

PENGUNAAN GAWAI INTENSITAS TINGGI PADA REMAJA DI KECAMATAN LOWOKWARU KOTA MALANG MEMPENGARUHI GANGGUAN GEJALA EMOSIONAL DAN MASALAH PERILAKU

Sifani Andri Saputri, Erna Sulistyowati, Amelia Aziz Daeng*
Fakultas Kedokteran Universitas Islam Malang

ABSTRAK

Pendahuluan: Penggunaan Gawai dengan Intensitas Tinggi (PGIT) pada remaja dapat menimbulkan dampak kecanduan pemakai. Dampak kecanduan tersebut dapat berpengaruh pada perkembangan psikologi remaja, terutama pada aspek pertumbuhan emosi dan perilaku. Oleh karena itu penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan gawai terhadap gejala emosional dan masalah perilaku remaja di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang.

Metode: Penelitian ini menggunakan desain deskriptif analitik dengan pendekatan *cross sectional* untuk siswa di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang sebanyak 160 siswa. Pengumpulan data secara kuantitatif dengan kuesioner *Smartphone Addiction Scale-Short Version* (SAS-SV) dan *Strengths and Difficulties Questionnaire* (SDQ). Analisis data menggunakan aplikasi *SmartPLS 4.0*, didapatkan hasil signifikan jika *p-value* kurang dari 0.05.

Hasil: Jumlah responden penelitian siswa laki-laki dan perempuan sama, sebanyak 80 siswa. Jumlah Penggunaan Gawai Intensitas Tinggi (PGIT) sebanyak 49%. Responden dengan gejala emosional tingkat normal sebanyak 94 orang (59%), *borderline* 26 orang (16%), dan tidak normal sebanyak 40 orang (25%). Kemudian masalah perilaku normal didapatkan sebanyak 122 orang (76%), *borderline* sebanyak 28 orang (18%) dan kategori tidak normal didapatkan 10 orang (6%). Intensitas penggunaan gawai berpengaruh kurang baik terhadap variabel gejala emosional (*p-value* 0.002; *path coefficient* 0.239), sedangkan variabel masalah perilaku (*p-value* 0.009; *path coefficient* 0.223). Penggunaan gawai dengan intensitas tinggi (PGIT) yang berpengaruh kuat terhadap timbulnya gejala emosional *R-square* 0,055 dan pada variabel masalah perilaku *R-square* 0,044.

Kesimpulan: Tingginya intensitas penggunaan gawai memiliki hubungan positif dan signifikan terhadap munculnya gejala emosional dan masalah perilaku pada remaja di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang.

Kata kunci: *Intensitas penggunaan gawai; remaja; gejala emosional; masalah perilaku.*

*korespondensi:

Amelia Aziz Daeng M, S.Psi, M.Psi, Psikolog
Jl. MT. Haryono 193 Malang, Jawa Timur, Indonesia, 65144
e-mail: amelia.psikolog@unisma.ac.id, telepon: 0341-551932

INTENSITY OF GADGETS USE OF YOUTH IS HIGH IN LOWOKWARU DISTRICT, MALANG CITY AFFECTS EMOTIONAL SYMPTOMS AND BEHAVIOR PROBLEMS

Sifani Andri Saputri, Erna Sulistyowati, Amelia Aziz Daeng*
Medical Faculty Islamic University of Malang

ABSTRACT

Introduction: The high-intensity use of gadgets in teenagers impacts on user's addiction. The addiction of gadget use affects the development of teenagers psychology, especially aspects of emotional growth and behavior. Therefore, this study aimed to determine the effects of the intensity of device use on emotional symptoms and behavioral problems of teenagers in Lowokwaru District, Malang City.

Methods: This study used an analytic descriptive design with a cross-sectional approach for students in Lowokwaru District, Malang City, 160 students participated in this research by completing questionnaire of Smartphone Addiction Scale-Short Version (SAS-SV) and Strengths and Difficulties Questionnaire (SDQ) questionnaires. Data were analyzed by SmartPLS 4.0 application, significant results are obtained if the *p-value* is less than 0.05.

Results: Each male and female student number was 80, which whom had the total use of high intensity gadget was 49%. Respondents with normal emotional symptoms were 94 students (59%), *borderline* state 26 students (16%), and abnormal 40 students (25%). Further, there were 122 students (76%) with normal behavior problems, 28 student (18%) with *borderline* state and 10 state (6%) with abnormal categories. The intensity of device use has a negative effect on the emotional symptom variable (*p-value* 0.002; *path coefficient* 0.239), while the behavior problem variable (*p-value* 0.009; *path coefficient* 0.223). The intensity of device use a strong effect on the emergence of emotional symptoms *R-square* 0.055 and the behavior problem variable *R-square* 0.044.

Conclusion: The high intensity of using gadgets provides a positive and significant relationship to the emergence of emotional symptoms and behavioral problems in students in Lowokwaru District, Malang City.

Keywords: Intensity of device use; teenagers; emotional symptoms; behavior problems.

*Corresponding author:

Amelia Aziz Daeng M, S.Psi, M.Psi, Psikolog
Jl. MT. Haryono 193 Malang, Jawa Timur, Indonesia, 65144
e-mail: amelia.psikolog@unisma.ac.id, telepon: 0341-551932

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi modern seperti teknologi informasi terjadi sangat pesat sesuai dengan desakan perkembangan dari zaman dan kebutuhan manusia¹, salah satu contohnya adalah peningkatan penggunaan gawai baik untuk aktivitas pekerjaan, hiburan ataupun sekolah pada berbagai jenjang seperti SMP.

