kecanduan gadget pada remaja di SMP Muhammadiyah 1 Alternatif Kota Magelang dengan p-value 0,001. Berdasarkan hasil dan fenomena yang ada disekitar bahwa semakin lama penggunaan gadget baik dari durasi pemakaian dan aplikasi yang sering digunakan seperti chatting, sosial media, browsing dan game akan meningkatkan angka kecanduan gadget pada seseorang. Pada penelitian ini responden perempuan lebih mendominasi dalam penggunaan gadget yaitu sebanyak 45 responden dengan rata-rata durasi penggunaan gadget selama Study From Home 4-6 jam dan mengalami tingkat kecanduan gadget sedang.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka disarankan beberapa hal yaitu sebagai berikut:

5.2.1 Bagi Responden

Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat mengurangi intensitas penggunaan *gadget* dan penggunaan *gadget* sesuai kebutuhan dan bagi remaja perlu meningkatkan dan memahami informasi tentang dampak penggunaan gadget sehingga lebih mawas diri dan mengontrol aktivitas penggunaan gadget.

5.2.2 Bagi Orang Tua

Bagi orang tua, diharapkan orang tua lebih peka terhadap kecenderungan kecanduan gadget pada anaknya, sehingga dapat melakukan berbagai upaya pencegahan salah satunya dengan mulai memperhatikan dan mengontrol dalam menggunakan gadget.

5.2.3 Bagi Sekolah

Bagi sekolah, perlu dilakukan pendidikan atau penyuluhan penggunaan gadget secara sehat dan dampak yang diakibatkan. Selain itu perlu dipertimbangkan pemberian aturan penggunaan gadget.

5.2.4 Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat menjadikan penelitian ini sebagai gambaran untuk melakukan penelitian selanjutnya untuk memperbarui keilmuan yang lebih terbaru yang masih berhubungan dengan penelitian ini. diharapkan peneliti selanjutnya dapat menghubungkan lebih luas seperti stress anak, kecemasan anak, prestasi anak selama *study from home*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, W., Dewi, F., Kristen, U., & Wacana, S. (2020). *Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di*. 2(1), 55–61.
- Ali, M., & Ansori, M. (2011). *Psikologi Remaja, Perkembangan Peserta Didik*. Bumi Aksara.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2017). Penetrasi & Profil Perilaku Pengguna Internet Indonesia. *Apjii*, 51. <https://Apjii.Or.Id/Survei2018s/Download/Tk5ojybsyd8iqha2ech4fsgelm3ubj>
- Batubara, J. R. (2016). Adolescent Development (Perkembangan Remaja). *Sari Pediatri*, 12(1), 21. <https://doi.org/10.14238/Sp12.1.2010.21-9>
- Choi, S. W., Kim, D. J., Choi, J. S., Ahn, H., Choi, E. J., Song, W. Y., Kim, S., & Youn, H. (2015). Comparison Of Risk And Protective Factors Associated With Smartphone Addiction And Internet Addiction. *Journal Of Behavioral Addictions*, 4(4), 308–314. <https://doi.org/10.1556/2006.4.2015.043>
- Dariyo, A. (2004). *Psikologi Perkembangan Remaja*. Ghalia Indonesia.
- Darnoto, A. R. P. (2016). *Hubungan Penggunaan Smartphone Dengan Perilaku Seksual Remaja Di Sman "X" Jember*.
- Desiningrum, D. R., Indriana, Y., & Siswati. (2017). *Intensi Penggunaan Gadget Dan Kecerdasan Emosional Pada Remaja Awal*. 65–71.
- Dewanti, T., Widada, W., & Triyono, T. (2016). Hubungan Antara Keterampilan Sosial Dan Penggunaan Gadget Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sma Negeri 9 Malang. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 1(3), 126–131. <https://doi.org/10.17977/Um001v1i32016p126>
- Fadilah, R. (2015). *Perilaku Konsumtif Mahasiswa Ugm Dalam Penggunaan Gadget*.
- Firman, F., & Rahayu, S. (2020). Pembelajaran Online Di Tengah Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal Of Educational Science (Ijes)*, 2(2), 81–89. <https://doi.org/10.31605/Ijes.V2i2.659>

- Ghirardini, B. (2011). E-Learning Methodologies. *The International Journal Of Critical Cultural Studies*, 13(2), 13–25. <https://doi.org/10.18848/2327-0055/Cgp/V13i02/43766>
- Gikas, J., & Grant, M. M. (2013). Mobile Computing Devices In Higher Education: Student Perspectives On Learning With Cellphones, Smartphones & Social Media. *Internet And Higher Education*, 19, 18–26. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2013.06.002>
- Hakam, M. T., Levani, Y., & Utama, M. R. (2020). *Hang Tuah Medical Journal*. 17, 102–115.
- Isman, M. (2017). Pembelajaran Moda Dalam Jaringan (Moda Daring). *The Progressive And Fun Education Seminar*, 586–588.
- Iswidharmanjaya, D., & Agency, B. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Bisakimia.
- Jahja, Y. (2012). *Psikologi Perkembangan*. Kencana Prenada Media Group.
- Julita, M., & Yusuf, A. (2018). *Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Peserta*. 1–8.
- Kharisma Bismi Alrasheed, & Aprianti, M. (2011). Hubungan Antara Kecanduan Gadget Dengan Kecerdasan Emosi Pada Remaja (Sebuah Studi Pada Siswa Smp Di Kecamatan Setiabudi Jakarta Selatan). *Jurnal Sains Psikologi*, 7(2), 136–142.
- Korucu, A. T., & Alkan, A. (2011). Differences Between M-Learning (Mobile Learning) And E-Learning, Basic Terminology And Usage Of M-Learning In Education. *Procedia - Social And Behavioral Sciences*, 15, 1925–1930. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.04.029>
- Kwon, M., Kim, D. J., Cho, H., & Yang, S. (2013). The Smartphone Addiction Scale: Development And Validation Of A Short Version For Adolescents. *Plos One*, 8(12), 1–7. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0083558>
- Laili, M. F., & Nuryono, W. (2015). *Diterima. Sehingga Dapat Disimpulkan Bahwa Hipotesis Yang Berbunyi I “Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 21 Surabaya” Dapat Diterima. Kata Kunci : Konseling Keluarga, Kecanduan*

