

## **KECANDUAN GADGET MEMENGARUHI STABILITAS EMOSI DAN MASALAH INTERAKSI TEMAN SEBAYA PADA REMAJA DI KECAMATAN LOWOKWARU KOTA MALANG**

Hilyatus Sofiyah Elyati Putri, Marindra Firmansyah, Amelia Daeng Matadjo\*  
Fakultas Kedokteran, Universitas Islam Malang

### **ABSTRAK**

**Pendahuluan:** Perkembangan media elektronik berisiko menyebabkan kecanduan *gadget* yang berakibat pada stabilitas emosi dan masalah interaksi teman sebaya. Remaja dikenal menggunakan gadget nomer dua di Indonesia yang perannya pada kestabilan emosi dan interarksi teman sebaya belum diketahui sehingga perlu diteliti.

**Metode:** Penelitian deskriptif analitik *cross sectional* dilakukan pada siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kecamatan Lowokwaru (n=160). Derajat kecanduan *gadget* diukur dengan kuesioner *Smartphone Addiction Scale-Short Version (SAS-SV)* yang membagi menjadi dua kelompok yakni kelompok kecanduan tinggi (KT, n=102) dan kecanduan rendah (KR, n=58). Tingkat stabilitas emosi diukur dengan tes kraepelin. Masalah interaksi teman sebaya diukur dengan kuesioner *Strengths Difficulties Questionnaire (SDQ)*. Hasil dianalisis dengan metode *Partial Least Square* pada *software SmartPLS* versi 4 dengan nilai *p-value* <0,05 dan *T-Statistic* > 1,97.

**Hasil:** Kelompok KR yang memiliki stabilitas emosi kategori baik sekali (n=11, 7%) dan kategori baik (n=11, 7%), sedangkan kelompok KT yang memiliki stabilitas emosi baik sekali (n=9, 6%) dan kategori baik (n=16, 10%) dengan *p*=0.000. Kelompok KR yang memiliki masalah interaksi teman sebaya kategori normal (n=7, 4%) dan *borderline* (n=19, 12%), sedangkan KT yang memiliki masalah interaksi teman sebaya kategori normal (n=14, 9%) dan *borderline* (n=39, 24) dengan *p*=0.000. Hasil uji smartPLS menunjukkan *T-Statistic* 11.410 untuk stabilitas emosi dan 22.236 untuk masalah interaksi teman sebaya. Hal ini menunjukkan bahwa kecanduan *gadget* memengaruhi stabilitas emosi dan masalah interaksi teman sebaya yang diduga terjadi karena preokupasi remaja pada *gadget* dapat menurunkan interaksi sosial.

**Kesimpulan:** Kecanduan *gadget* memengaruhi stabilitas emosi dan masalah interaksi teman sebaya pada remaja di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang.

**Kata Kunci :** *Kecanduan gadget, stabilitas emosi, dan masalah interaksi teman sebaya.*

\*Korespondensi:

Amelia Daeng Matadjo

Jl. MT. Haryono 193 Malang, Jawa Timur, Indonesia, 65144

e-mail: [ameliapsikolog@unisma.ac.id](mailto:ameliapsikolog@unisma.ac.id)

## **GADGET EDDICTION EFFECTS EMOTIONAL STABILITY AND PEER INTERACTION PROBLEMS IN TEENEGERS IN LOWOKWARU DISTRICT MALANG CITY**

Hilyatus Sofiyah Elyati Putri, Marindra Firmansyah, Amelia Daeng Matadjo\*  
Faculty of Medicine, Islamic University of Malang

### **ABSTRACT**

**Introduction:** The development of electronic media risks causing *gadget* addiction which results in emotional stability and peer interaction problems. Teenagers are known to use the number two *gadgets* in Indonesia whose role in emotional stability and peer interaction is unknown so it needs to be researched.

**Methods:** Cross-sectional analytical descriptive research was conducted on junior high school (SMP) students in Lowokwaru District (n=160). The degree of *gadget* addiction was measured using the *Smartphone Addiction Scale-Short Version (SAS-SV)* questionnaire which divided into two groups, namely the high addiction group (KT, n=102) and the low addiction group (KR, n=58). The level of emotional stability was measured using the Kraepelin test. Peer interaction problems were measured using the *Strengths Difficulties Questionnaire (SDQ)*. The results were analyzed using the *Partial Least Square* method in *SmartPLS* version 4 software with a *p-value* <0.05 and *T-Statistic* > 1.97.

**Result:** The KR group had emotional stability in the very good category (n=11, 7%) and good category (n=11, 7%), while the KT group had very good emotional stability (n=9, 6%) and the good category (n=16, 10%) with *p*=0.000. The KR group who had peer interaction problems were in the normal category (n=7, 4%), *borderline* (n=19, 12%), and abnormal (n=32, 20%), while the KT group who had peer interaction problems were in the normal category. (n=14, 9%), *borderline* (n=39, 24%), and abnormal (n=49, 31%) with *p*=0.000. The smartPLS test results show a *T-Statistic* of 11,410 for emotional stability and 22,236 for peer interaction problems. This is thought to occur because teenagers' preoccupation with *gadgets* can reduce social interaction.