Siswa SMP masih dikategorikan sebagai golongan usia yang mempunyai karakter tumbuh dan berkembang dari segi kognitif, fisik, emosional, komunikasi juga kreativitas pada tahap yang sedang dilaluinya¹. Pada situasi pandemi covid-19 seperti ini penggunaan gawai menjadi meningkat khususnya untuk proses belajar mengajar pada siswa smp. Data KOMINFO Suhana (2018) melaporkan pengguna gawai di Indonesia yang sangat tinggi, terlebih pada usia sekolah yang dapat mencapai 98%. Penggunaan gawai intensitas tinggi (PGIT) pada remaja ini tentu dapat menimbulkan akibat negatif yang yakni dapat mempengaruhi perkembangan psikologi remaja, terlebih pada aspek pertumbuhan emosi dan moral dan perilaku seperti menjadi gampang marah, membangkang, sering mencontoh tingkah laku dalam gawai, sering bicara sendiri, berpengaruh pada kedisiplinan, enggan beraktivitas, sering kabur dari tanggung jawab ibadah, dan minimnya belajar mandiri akibat penggunaan gawai².

Penelitian deskriptif dari catatan medik di RSCM dengan menggunakan kuesioner *Strength and Difficulties Questionnaire* (SDQ) menghasilkan data jika terdapat konflik seusia dan emosi adalah perihwal paling besar³. Remaja dan anak disertai masalah emosional dan kelakuan sering diluar ekspektasi di sekitarnya. menjadi negatif. Teman menjaga jarak yang mengakibatkan minimnya bersosialisasi ditambah komunikasi dengan orang tua yang memberi kritik dan masukan membuat interaksi anak dengan orang tua jarang atau bahkan terputus³.

Meninjau banyaknya dampak dan faktor risiko, dengan kemungkinan tersebut seharusnya orang dewasa termasuk guru dan orang tua memaklumi keadaan anak dan murid yang mendeteksi secara awal dan diharapkan masalah remaja dan anak bisa dihindari dan diselesaikan sesegera agar tidak terjadi gangguan mental suatu saat. Disatu sisi orang tua adalah inti yang pada deteksi dini sekaligus sebagai kunci dari keberhasilan penanganan pada anak atau murid mereka³.

Maka dari itu dalam kesempatan meneliti saya lakukan guna mengetahui adakah pengaruh penggunaan gawai dengan intensitas tinggi (PGIT) terhadap gejala emosional dan masalah perilaku pada remaja untuk tindakan pencegahan. Hasil dari penelitian ini memiliki harapan untuk mengidentifikasi gejala-gejala emosional dan upaya dari pencegahan gangguan perilaku terutama akibat penggunaan gawai dengan intensitas yang tinggi pada remaja di kecamatan Lowokwaru Kota Malang.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Metode pada penelitian ini menggunakan deskriptif analitik dengan desain *cross sectional* yaitu jenis penelitian yang mencari pengaruh penggunaan gawai terhadap gejala emosional dan masalah perilaku. Waktu observasi untuk variabel bebas dan variabel terikat yang dilakukan secara bersamaan dan tidak dilakukan *follow up*. Responden penelitian adalah siswa dari sekolah menengah pertama yang berada di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang.

Waktu dan Tempat Penelitian

Proses pengambilan data dilakukan mulai bulan Juli - Agustus 2022. Responden penelitian merupakan siswa (i) pada SMPN 11 Malang, SMPN 13 Malang, SMPN 18 Malang, dan SMPN 25 Malang di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang.

Pengambilan Data

Pengambilan data kuesioner dilakukan melalui tatap muka secara luring dengan protokol kesehatan di masa pandemi. Responden akan dipersilahkan untuk mengisi lembar kuesioner dengan pemantauan peneliti secara langsung. Dilakukan didalam ruangan bersama responden dengan tetap mematuhi protokol kesehatan, dengan maksimal 45 responden tiap sekolah. Bias yang dapat muncul selama pengisian kuesioner yaitu responden yang kurang berkonsentrasi dan kelelahan saat pengisian kuesioner dikarenakan pengisian kuesioner ini membutuhkan waktu sekitar 30 menit.

Pengukuran intensitas penggunaan gawai menggunakan Kuesioner *Smartphone Addiction Scale-Short Version* (SAS-SV)⁴. Dengan kriteria dari hasil kuesioner, termasuk intensitas rendah jika $X < 31$ dan tinggi $X \geq 31$ pada jenis kelamin laki-laki sedangkan jenis kelamin perempuan disimpulkan rendah jika $X < 33$ dan tinggi $X \geq 33$. Variabel gejala emosional (E) dan masalah perilaku (C) menggunakan kuesioner *Strengths and Difficulties Questionnaire* (SDQ)⁵ dengan

kategorisasi skor Normal ($E \geq 0$ dan $E \leq 5$). Borderline ($E = 6$). Abnormal ($E \geq 7$ dan $E \leq 10$). Masalah perilaku menggunakan kuesioner yang terdiri dari 25 pernyataan dengan item yang menggambarkan perilaku kekuatan maupun kesulitan mereka dengan kategorisasi normal ($C \geq 0$ dan $E \leq 3$), borderline ($C = 4$), abnormal ($C \geq 5$ dan $E \leq 10$)