Game Online.

- Mawitjere, O., Onibala, F., & Ismanto, Y. (2017). Hubungan Lama Penggunaan Gadget Dengan Kejadian Insomnia Pada Siswa Siswi Di Sma Negeri 1 Kawangkoan. *Jurnal Keperawatan Unsrat*, 5(1), 104905.
- Meidawati, S., Rani, Bayu, & N, S. A. (2019). Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar Abstrak. *Seminar Nasional Sains & Entrepreneurship*, 1(1), 1–5. https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2c5&q=pengaruh+d+a+r+i+n+g+l+e+a+r+n+i+n+g+terhadap+hasil+belajar+ipasiswasekolahdasar&btnq=
- Mohammadbeigi, A., Absari, R., Valizadeh, F., Saadati, M., Sharifimoghadam, S., Ahmadi, A., Mokhtarie, M., & Ansari, H. (2016). Sleep Quality In Medical Students; The Impact Of Over-Use Of Mobile Cell-Phone And Social Networks. *Journal Of Research In Health Sciences*, 16(1), 46–50. <https://doi.org/10.34172/jrhs162484>
- Montag, C., Duke, É., Addiction, M. R.-I., & 2017, U. (2017). A Short Summary Of Neuroscientific Findings On Internet Addiction. In *Springer*. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-46276-9_12
- Mustakim. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika The Effectiveness Of E-Learning Using Online Media During The Covid-19 Pandemic In Mathematics. *Al Asma: Journal Of Islamic Education*, 2(1), 1–12.
- Notoatmojo, S. (2018). *Metode Penelitian Kesehatan*. Pt Rineka Cipta.
- Nursalam. (2014). *Ilmu Keperawatan Pendekatan Praktis*.
- Padjar, Budi Setyo, Suprapti, Danang, & Febryantahanuji. (2019). Media Pembelajaran E-Learning Dengan Metode Parsing Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Di Sekolah Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi, Teknologi Informasi Dan Sistem Komputer*, 14(2), 105–115.
- Paturel, A. (2014). Game Theory Game Theory. *Naval War College Review*, 14(5), 16–42. <https://digital-commons.usnwc.edu/nwc->

Review/Vol14/Iss5/3

- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Peraturan Pemerintah, R. I. (2020). *Peraturan Pemerintah Nomor 21 Tahun 2020 Tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar Dalam Rangka Percepatan Penanganan Coronavirus Disease 2019/Covid-19*. 2019(022868), 8.
- Pohan, A. E. (2020). *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*. Cv Sarnu Untung.
- Pradana, I. H. (2015). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Remaja Melakukan Cyberbullying Berdasar Pendekatan Teori Ekologi Di Sman 2 Kediri. *Prodi Pendidikan Ners, Fakultas Keperawatan, Universitas Airlangga, Surabaya*, 1–95.
- Rothan, H. A., & Byrareddy, S. N. (2020). The Epidemiology And Pathogenesis Of Coronavirus Disease (Covid-19) Outbreak. *Journal Of Autoimmunity*, 109(February), 102433. <https://doi.org/10.1016/j.jaut.2020.102433>
- Sarwono. (2011). *Psikologi Remaja*. Pt Raja Grafindo Persada.
- Sastroasmoro, S. (2014). *Dasar - Dasar Metodologi Penelitian Klinis* (Edisi 5). Sagung Seto.
- Sherlyanita, A. K., & Rakhmawati, N. A. (2016). Pengaruh Dan Pola Aktivitas Penggunaan Internet Serta Media Sosial Pada Siswa Smpn 52 Surabaya. *Journal Of Information Systems Engineering And Business Intelligence*, 2(1), 17. <https://doi.org/10.20473/jisebi.2.1.17-22>
- Siddiqui, S., & Singh, T. (2016). Social Media Its Impact With Positive And Negative Aspects. *International Journal Of Computer Applications Technology And Research*, 5(2), 71–75. <https://doi.org/10.7753/ijcatr0502.1006>
- Sugiyono. (2014). *Prof. Dr. Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif. Intro (Pdfdrive).Pdf*.
- Utomo, C. B., & Budi, T. (2015). Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget Di Sma N 1 Semarang. *Jess (Journal Of Educational Social Studies)*, 4(1), 1–5.

<https://doi.org/10.15294/jess.v4i1.6859>

Widyastuti, Y., Rahmawati, A., & Purnamaningrum, Y. (2009). *Kesehatan Reproduksi*. Fitramaya.

Yurianto, A., & K.P, B. W. (2020). *Pedoman Pencegahan Dan Pengendalian Coronavirus Disease*.