**Keywords:** Addiction to using *gadgets*, emotional stability, and peer interaction problem.

## PENDAHULUAN

Gangguan kesehatan mental telah menjadi isu global yang mempengaruhi sekitar 14% dari populasi dunia dari berbagai kelompok umur.<sup>1</sup> Menurut WHO (2018) yang menyatakan prevalensi gangguan mental emosional pada rentang usia 10-19 tahun mencakup sekitar 16% dari beban penyakit dan cedera secara global.<sup>2</sup> Data regional WHO untuk Asia Pasifik menunjukkan bahwa di Indonesia terdapat sekitar 9 juta kasus gangguan mental, sekitar 3,7 % dari total populasi.<sup>3</sup>

Fenomena berkembangnya media elektronik berpotensi pada peningkatan kecanduan *gadget*.<sup>4</sup> Kecanduan *gadget* dan internet telah menjadi masalah yang mengganggu kehidupan sehari-hari, menyebabkan ketergantungan, kurangnya perhatian pada lingkungan sekitar, dan seringkali marah pada saat diganggu. Kecanduan *gadget* tidak hanya terjadi di Indonesia tetapi di seluruh dunia. Salah satu dampak yang menonjol akibat penggunaan *gadget* adalah menumbuhkan sifat individual, dimana lebih suka melihat *gadget* dibandingkan bersosialisasi dengan orang sekitarnya. Apabila fenomena ini terjadi dalam waktu yang lama akan menimbulkan krisis sosial dan kurangnya rasa percaya diri pada remaja.<sup>5</sup>

Penelitian deskriptif dari catatan medik di Poliklinik Anak dan Remaja RSCM dengan menggunakan kuesioner *Strength and Difficulties Questionnaire* (SDQ) menghasilkan data bahwa masalah dengan teman sebaya dan emosi merupakan masalah terbesar.<sup>6</sup> Anak dan remaja dengan masalah emosi dan perilaku seringkali mengalami perlakuan yang tidak sesuai dari lingkungannya yang dapat berupa stigma negatif. Teman sebaya menjauhi mereka, sehingga kesempatan untuk belajar bersosialisasi menjadi berkurang. Orang tua lebih banyak memberikan kritik negatif sehingga tidak jarang interaksi antara orangtua dan anak menjadi terputus.<sup>6</sup> Masalah interaksi teman sebaya dapat disebabkan karena kecanduan *gadget*.

Di Asia Tenggara didapatkan pengguna *gadget* mencapai 44% dari total populasi setiap tahunnya. Pada tahun 2014 sekitar 120 juta orang telah menggunakan *gadget*. Dari jumlah total pengguna *gadget* sebanyak 1,4 miliar, sekitar 176 juta diduga mengalami kecanduan *gadget* dan terus meningkat 123% bila dibandingkan dengan tahun sebelumnya yang hanya 79 juta.<sup>7</sup> Suatu penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam penggunaan *gadget*. Hasil survei APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) pada tahun 2020 mencapai 196,7 juta dari total 256,2 juta penduduk Indonesia.<sup>8</sup> Data dari KOMINFO menunjukkan penggunaan *gadget* di Indonesia sangat tinggi, terutama di usia sekolah yang mencapai 98%.<sup>8</sup> Hasil survei menunjukkan bahwa lebih dari 50% penggunaan *gadget* adalah orang-orang yang berada di usia remaja.<sup>9</sup> Penggunaan *gadget* intensitas tinggi pada remaja

menimbulkan dampak negative dan berpengaruh pada perkembangan psikologi remaja, terutama pada aspek pertumbuhan emosi dan perkembangan moral dan perilaku.<sup>10</sup>

Penelitian sebelumnya menggunakan responden remaja usia 11-12 tahun, sedangkan penelitian ini dilakukan pada remaja usia 13-15 tahun. Di Kota Malang khususnya di Kecamatan Lowokwaru belum pernah dilakukan penelitian pengaruh kecanduan *gadget* terhadap stabilitas emosi dan masalah interaksi teman sebaya pada remaja.

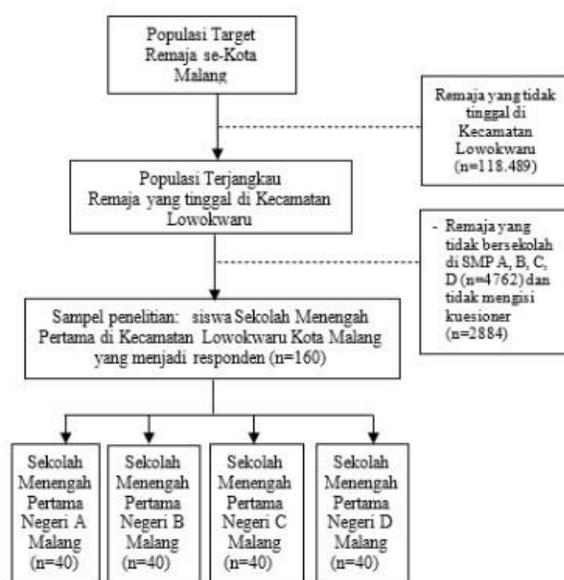
## METODE PENELITIAN

### Desain, Waktu dan Tempat Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif analitik dengan pendekatan *cross sectional* yang dilakukan pada bulan Juli sampai dengan September 2022 di Sekolah Menengah Pertama di Kecamatan Lowokwaru, yaitu Sekolah Menengah Pertama A, Sekolah Menengah Pertama B, Sekolah Menengah Pertama C dan Sekolah Menengah Pertama D. Penelitian ini telah disetujui Komisi Etik Penelitian Kesehatan Universitas Islam Malang dengan nomor sertifikat 035/LE.003/X/01/2022.