Teknik Analisa Data

Data kuantitatif yang diperoleh akan dianalisa jalur regresi *Partial Least Square* (PLS) menggunakan teknik *Structural Equation Model* (SEM) memakai aplikasi *Smart PLS*. Analisis SEM-PLS ini digunakan untuk mengkonfirmasi bentuk model dari variabel laten berdasarkan data empiris yang berlandaskan teori sebelumnya dengan pendekatan SEM *Confirmatory Factor Analysis*

(CFA). Metode evaluasi PLS-SEM terdapat dua langkah yakni model pengukuran (*outer model*) dan model struktural (*inner model*). model pengukuran dibagi dua, yaitu uji validitas juga uji reliabilitas. Uji validitas dilihat melalui *convergent validity* yang diukur melalui *loading factor* dan *Average Variance Extracted* (AVE); dan *discriminant validity* yang diukur melalui *Fornell-Lacker Criterion*. Uji reliabilitas dilihat melalui *composite reliability* dan *cronbach's alpha*.

HASIL DAN ANALISA DATA

Karakteristik Responden

Pada penelitian ini dengan responden sebanyak 160 yang terdiri dari 4 SMP antara lain SMP 11 (A), SMP 13 (B), SMP 18 (C), dan SMP 25 (D) dengan masing-masing SMP adalah 40 orang.

Tabel 1. Karakteristik Responden

Karakteristik	SMP A	SMP B	SMP C	SMP D
Jenis Kelamin				
Laki-laki	18 (45%)	18 (45%)	23 (58%)	21 (53%)
Perempuan	22 (55%)	22 (55%)	17 (43%)	19 (48%)
Total Responden	40	40	40	40

Keterangan : Data ini menunjukkan total jumlah responden laki-laki dan perempuan sebanyak 80 orang.

Pada **Tabel 1** memperlihatkan bahwa populasi perempuan pada SMP A dan B dominan dibandingkan populasi laki-laki dengan jumlah 22 orang atau 55% sedangkan pada SMP C dan D populasi laki-laki dominan dibandingkan perempuan dengan jumlah 23 orang atau 58% dan 21 orang atau 53%.

Hasil Data Intensitas Penggunaan Gawai SMP di Lowokwaru Kota Malang

Pengukuran intensitas penggunaan gawai didasari kuesioner *Smartphone Addiction Scale-Short Version* (SAS-SV) dengan pelaksanaan secara luring disetiap responden.

Tabel 2. Intensitas Penggunaan Gawai

Penggunaan Gawai	Frekuensi
Intensitas Rendah	81 (51%)
Intensitas Tinggi	79 (49%)

Keterangan : Data ini menunjukkan hasil penggunaan gawai. Dengan total pengguna pada intensitas tinggi 79 sedangkan 81 orang dengan intensitas rendah.

Terlampir pada **Tabel 2** diketahui pada semua responden menampilkan data yang cenderung pada pengguna dengan intensitas yang tinggi yaitu sebanyak 79 orang atau 49% dari total 160 responden.

Tabel 3. Intensitas Penggunaan Gawai Berdasarkan Karakteristik Responden

Karakteristik	Intensitas Penggunaan Gawai			
	Tinggi		Rendah	
Jenis Kelamin	n	%	n	%
Laki-laki	44	55	36	45
Perempuan	35	44	45	56
Σ	79		81	

Keterangan : Persentase dari total responden (160 orang)

Tabel 3 didapatkan data responden dengan jenis kelamin laki-laki pada penggunaan intensitas tinggi (PGIT) ada sejumlah 44 orang atau 55% dengan data penggunaan rendah sejumlah 36 orang atau 45%, responden perempuan menunjukkan intensitas tinggi

(PGIT) ada sejumlah 35 orang atau 44% sisanya dengan intensitas rendah 45 orang atau 56%.

Tabel 3 memperlihatkan bahwa penggunaan gawai pada siswa/siswi SMP cenderung tinggi sebanyak 79 orang dan mayoritas yang mengalami penggunaan gawai intensitas tinggi (PGIT) adalah laki-laki terdapat 44 (55%) orang. Dengan demikian pada jenis kelamin laki-laki dan perempuan menentukan intensitas penggunaan gawai tersebut, jenis kelamin laki-laki menunjukkan lebih PGIT daripada jenis kelamin perempuan.

Hasil Evaluasi Gejala Emosional Pada Siswa SMP di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang

Tabel 4. menunjukkan bahwa jumlah adanya perubahan gejala emosional yang didapatkan peneliti terhadap responden pada siswa SMP A, SMP B, SMP C dan SMP C Kota Malang pada tingkat normal sebanyak 94 orang (59%), borderline 26 orang (16%), dan tidak normal sebanyak 40 orang (25%). Hasil yang didapatkan banyak dari responden memiliki gejala emosional yang tidak normal, namun hal ini belum tentu menjadikan dasar bahwa responden memang memiliki masalah emosional yang tidak normal melainkan hanya gangguan sementara yang disebabkan oleh kebiasaan yang kurang baik.

Tabel 4. Karakteristik Responden Gejala Emosional Untuk Pengguna Gawai Tinggi

Gejala Emosional	Frekuensi
Normal	94 (59%)
Borderline	26 (16%)
Tidak Normal	40 (25%)

Hasil Evaluasi Masalah Perilaku Pada Siswa SMP di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang

Tabel 5 menggambarkan yakni sebanyak 122 siswa di SMP di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang, yang menjadi responden dalam penelitian ini, memiliki tingkat masalah perilaku yang cenderung normal, mencapai 76% dari total responden penelitian. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas dari seluruh responden penelitian tampaknya tidak mengalami masalah perilaku yang signifikan. Sedangkan siswa dengan masalah perilaku kategori borderline sebanyak 27 orang (17%), sedangkan responden dengan masalah perilaku kategori tidak normal didapatkan hasil 11 (7%) dari 160 orang total responden penelitian. Pada responden dengan tingkat masalah perilaku normal didapatkan hasil yang mendominasi jika

dibandingkan masalah perilaku kategori borderline dan tidak normal, hal ini menunjukkan bahwa kebanyakan dari responden tidak memiliki masalah perilaku yang mungkin disebabkan oleh intensitas penggunaan gawai yang tinggi.

Tabel 5. Karakteristik Responden Masalah Perilaku Untuk Pengguna Gawai Tinggi

Masalah Perilaku	Frekuensi	Persentase
Normal	122	(76%)
Borderline	27	(17%)
Tidak Normal	11	(7%)

Evaluasi Model Pengukuran

Penelitian ini melibatkan tiga variabel, yaitu penggunaan gawai, gejala emosional, dan masalah perilaku. Dalam tahap evaluasi model pengukuran, dilakukan serangkaian uji yang berupa uji validitas dan uji reliabilitas.

Pengukuran validitas bertujuan untuk menilai sejauh mana instrumen yang dikembangkan dalam penelitian ini mampu mengukur konsep yang diteliti. Validitas dapat diuji melalui beberapa aspek, termasuk *Discriminant Validity* (validitas diskriminan) dan *Average Variance Extracted* (AVE). Nilai AVE yang diharapkan adalah lebih dari 0.5 untuk memastikan bahwa konstruk yang diukur secara valid.

Pengukuran validitas dengan menggunakan program SmartPLS 4.0 memang bisa dilakukan dengan menilai *loading factor* (faktor pemuatan) untuk indikator konstruk. Nilai pada *loading factor* ini mengukur sejauh mana indikator-indikator tersebut memuat informasi tentang konstruk yang diukur. Biasanya, nilai *loading factor* yang dianggap baik untuk mengukur validitas adalah lebih dari 0,70. Ini berarti bahwa indikator tersebut cukup kuat dalam memuat informasi tentang konstruk yang sedang diukur. Kemudian, validitas *discriminant* terdapat hubungan dengan prinsip bahwa (*manifest variable*) adalah bentuk berbeda yang sewajarnya tidak berkorelasi dengan tinggi.

Analisis validitas dilakukan dengan memeriksa dua aspek penting, yaitu *convergent validity* (validitas konvergen) dan *discriminant validity* (validitas diskriminan). *Convergent validity* digunakan untuk mengevaluasi apakah terdapat indikator yang digunakan dalam mengukur suatu variabel memiliki validitas yang

memadai. Dalam mengukur konvergent validity, melihat nilai dari *loading factor* atau *outer loading* dari setiap konstruk yang dianggap valid. Nilai yang diinginkan adalah lebih dari 0,6 menunjukkan bahwa indikator-indikator tersebut secara efektif mengukur konstruk yang dimaksud.

Tabel 6. adalah *outer loading* tahap pertama sebelum dieliminasi, hanya terdapat 1 indikator yang valid yaitu SAS5 sebelum dieliminasi, sehingga hasil dari *outer loading* tidak signifikan tetapi setelah dieliminasi pada **Tabel 7.** dan indikator yang diambil yang lebih dari lebih dari 0,6 yaitu (SAS2, SAS5, SAS6 dan SAS7) hasil *outer loading* menjadi signifikan.

Tabel 6. Outer Loading Tahap Pertama Sebelum Dieliminasi

	Gejala Emosional	Intensitas Tinggi	Masalah Perilaku
EMO	1,000		
PER			1,000
SAS1		0,478	
SAS2		0,627	
SAS3		0,380	
SAS4		0,553	
SAS5		0,707	
SAS6		0,639	
SAS7		0,606	
SAS8		0,493	
SAS9		0,590	
SAS10		0,509	

Keterangan : Data ini adalah hasil *outer loading* sebelum dieliminasi.

Intensitas penggunaan gawai dengan 10 indikator (SAS1-SAS10), dan 2 indikator yaitu gejala emosional dan masalah perilaku.

Tabel 7. Outer Loading Tahap Kedua Setelah Dieliminasi

	Gejala Emosional	Intensitas Tinggi	Masalah Perilaku
EMO	1,000		
PER			1,000
SAS2		0,749	
SAS5		0,835	
SAS6		0,774	
SAS7		0,607	

Tabel 8. Validitas dan Reliabilitas

Konstruk	Cronbach's Alpha (> 0,7)	Composite Reliability (>0,7)	Average Variance Extracted (AVE) (>0,5)
Intensitas Tinggi	0.714	0.734	0.538

Keterangan : data ini mengevaluasi validitas dan reliabilitas konstruk dari *nilai cronbach's alpha*, *composite reliability*, dan AVE.

Pada **Tabel 8.** menunjukkan nilai *cronbach's alpha*, *composite reliability*, dan AVE dari setiap konstruk. Dari nilai yang dihasilkan, hasil *cronbach's alpha* sudah > 0,7,

hasil *composite reliability* sudah > 0,7, dan hasil AVE sudah > 0,5 yang menunjukkan besarnya nilai varian yang menggambarkan variabel laten sehingga dapat disimpulkan bahwa konstruk tersebut reliabel dan menghasilkan data yang konsisten. Hasil diatas menunjukkan bahwa *convergent validity* dapat diterima dan item pengukuran secara positif berhubungan dengan item yang lain dalam satu konstruk.