### Sampel Penelitian

Penelitian ini menggunakan responden siswa sekolah menengah pertama yang berusia 13-15 tahun sebagai responden penelitian. Responden pada tiap sekolah sebanyak 40 siswa seperti pada **Gambar 1**.



**Gambar 1. Responden Penelitian**

**Keterangan:** jumlah sampel berdasarkan kriteria didapatkan 40 siswa persekolah.

Kriteria inklusi adalah (1) Siswa Sekolah Menengah Pertama di Kecamatan Lowokwaru (2) siswa harus memiliki *gadget* atas kepemilikan pribadi

(3) siswa harus kooperatif. Kriteria eksklusi adalah (1) siswa mempunyai masalah dalam hal belajar (seperti tidak naik kelas atau lambat dalam hal belajar) (2) siswa yang mempunyai masalah dalam hal kedisiplinan (seperti sering melakukan pelanggaran tata tertib di sekolah).

Teknik pengambilan sampel menggunakan metode *purposive sampling* berdasarkan kriteria inklusi dan kriteria eksklusi. Penentuan besar sampel menggunakan rumus *Slovin* dengan populasi sebesar 7686 orang sehingga didapatkan hasil sampel berjumlah 160 responden.

#### Pengukuran Derajat Kecanduan *Gadget*

Derajat kecanduan *gadget* diukur dengan menggunakan kuesioner *Smartphone Addiction Scale-Short Version* (SAS-SV). Kuesioner terdiri dari 10 pertanyaan yang mengukur lima dimensi kecanduan *gadget*.<sup>11</sup> Hasil penilaian pada kuesioner SAS-SV dikategorikan berdasarkan laki laki dan perempuan. Laki-laki dengan skor  $\geq 31$  merupakan tingkat kecanduan tinggi dan skor  $< 31$  merupakan tingkat kecanduan rendah. Perempuan dengan skor  $\geq 33$  merupakan tingkat kecanduan tinggi dan skor  $< 33$  merupakan tingkat kecanduan rendah.<sup>12,13</sup>

#### Pengukuran Tingkat Stabilitas Emosi

Tingkat stabilitas emosi pada siswa dapat diketahui dengan pengukuran tes Kraepelin yang merupakan standar dalam psikologi. Tes Kraepelin terdiri dari angka-angka 1-9 yang sederhana. Responden diperintahkan melakukan penjumlahan angka-angka secara berurutan mulai dari bawah hingga keatas tanpa ada yang terlewat dalam waktu keseluruhan yang diperlukan kurang lebih 20 menit. Perinciannya adalah waktu yang diperlukan setiap deret sekitar 15 detik, dan diberi intruksi untuk pindah deret setiap 15 detik sampai 50 kali pindah deret.<sup>14</sup> Skoring tes ini dievaluasi menggunakan *software kraepelin* dan dikategorikan menjadi 5 kategori sesuai dengan **Tabel 1** yang diinterpretasi oleh psikolog yang bersertifikasi.<sup>14</sup>

**Tabel 1. Kategori Tes Kraepelin**

Tingkat	Skor
Kurang sekali	1
Kurang	2
Sedang	3
Baik	4
Baik sekali	5

#### Pengukuran Masalah Interaksi Teman Sebaya

Masalah interaksi teman sebaya diukur menggunakan kuesioner *Strengths Difficulties Questionnaire (SDQ)*. Setelah melakukan pengisian kuesioner SDQ, selanjutnya akan dilakukan

interpretasi hasil lalu akan dikategorikan dalam beberapa kategori seperti pada **tabel 2** yang diinterpretasi oleh psikolog yang bersertifikasi.

**Tabel 2. Kategori Kuesioner SDQ**

Tingkat	Skor
Normal	0-3
Borderline	4-5
Abnormal	6-10

**Keterangan:** Kuesioner SDQ terdapat tiga skor yaitu normal 0-3, *borderline* 4-5, dan abnormal 6-10.

#### Teknik Analisis Data

Data yang dihasilkan kemudian ditabulasi dalam table excel dapat diketahui hasil kuesioner SAS-SV, SDQ, dan data hasil tes Kraepelin lalu hasil tersebut dianalisis menggunakan *Structural Equation Modeling* (SEM) dengan teknik *Partial Least Square* (PLS) menggunakan *software SmartPLS* versi 4. Evaluasi yang pertama adalah model pengukuran (*Outer Model*). Kemudian dilakukan uji validitas dan reabilitas dengan melihat hasil *Composite Reliability*, *Cronbach's Alpha*, dan *Average Variance Extracted (AVE)*. Indikator dikatakan valid apabila *loading factor* memiliki nilai positif dan nilai *loading factor* lebih besar 0,6.<sup>15</sup> Indikator dikatakan valid apabila nilai *AVE* lebih dari 0,5.<sup>15</sup> Pengujian dikatakan reliabel apabila nilai *cronbach's alpha* dan nilai *composite reliability* lebih dari 0,6.<sup>15</sup>