Selanjutnya adalah evaluasi model dari struktural (*inner model*) yang bertujuan untuk menilai pengaruh antar variabel. Evaluasi ini dapat dilihat melalui nilai *R Square* yang menunjukkan nilai kekuatan dalam penjelasan suatu variable, *path coefficient* yang

menunjukkan arah hubungan positif atau negatif antar variabel, *total effect* yang menunjukkan signifikansi pengaruh tiap variabel, dan nilai *T-Statistics* yang dapat dilakukan dengan melakukan kalkulasi *bootstrapping*.

Tabel 9. Tabel R Square

	<i>R Square</i>	<i>R Square Adjusted</i>
Gejala Emosional	0.055	0.049
Masalah Perilaku	0.044	0.039

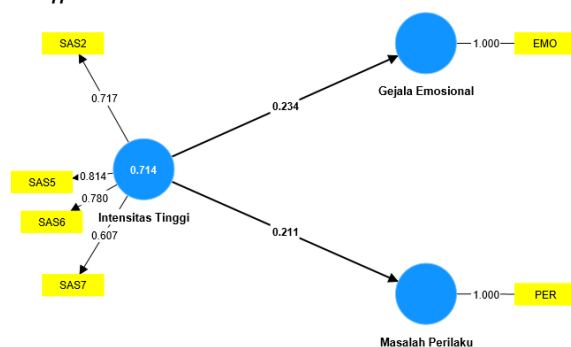
Keterangan : Data ini menunjukkan nilai *R Square*, dan *R Square Adjusted*.

Berdasarkan **tabel 9.** menunjukkan bahwa gejala emosional memiliki nilai *R Square* yang lemah (0,055) begitupun dengan masalah perilaku yang memiliki nilai *R Square* 0,044, kategorisasi hasil *R Square* dinyatakan lemah (0.02-0.15), cukup kuat (0.15-0.35), kuat (>0.35). Pada hasil ini gejala emosional dan masalah perilaku memiliki pengaruh yang lemah terhadap intensitas penggunaan gawai.

Tabel 10. Path Coefficient

Pengaruh Antar Variabel	<i>Original Sample (O)</i>
Intensitas Tinggi-> Gejala Emosional	0.234
Intensitas Tinggi -> Masalah Perilaku	0.211

Keterangan : Data ini menunjukkan nilai *path coefficient* antar variabel.



Gambar 1. Path Coefficient

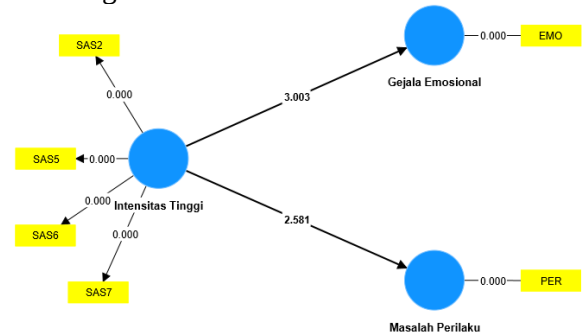
Pada **Tabel 10** dan **Gambar 1.** Menyatakan bahwa dimensi intensitas penggunaan gawai memiliki pengaruh positif terhadap gejala emosional dan masalah perilaku.

Tabel 11. Pengujian Hipotesis

Pengaruh Antar Variabel	<i>T Statistics</i>	<i>p-Values</i>
Intensitas Tinggi-> Gejala Emosional	3.003	0.001
IntensitasTinggi-> Masalah Perilaku	2.581	0.005

Keterangan : Data ini menunjukkan pengaruh dari antar variabel yang berada dalam hipotesis penelitian.

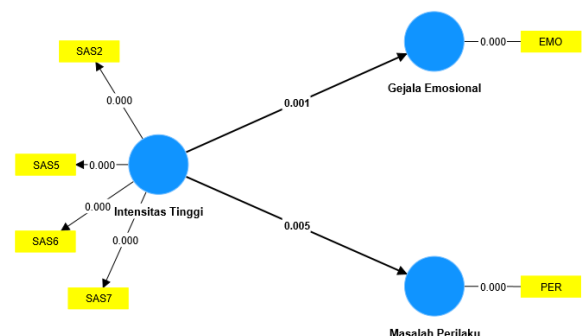
Pada **tabel 11** dan **Gambar 2.** Menunjukkan bahwa uji hipotesis pengaruh intensitas penggunaan gawai terhadap gejala emosional memiliki nilai *T Statistics* 3.003 yang berarti memiliki pengaruh signifikan terhadap gejala emosional. Pada masalah perilaku memiliki nilai *T Statistics* 2.581 yang berarti sama signifikan.



Gambar 2. Pengujian Hipotesis (T-Statistics)

Pada **Gambar 3.** hasil analisis mengindikasikan pengaruh signifikan variabel penggunaan gawai terhadap variabel gejala emosional dengan nilai *p-value* sebesar 0.001. Ini mengindikasikan bahwa hubungan antara penggunaan gawai dan gejala emosional adalah signifikan secara statistik.