Evaluasi yang kedua adalah Evaluasi model structural (*Inner Model*). Evaluasi *inner model* memiliki tujuan untuk menilai pengaruh antar variabel.<sup>16</sup> Evaluasi ini dapat diketahui melalui *R Square* yang menunjukkan nilai kekuatan dalam menjelaskan suatu variabel (*explanatory power*) dan nilai *T-Statistics* yang dapat dilakukan dengan melakukan kalkulasi *bootstrapping*. Tingkat signifikansi dikatakan signifikan apabila nilai dari *T-Statistic*  $> 1,97$ .<sup>16</sup>

## HASIL DAN ANALISIS DATA

### Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Hasil karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin seperti pada **Tabel 3** Responden laki-laki dengan kecanduan *gadget* tinggi sebanyak 60 orang sedangkan kecanduan *gadget* rendah sebanyak 21 orang, sedangkan pada responden perempuan dengan kecanduan *gadget* yang tinggi sebanyak 42 orang dan kecanduan *gadget* rendah sebanyak 37 orang. Karakteristik responden jenis kelamin laki-laki dengan kecanduan *gadget* intensitas tinggi lebih besar dibandingkan dengan jenis kelamin perempuan.

### Karakteristik Responden Berdasarkan Asal Sekolah

Hasil karakteristik responden berdasarkan asal sekolah seperti pada **Tabel 3** menunjukkan bahwa SMP A kecanduan *gadget* tingkat rendah sebanyak 18 siswa atau 45%, SMP B sebanyak 14 siswa atau 35%, SMP C sebanyak 10 siswa atau 25%, dan SMP D sebanyak 16 siswa atau 40%. Kecanduan *gadget* tingkat tinggi pada SMP A sebanyak 22 siswa atau 55%, SMP B sebanyak 26 siswa atau 65%, SMP C sebanyak 30 siswa atau 75%, dan SMP D sebanyak 24 siswa atau 60%. Hasil yang didapatkan asal sekolah tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kecanduan *gadget*.

### Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Hasil karakteristik responden berdasarkan usia seperti **Tabel 3** menunjukkan bahwa usia 13 tahun kecanduan *gadget* tingkat rendah sebanyak 25 siswa atau 16%, usia 14 tahun sebanyak 19 siswa atau 12%, dan usia 15 tahun sebanyak 14 siswa atau 9%. Hasil yang didapatkan usia tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kecanduan *gadget*.

### Hasil Uji Kecanduan Gadget Terhadap Stabilitas Emosi

Tingkat stabilitas emosi pada siswa diukur menggunakan tes Kraepelin didapatkan hasil pada **Tabel 3** menunjukkan bahwa siswa adiksi penggunaan *gadget* tinggi dengan tingkat stabilitas emosi kurang sekali sebanyak 20 siswa atau 13%, tingkat stabilitas emosi kurang sebanyak 19 siswa atau 12%, tingkat stabilitas emosi sedang sebanyak 38 siswa atau 24 %, tingkat stabilitas emosi baik 16 siswa atau 10%, dan tingkat stabilitas emosi baik sekali sebanyak 9 siswa atau 6%. Berdasarkan hasil tersebut adiksi penggunaan *gadget* tinggi berpengaruh pada stabilitas emosi

### Hasil Uji Kecanduan Gadget Terhadap Masalah Interaksi Teman Sebaya

Masalah interaksi teman sebaya diukur menggunakan kuesioner SDQ didapatkan hasil pada **Tabel 3** yang menunjukkan siswa dengan kecanduan *gadget* tinggi dengan tidak memiliki masalah interaksi teman sebaya atau normal sebanyak 14 siswa atau 9%, masalah interaksi teman sebaya *borderline* sebanyak 39 siswa atau 24%, masalah interaksi teman sebaya abnormal sebanyak 49 siswa atau 31%. Berdasarkan data tersebut kecanduan *gadget* tinggi dapat berpengaruh pada interaksi teman sebaya dikarenakan semakin tinggi penggunaan *gadget* semakin tinggi masalah interaksi teman sebaya yang dialami siswa.

### Hasil Uji Hubungan Kecanduan Gadget terhadap Stabilitas Emosi dan Masalah Interaksi Teman Sebaya

### Evaluasi Model Pengukuran (*Outer Model*)

Evaluasi model pengukuran atau *outer model* dilakukan untuk menilai validitas dan reliabilitas model. Pengukuran validitas dan reabilitas dilakukan dengan menguji *composite reliability*, *cronbach alpha*, dan *AVE*. Nilai *loading factor* lebih 0,6 maka indikator tersebut dapat dikatakan valid. Pada **Gambar 1** nilai *loading factor* pada semua variabel memiliki nilai lebih dari 0,6 maka dapat dikatakan nilai indikator valid

**Tabel 4. Hasil Data Average Variance Extracted**

	Cronbach's Alpha	Composite Reability	AVE
Kecanduan <i>gadget</i>	0,925	0,942	0,730
Stabilitas emosi	1.000	1.000	1.000
Masalah interaksi teman sebaya	1.000	1.000	1.000

**Keterangan :** Uji *convergent validity* dapat dikatakan valid apabila nilai AVE >0,5.

Uji validitas dan reliabilitas variabel diukur dengan melihat *composite reliability*, *cronbach alpha*, dan *AVE* ditunjukkan oleh **Tabel 4**. Pengujian dikatakan reliabel apabila nilai *cronbach's alpha* lebih dari 0,6 dan nilai *composite reability* lebih dari 0,6, dan nilai *AVE* lebih dari 0,5.