Adanya pengaruh signifikan antara variabel penggunaan gawai terhadap variabel masalah perilaku dengan nilai *p-value* sebesar 0.009. Ini menggambarkan bahwa hubungan antara penggunaan gawai dan masalah perilaku juga memiliki signifikansi statistik yang tinggi.



Gambar 3. Pengujian Hipotesis (p-Value)

Hasil diatas menyatakan bahwa intensitas penggunaan dari gawai tersebut memiliki pengaruh signifikan terhadap gejala emosional dan masalah perilaku.

PEMBAHASAN

Karakteristik Responden

Hasil yang didapatkan dari karakteristik data tersebut didapatkan hasil yang berbeda. Dengan memiliki responden yang seimbang jumlahnya antara laki-laki dan perempuan dapat dengan mudah terlihat jenis kelamin mana yang lebih dominan memiliki gangguan gejala emosional dan masalah perilaku yang diakibatkan oleh intensitas penggunaan gawai yang tinggi.

Karakteristik responden apabila mencakup informasi tentang jumlah gawai yang mereka miliki menjadi sangat penting. Informasi tentang berapa jumlah gawai responden dapat memiliki nilai signifikan dalam menentukan tingkat penggunaan gawai⁶. Ini disebabkan oleh kenyataan bahwa semakin banyak jenis dan jumlah yang dimiliki oleh seseorang, semakin besar kemungkinan bahwa mereka akan menggunakan berbagai aplikasi yang berbeda-beda. Akibatnya, siswa yang mempunyai lebih banyak gawai memiliki potensi untuk meningkatkan intensitas penggunaan gawai mereka⁷.

Berdasarkan studi pendahuluan dari observasi yang dilakukan kepada siswa selama proses belajar dan wawancara pada guru BK sebanyak 1 orang, serta siswa sebanyak 5 orang di SMP Perti Kota Padang mendapatkan hasil siswa berperilaku tidak menghiraukan nasehat gurunya ketika ditegur, membolos dari kelas, merokok dan terkadang suka mencela sesama temannya⁸.

Pengaruh Intensitas Tinggi Penggunaan Gawai Terhadap Gejala Emosional

Pada pengujian hipotesis didapatkan bahwa pengaruh intensitas dari penggunaan gawai terhadap gejala emosional pada hasil *path coefficient* memiliki hubungan positif, dan pada hasil analisa *T-Statistic* memiliki hasil yang signifikan. Sehingga dalam penelitian ini terdapat hasil intensitas penggunaan gawai dapat berpengaruh positif pada gejala emosional yang menandakan semakin tinggi intensitasnya akan tinggi pula gejala emosional yang terjadi.

Penelitian yang dilakukan mendapatkan hasil pengaruh positif antara intensitas penggunaan gawai pada gejala emosional yang timbul. Kemungkinan terjadi karena remaja menghabiskan lebih banyak waktu dan intensitas yang tinggi di media sosial, mereka dapat menerima banyak informasi tanpa melakukan penyaringan yang memadai antara informasi yang baik dan yang buruk, selain itu akses remaja untuk mendapatkan perlakuan yang kurang pantas di media sosial juga meningkat dengan drastis dengan mudahnya akses media

sosial yang ada, sehingga dengan adanya pemicu yang terus menerus didapatkan akan menyebabkan perubahan emosional yang terjadi pada remaja. Ada tiga faktor utama yang dapat memengaruhi perkembangan sosial dan emosional seorang remaja antara lain faktor fisik, psikologis, lingkungan. Fisik seseorang mencakup aspek motorik tubuh, faktor psikologis terkait dengan kondisi mental dan tingkat kecerdasan, sementara faktor lingkungan mencakup lingkungan di mana remaja tersebut tumbuh, berinteraksi, dan mengalami perkembangan⁹.

Setelah pandemi Covid-19, variasi informasi yang diperoleh oleh remaja juga menjadi beragam, selain itu interaksi sosial dengan dunia luar menjadi berkurang, disisi lain sedikitnya Batasan menggunakan sosisal meddia memicu perubahan emosi yang dapat mempengaruhi gejala emosional terganggu¹⁰. Sosial media bisa membuat semua orang berkomentar maupun bersikap dengan didukungnya kebebasan memiliki akun lebih dari 1, adanya hubungan timbal balik perilaku remaja kepada remaja yang lain secara terus menerus dapat meningkatkan terganggunya emosional seseorang¹¹.

Seperti yang ditemukan dalam penelitian sebelumnya, remaja yang menggunakan gawai selama 5 hingga 7 jam per hari, atau setara dengan 300 hingga 420 menit, dapat mengalami tingkat kecanduan terhadap gawai. Dampaknya negatif terhadap sikap remaja dalam konteks keluarga, seperti menyebabkan *mood swing* dimana menghasilkan gejala seperti sensitif, emosi yang tidak terkendali, kegelisahan, dan bahkan isolasi diri¹².

Jika seorang remaja menghabiskan lebih dari dua jam bermain gawai dalam sehari, maka hal ini dianggap sebagai penggunaan yang berlebihan. Biasanya, remaja yang menggunakan gawai secara intensif akan sangat terfokus pada dunia maya, dan jika mereka dipisahkan dari gawai mereka, mungkin muncul perasaan gelisah karena mereka merasa sulit untuk berpisah dari perangkat tersebut. Remaja terbiasa menggunakan gawai untuk mengisi waktu luang dan mencari hiburan, informasi dan mencari kegiatan bahkan dijadikan sebagai teman terdekat, maka dari itu jika tidak ada gawai, mereka akan merasa ada yang kurang dalam hidupnya. Dampak negatif akan dirasakan jika kecanduan gawai. Layer gawai dapat meningkatkan hormon cortisol yang memicu

munculnya stres dan berdampak sulit berkonsentrasi bagi remaja².

Pengaruh Intensitas Tinggi Penggunaan Gawai Terhadap Masalah Perilaku

Hipotesis lain didapatkan bahwa pengaruh intensitas penggunaan gawai terhadap masalah perilaku pada hasil *path coefficient* menunjukkan hubungan positif, dan pada hasil analisa *T-Statistic* memiliki hasil yang signifikan. Sehingga didapatkan hasil intensitas penggunaan gawai berpengaruh positif pada masalah perilaku yang memiliki arti tingginya intensitas penggunaan gawai selaras dengan masalah perilaku yang ditemukan.

Hasil penelitian ini menyatakan bahwa ada suatu hubungan positif antara intensitas penggunaan gawai dan masalah perilaku pada responden. Hal ini mungkin disebabkan oleh kenyataan bahwa hubungan selaras intensitas penggunaan gawai dengan alokasi waktu yang mereka habiskan untuk berinteraksi dengan lingkungan fisik di dunia nyata serta berkomunikasi dengan orang lain secara langsung, hal ini menyebabkan tidak adanya perilaku yang dapat ditunjukkan secara langsung sehingga akan memperkecil kemungkinan munculnya masalah pada perilaku remaja tersebut.

Perkembangan sosial adalah proses di mana individu mengimplementasikan sikap sesuai norma dan tuntutan dari lingkungan sosial mereka. Secara hukum, perkembangan sosial-emosional dapat dijelaskan sebagai perubahan berkelanjutan dalam perilaku yang dipengaruhi oleh faktor genetik dan lingkungan, baik dalam aspek kuantitatif maupun kualitatif. Ini mencakup berbagai aspek, termasuk kesadaran diri, tanggung jawab terhadap diri, dan suatu perilaku yang mendukung hubungan sosial yang sangat baik.⁹

Selaras dengan penelitian ini yang mendapatkan hasil bahwa penggunaan gawai yang tinggi tidak membuat semua siswa menjadi memiliki masalah perilaku, dan justru lebih dominan siswa yang tidak terpengaruh atau normal dalam perilakunya, hal ini mungkin dapat disebabkan karena baiknya kesadaran diri dan rasa tanggung jawab yang dimiliki individu untuk dapat mengendalikan dirinya dalam mengontrol perilaku¹³.

Penggunaan internet bisa dibandingkan dengan pisau yang memiliki dua sisi, yang berarti bahwa ada hasil baik dan buruk yang bisa ditemui dalam jangka waktu yang beragam. Dalam konteks penggunaan gawai, dampak positifnya terlihat dalam peran perangkat ini

yang membantu dan mempermudah tugas-tugas milenial. Ini sesuai dengan temuan beberapa penelitian yang menyoroti gawai sebagai sumber pembelajaran, yang berdampak positif bagi perilaku remaja yang tentunya dalam aplikasi sehari-hari harus dapat mengontrol penggunaan gawai yang akurat, filter fungsi yang tepat serta penggunaan yang tidak terlalu lama. Koefisien waktu praktis pun dirasakan milenial¹⁴.

Beberapa penelitian telah menyampaikan bahwa penggunaan gawai dapat memiliki dampak negatif, termasuk perubahan dalam struktur otak¹⁵. Selain itu, penggunaan gawai juga dapat mengurangi sosialisasi anak kepada khalayak dan lingkungan sekitar, bahkan menyebabkannya semakin menjauh¹⁶. Anak-anak mungkin merasa lebih terhubung dengan dunia maya mereka sendiri dan dapat menunjukkan agresi terhadap keluarga dan orang-orang di sekitarnya¹⁷. Selain itu, terpapar layar juga dapat berkontribusi pada penurunan ketajaman penglihatan seseorang¹⁸.

Untuk itulah ada harus ada kesadaran diri dan rasa tanggung jawab yang baik dari pengguna gawai dan Diperlukan keterlibatan orangtua, guru, pemerintah, dan lingkungan sekitar untuk mengawasi dan mengontrol penggunaan perangkat ini dengan cara yang aman dan produktif¹⁹. Penting untuk mengoptimalkan peran orang tua sebagai pengawas selama tahap pertumbuhan dan perkembangan anak dalam era digital. Faktanya, anak-anak yang diberikan gawai oleh orang tua mereka cenderung lebih banyak menggunakannya untuk bermain dibandingkan dengan kegiatan belajar dan berinteraksi dengan teman sebaya di luar rumah²⁰.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan Analisa data dapat disimpulkan bahwa:

1. Pada penelitian karakteristik responden jenis kelamin siswa laki-laki memiliki intensitas penggunaan gawai lebih tinggi dibandingkan remaja perempuan.
2. Semakin tinggi intensitas penggunaan gawai menyebabkan gangguan gejala emosional dan masalah perilaku semakin tinggi untuk remaja di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang.