Berdasarkan **Tabel 4** data yang dihasilkan, nilai dari *cronbach's alpha* lebih dari 0,6, *composite reability* lebih dari 0,6, dan *AVE* lebih dari 0,5. Pada variabel stabilitas emosi dan masalah inetarksi teman sebaya. Sehingga disimpulkan bahwa konstruk tersebut reliabel dan menghasilkan data yang konsisten.

### Evaluasi Model Struktural (*Inner Model*)

Evaluasi model struktural atau *inner model* untuk memprediksi hubungan antara variabel laten. Evaluasi model struktural dilakukan dengan menggunakan *p-value* untuk mengetahui signifikansi dari koefisien parameter jalur, dan *R Square* untuk mengetahui pengaruh variabel laten independen terhadap variabel laten dependenden apakah memiliki pengaruh yang substantif.<sup>12</sup> Untuk menyimpulkan apakah hipotesis diterima atau ditolak, digunakan nilai *p-value* pada signifikansi  $\alpha = 5\%$  atau 0,05.<sup>15</sup> Jika *p-value* < 0,05 maka terdapat pengaruh yang signifikan antar variabel tersebut.<sup>15</sup> Namun, jika *p-value* > 0,05 maka tidak ada pengaruh yang signifikan antar variabel. Nilai *R Square* digunakan untuk melihat kekuatan dalam penjelasan suatu variabel (*explanatory power*).<sup>15</sup> Berdasarkan *R Square*, suatu model dapat dikatakan kuat apabila  $\leq 0,70$ , menengah apabila  $\leq 0,45$ , dan lemah apabila  $\leq 0,25$ .<sup>16</sup> Pengujian hipotesis digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh variabel eksogen terhadap variabel endogen. Kriteria pengujian menyatakan bahwa apabila nilai *T-Statistic* lebih besar dari nilai 1.97.<sup>15</sup>

**Tabel 3. Hasil Uji Kecanduan Gadget terhadap Stabilitas Emosi dan Masalah Interaksi Teman Sebaya**

	Keterangan	Kecanduan Gadget Rendah		Kecanduan Gadget Tinggi		P
		N	%	N	%	
		<b>Jenis Kelamin</b>	Laki-laki	21	13%	
	Perempuan	37	23%	42	26%	
<b>Asal Sekolah</b>	SMPN A	18	45%	22	55%	0.314
	SMPN B	14	35%	26	65%	
	SMPN C	10	25%	30	75%	
	SMPN D	16	40%	24	60%	
<b>Usia</b>	13	25	16%	42	26%	0.691
	14	19	12%	37	23%	
	15	14	9%	23	14%	
<b>Stabilitas Emosi</b>	Kurang sekali	7	4%	20	13%	0.000
	Kurang	10	6%	19	12%	
	Sedang	19	12%	38	24%	
	Baik	11	7%	16	10%	
	Baik sekali	11	7%	9	6%	
<b>Masalah Interaksi Teman Sebaya</b>	Normal	7	4%	14	9%	0.000
	Borderline	19	12%	39	24%	
	Abnormal	32	20%	49	31%	

**Keterangan :** Data diatas menunjukkan karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin.

**Tabel 5. Hasil R Square**

Variabel	R Square	R Square Adjusted
Stabilitas emosi	0,418	0,414
Masalah interaksi teman sebaya	0,663	0,661

**Keterangan:** R Square dikatakan kuat apabila  $\leq 0,70$ , menengah apabila  $\leq 0,45$ , dan lemah apabila  $\leq 0,2$ .

Pada **Tabel 5** menunjukkan variabel endogen stabilitas emosi memiliki nilai R Square sebesar 0,418. Hal tersebut menunjukkan besaran pengaruh kecanduan gadget terhadap stabilitas emosi, hal ini menunjukkan bahwa variabel eksogen berupa kecanduan gadget dapat dikatakan menengah atau sedang dalam menjelaskan variabel endogen stabilitas emosi sebanyak 41,8% sisanya sebesar 58,2% merupakan kontribusi faktor lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

Pada **Tabel 5** menunjukkan variabel endogen masalah interaksi teman sebaya memiliki nilai R Square sebesar 0,663 yang memiliki arti bahwa variabel eksogen berupa kecanduan gadget dapat dikatakan kuat dalam menjelaskan variabel endogen