KETERBATASAN PENELITIAN

Peneliti dalam melakukan penelitian ini memiliki keterbatasan antara lain:

1. Karakteristik responden kurang bermacam sehingga hanya dapat melihat dari jenis kelamin, hal ini tentu masih kurang untuk memaparkan gangguan yang sesungguhnya.
2. Objek dari penelitian ini hanya difokuskan pada remaja tersebut yang mana itu hanya salah satu dari banyak nya sumber informasi mengenai intensitas penggunaan gawai seperti orang tua dan guru.
3. Dalam proses pengambilan data, kuesioner yang dikerjakan oleh responden terlalu banyak sehingga dapat mengganggu konsentrasi responden dalam mengerjakan setiap kuesioner.
4. Pada beberapa kesempatan, informasi yang diberikan oleh responden selama pengumpulan data tidak selalu realisasi dari keadaan responden. Ini didasari oleh perbedaan dalam pemikiran, pandangan, serta pemahaman yang beragam di antara responden. Faktor lain yang juga berperan adalah tingkat kejujuran dalam pengisian kuesioner.

SARAN

Untuk peneliti selanjutnya :

1. Mencari variable atau faktor-faktor lain yang dapat berhubungan maupun mempengaruhi intensitas penggunaan gawai.
2. Menambahkan karakteristik responden selain jenis kelamin, seperti jumlah gawai yang dimiliki dan tempat tinggal siswa.
3. Akan lebih baik hasilnya dilakukan Melakukan wawancara secara langsung dengan orang tua siswa atau guru bertujuan untuk memperoleh informasi yang banyak, lebih lengkap dan mendalam.
4. Memasukkan kesehatan mental sebagai efek dari penggunaan gawai berlebih.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih peneliti sampaikan kepada pembimbing, penguji serta dosen dan karyawan FK Unisma yang telah andil dalam peneilitian ini dan terima kasih kepada sekolah dan semua pihak yang telah mendukung penelitian ini.

REFERENSI

1. Domitila JIP; M, Wulandari MM, Marhayani F. Analisis Penggunaan Gawai Terhadap Interaksi Sosial Anak Sekolah Dasar Negeri Kota Singkawang. *EjournalUnibAcId*. 2021;6(2):131-141. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/potensi>

a/article/view/16871

2. Syifa L, Setianingsih ES, Sulianto J. Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *J Ilm Sekol Dasar*. 2019;3(4):538. doi:10.23887/jisd.v3i4.22310
3. Wiguna T, Samuel P, Manengkei K, Pamela C, Rheza AM, Hapsari WA. Masalah Emosi dan Perilaku pada Anak dan Remaja di Poliklinik Jiwa Anak dan Remaja RSUPN dr. Ciptomangunkusumo (RSCM), Jakarta. *Sari Pediatr*. 2010;12(4):270-277.
4. Wijaya F. Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Kualitas Tidur, Depresi, Kecemasan, Dan Prestasi Akademik Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Sumatera Utara. Published online 2021.
5. A Buchari. Hubungan Antara Persepsi Remaja Terhadap Peran Teman Sebaya dan Moral Disengagement dengan Perilaku Cyberbullying pada Siswa SMA di Surabaya. Published online 2018.
6. Chaidirman C, Indriastuti D, Narmi N. Fenomena Kecanduan Penggunaan Gawai (Gadget) pada Kalangan Remaja Suku Bajo. *Holist Nurs Heal Sci*. 2019;2(2):33-41. doi:10.14710/hnhs.2.2.2019.33-41
7. Hikmaturrahmah H. Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Musawa J Gend Stud*. 2020;10(2):191-218. doi:10.24239/msw.v10i2.524
8. Sari RP. Gambaran Kesehatan Mental Siswa SMP Perti Kota Padang. *J Halaqah*. 2021;3(1):1-10. doi:10.5281/zenodo.4554768
9. Radliya R, Apriliya S, Zakiyyah TR. Pengaruh penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini. 2017;1(1):1-12.
10. Dwi Febriati L, Fauziah A, Pendidikan Profesi Bidan Fakultas Ilmu Kesehatan UNRIYO P, III Kebidanan Fakultas Ilmu Kesehatan UNRIYO PD. Intensitas Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pra Sekolah. *Pros Semin Nas Multidisiplin Ilmu*. 2019;1(2):488-497.
11. Khoironi M, Sari S. Bentuk Perundungan Siber di Kalangan Remaja Dalam Media Sosial Tiktok. 2021;(28).
12. Remaja P. Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Remaja. (1):105-112.
13. Dasar M. Penggunaan gadget sebagai sumber belajar mempengaruhi hasil belajar pada mata kuliah matematika dasar. Published online 2017:25-36.

14. Utomo CB, Budi T. Journal of Educational Social Studies PENGGUNA GADGET DI SMA N 1 SEMARANG. 2015;4(1):1-5.
15. Manado N. Hubungan penggunaan. 2015;3(April):1-6.
16. Akib M, Hartanti R. Gawai : Positif dan Negatif bagi Milenial. 2021;10(03):504-509.
17. Abdu S, Saranga JL, Sulu V, Wahyuni R. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Penurunan Ketajaman Penglihatan. 2021;4(1):24-30. doi:10.52774/jkfn.v4i1.59
18. Puspa AK, Loebis R, Nuswantoro D. Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Penurunan Kualitas Penglihatan Siswa Sekolah Dasar The Using of Gadget and Its Effect of Decreasing the Quality of Vision in Elementary School Students. 2018;6(47):28-33.
19. Novianti R, Garzia M. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini ; Tantangan Baru Orang Tua Milenial Abstrak. 2020;4(2):1000-1010. doi:10.31004/obsesi.v4i2.490
20. Dini AU. Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Tumbuh Kembang Anak Usia Dini.