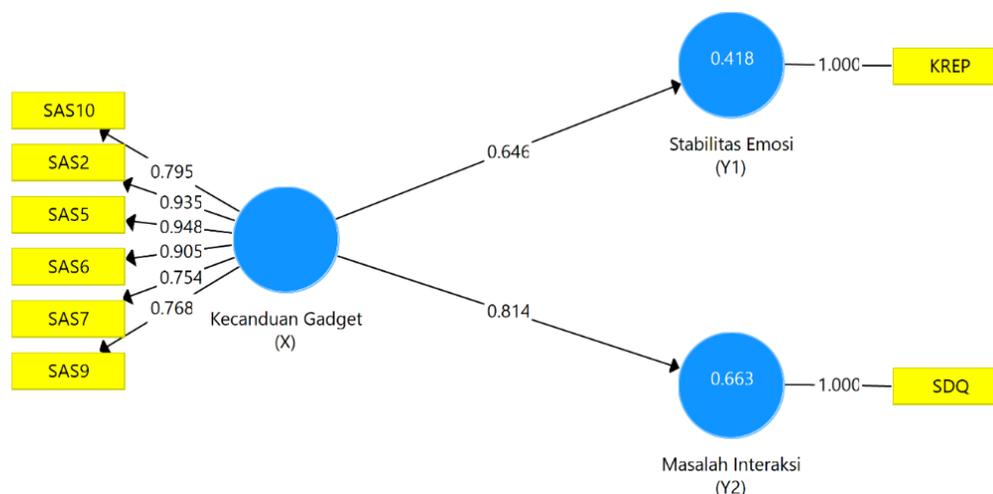
masalah interaksi teman sebaya sebanyak 66,3% sisanya sebesar 33,7% merupakan kontribusi faktor lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

**Tabel 6. Hasil Pengujian Hipotesis**

Pengaruh Antar Variabel	T Statistics ( O/STDEV )	P Values
Adiksi Gadget-> Stabilitas Emosi	11.410	<b>0,000</b>
Adiksi Gadget-> Masalah Interaksi Teman Sebaya	22.236	<b>0,000</b>

**Keterangan :** T-Statistic > 1,97 = signifikan, T-Statistic < 1,97 = tidak signifikan.

Berdasarkan **Tabel 6** variabel kecanduan gadget terhadap stabilitas emosi memiliki p-value 0,000 dan T-Statistic 11.410. Hal ini berarti variabel kecanduan gadget memiliki pengaruh yang signifikan terhadap stabilitas emosi. Variabel kecanduan gadget terhadap masalah interaksi teman sebaya memiliki p-value 0,000 dan T-Statistic 22.410. Hal ini berarti variabel kecanduan gadget memiliki pengaruh signifikan terhadap masalah interaksi teman sebaya.



**Gambar 2. Hasil Model Pengukuran (Outer Model) Nilai Loading Factor**

**Keterangan :** SAS= *Smartphone Addiction Scale-Short Version*, angka menunjukkan nomer pertanyaan dalam kuesioner SAS-SV; KREP=tes Kraepelin; SDQ= *Strengths Difficulties Questionnaire*, dianalisa sebagai satu hasil.

## PEMBAHASAN

### Tingkat Kecanduan Gadget Pada Remaja

Karakteristik responden pada **Tabel 2**, sebagian besar responden. Responden didominasi oleh responden laki-laki dibandingkan perempuan. Berdasarkan karakteristik responden jenis kelamin laki-laki kecanduan *gadget* tingkat tinggi lebih besar dibandingkan jenis kelamin perempuan. Hal ini sesuai dengan penelitian yang menyebutkan bahwa laki-laki cenderung sering menggunakan *gadget* daripada perempuan. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa laki-laki menggunakan *gadget* dengan tujuan untuk pekerjaan, pencarian internet, *game* dan hiburan, sehingga pada laki-laki penggunaan *gadget* menjadi lebih sering daripada perempuan.

Hasil berbeda yang didapatkan pada penelitian lain yang menyebutkan bahwa laki-laki dan perempuan memiliki tingkat kecenderungan kecanduan yang sama terhadap *gadget* karena keduanya mempunyai hak yang sama dalam mengakses teknologi.<sup>17</sup> Menurut Heo, dkk pada jenis kelamin perempuan, kecanduan *gadget* lebih tinggi karena adanya kecenderungan menggunakan internet untuk mengobrol, mengirim pesan, memperbarui beranda pribadi media sosial, *blog* dan mencari informasi.<sup>18</sup>

Pada hasil yang telah didapatkan nilai *P-Value* asal sekolah tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap kecanduan *gadget*. Hal ini menunjukkan bahwa setiap remaja memiliki peluang yang sama untuk memiliki gejala kecanduan *gadget* tergantung pribadi masing-masing dalam mengontrol diri untuk bermain *gadget*.

Usia pada remaja tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kecanduan *gadget*. Hal ini menunjukkan bahwa setiap usia memiliki peluang untuk memiliki keluhan kecanduan *gadget*.

### Pengaruh Kecanduan Gadget terhadap Stabilitas Emosi

Pada hasil yang telah dilakukan didapatkan bahwa kecanduan *gadget* berpengaruh positif signifikan terhadap stabilitas emosi karena memiliki nilai *T-Statistics* > 1,97. Hasil penelitian didapatkan nilai *R Square* sebesar 0,418 yang memiliki arti bahwa variabel kecanduan *gadget* dapat dikatakan bahwa menengah atau sedang dalam menjelaskan variabel stabilitas emosi sebesar 41,8% dan sisanya 58,2% merupakan kontribusi faktor lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini. Kecanduan *gadget* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap stabilitas emosi. Hasil yang diperoleh pada *P-value* adalah 0.000 ( $p < 0.05$ ) yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, artinya ada pengaruh kecanduan *gadget* terhadap stabilitas emosi pada remaja.

Remaja cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga ingin mencoba hal-hal baru dan mudah terpengaruh. Hal ini terjadi pada penggunaan *gadget* rasa ingin tahu pada remaja yang sangat tinggi dan keinginan untuk mencoba hal baru. Berawal dari rasa ingin tahu sampai menjadi berlebihan dalam menggunakan *gadget* dan menjadi kecanduan. Penggunaan *gadget* yang berlebihan memberikan dampak negative bagi perilaku remaja dalam keluarga, seperti ketidakstabilan emosional yang mengakibatkan remaja mudah marah, emosi, gelisah, dan bahkan mengurung diri akibat dijauhkan dari *gadget*.<sup>19</sup>

Stabilitas emosi dapat disebabkan karena beberapa faktor. Faktor-faktor yang memengaruhi kestabilan emosi, yaitu lingkungan, pengalaman, dan

faktor individu.<sup>19</sup> Aspek perkembangan emosi sangat dipengaruhi oleh interaksi dengan lingkungan baik dari lingkungan keluarga maupun orang lain sekitarnya. Emosi yang berkembang akan sesuai dengan impuls emosi yang diterimanya. Gadget memiliki dampak negatif yang dapat dilihat dari berbagai aspek, mulai dari konsentrasi belajar menjadi berkurang, banyak menyita waktu, emosional tidak stabil dan dapat berdampak pada fisik subjek seperti, pusing dan mata lelah akibat terlalu lama menggunakan *gadget*.<sup>19</sup> Masa remaja merupakan masa yang penting dalam pembentukan dan perkembangan kepribadian. Apabila ketidakstabilan emosi terjadi dalam jangka panjang maka akan mempengaruhi masa yang akan datang.<sup>20</sup> Orang tua perlu mengawasi dengan baik agar tidak berdampak negatif bagi remaja. Oleh karena itu, peranan orang tua dalam memberikan peraturan-peraturan sangat dibutuhkan.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Windawati *et,al* (2023), menyatakan kecanduan gadget mempengaruhi konsentrasi, gangguan cemas, depresi, dan stress pada remaja.<sup>21</sup> Hasil menunjukkan gangguan cemas berat akibat kecanduan gadget sebanyak 13% dengan nilai signifikansi 0,000, depresi berat akibat kecanduan gadget sebanyak 4,3% dengan nilai signifikansi 0,005, stress berat akibat kecanduan gadget sebanyak 4,3% dengan nilai signifikansi 0,000 dan tingkat penurunan konsentrasi akibat kecanduan gadget sebanyak 7,5% dengan nilai signifikansi 0,191.<sup>21</sup>

Penggunaan gadget dengan intensitas tinggi juga berdampak terhadap perilaku perundungan siber dan kepercayaan diri. Hal ini sejalan dengan penelitian Habibie *et,al* (2022), menyatakan bahwa besaran pengaruh penggunaan gawai intensitas tinggi terhadap perundungan siber memiliki besaran pengaruh sebanyak 6,2% dan nilai signifikan 0,001.<sup>22</sup> Adanya faktor lain yang memungkinkan adalah penggunaan media sosial pada remaja lebih banyak dan lebih lama sehingga banyaknya informasi yang didapatkan tanpa adanya penyaringan informasi yang baik dengan informasi yang buruk. Hal itu mengakibatkan seorang remaja cenderung tinggi kemungkinan menjadi perilaku perundungan siber apabila intensitas penggunaan gawai juga tinggi. Sedangkan besaran pengaruh penggunaan gawai terhadap kepercayaan diri sebesar 10,2% dengan nilai signifikan 0,001. Hal ini kemungkinan diakibatkan karena semakin tinggi intensitas penggunaan gawai seseorang, maka semakin sedikit waktu untuk berinteraksi langsung terhadap orang lain.<sup>22</sup>

### **Pengaruh Kecanduan Gadget terhadap Masalah Interaksi Teman Sebaya**

Pada hasil yang telah dilakukan didapatkan bahwa kecanduan *gadget* berpengaruh positif signifikan terhadap masalah interaksi teman sebaya karena memiliki nilai *T-Statistics* > 1,97. Hasil

penelitian didapatkan nilai *R Square* sebesar 0,663 yang memiliki arti bahwa variabel kecanduan *gadget* dapat disimpulkan bahwa kuat dalam menjelaskan variabel masalah interaksi teman sebaya sebesar 66,3% dan sisanya 33,7% merupakan kontribusi faktor lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini. Hasil yang diperoleh pada *P value* adalah 0.000 ( $p < 0.05$ ) yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, artinya ada pengaruh kecanduan *gadget* terhadap masalah interaksi teman sebaya pada remaja.

Penggunaan *gadget* mempunyai dampak positif dengan memudahkan untuk mendapatkan informasi, pengetahuan, dapat berhubungan dengan orang-orang yang jauh. Tetapi dampak negative juga muncul, saat seorang remaja lebih senang dengan dunia mayanya, dia akan melupakan untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya.<sup>23</sup> *Gadget* tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi, tetapi remaja menggunakan *gadget* sebagai alat hiburan seperti bermain *game*, sosial media seperti *twitter* dan *facebook*. Penggunaan *gadget* dengan berbagai dampaknya perlu disosialisasikan kepada remaja.

Intensitas penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengurangi interaksi sosial remaja yang dapat mengakibatkan acuh terhadap lingkungan sekitar dan dapat mempengaruhi emosi serta perilaku. Kecanduan *gadget* yang berlebihan dapat mempengaruhi perilaku remaja seperti masalah interaksi dan ketidakstabilan emosi.<sup>23</sup> Kecanduan *gadget* juga dapat menjadi penyebab penyimpangan perilaku terhadap penggunaannya terutama kalangan remaja yang masih dalam keadaan labil dan mencari jati dirinya. Kurangnya keterampilan sosial yang dimiliki remaja dapat berdampak buruk terhadap remaja, seperti remaja akan sulit berinteraksi dengan sekitar dan akan sulit untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu peran orang tua sangat dibutuhkan untuk mengontrol penggunaan *gadget* pada remaja.

Penggunaan *gadget* memiliki dampak lain seperti gangguan gejala emosional dan masalah perilaku terhadap seseorang. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Sifani Andri *et.al* (2023), menyatakan bahwa penggunaan *gadget* pada remaja memiliki hubungan dengan nilai *P-value* 0,001 terhadap intensitas gejala emosional.<sup>24</sup> Gejala emosional di sini yang dimaksud seperti perasaan sering sakit kepala, perut, adanya rasa cemas atau khawatir, perasaan tidak bahagia, perasaan gugup dan kehilangan kepercayaan diri, dan merasa takut. Menurut Sifani Andri *et,al* (2023) hal inikemungkinan dapat disebabkan karena banyaknya informasi yang diterima oleh remaja di media sosial tanpa adanya penyaringan informasi yang baik. Akibatnya remaja seringkali mengalami gejala-gejala tersebut yang dapat menjadi pemicu terjadinya perubahan emosional.<sup>24</sup>

Penggunaan *gadget* juga berpengaruh terhadap perilaku pada seseorang. Hal ini sejalan

dengan penelitian Sifani Andri (2023) menyatakan penggunaan *gadget* berpengaruh signifikan terhadap masalah perilaku dengan signifikansi 0,005.<sup>24</sup> Masalah perilaku yang dapat mempengaruhi kondisi remaja antara lain perilaku mudah marah dan tidak bisa mengendalikan diri, keinginan untuk bertengkar dan pemaksaan, seringnya dituduh berbohong dan berbuat curang, serta perilaku mengambil barang yang bukan hak dirinya. Penggunaan *gadget* dengan intensitas tinggi memungkinkan seseorang tidak memiliki waktu untuk tidak berinteraksi dengan orang lain hingga menyebabkan seorang tersebut tidak memiliki rasa empati dengan orang lain. Hal inilah yang memungkinkan menyebabkan terjadinya masalah perilaku pada seseorang khususnya pada remaja.<sup>24</sup>

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Siswa SMPN dikecamatan Lowokwaru Kota Malang sebanyak 64% mengalami kecanduan *gadget* tingkat tinggi.
2. Kecanduan *gadget* berpengaruh sedang terhadap tingkat stabilitas emosi pada remaja.
3. Kecanduan *gadget* berpengaruh kuat terhadap masalah interaksi teman sebaya pada remaja.

### SARAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan, saran yang dapat peneliti berikan untuk pengembangan penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Melakukan penelitian lanjutan dengan melakukan pengambilan data dengan jumlah sampel yang lebih banyak.
2. Melakukan penelitian lanjutan dengan menggunakan wilayah yang lebih luas.
3. Melakukan penelitian lanjutan dengan melakukan penelitian kepada golongan remaja yang memiliki risiko lebih tinggi adanya gangguan stabilitas emosi dan masalah interaksi teman sebaya pada remaja.
4. Melakukan edukasi kepada siswa tentang dampak kecanduan *gadget*.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih peneliti sampaikan kepada Ikatan Orang Tua Mahasiswa (IOM) FK Unisma yang telah mendanai penelitian ini, ibu Beta Bela Pratiwi sebagai psikolog konsulan untuk interpretasi tes Kraepelin dan kuesioner SDQ, dan dr. Rahma Triliana, M.Kes., Ph.D. sebagai *peer reviewer*.

### REFERENSI

1. Arulmohi M, Vinayagamoorthy V, R. DA. Physical Violence Against Doctors: A Content Analysis from Online Indian Newspapers. **Indian J Community Med.** 2017;42(1):147–50.
2. Malfasari E, Febtrina R, Herniyanti R, Timur LB,

3. Sekaki P, Tim LB, et al. Kondisi Mental Emosional pada Remaja. **J Keperawatan Jiwa.** 2020;8(3):241–6.
3. Esdm K, Indonesia R. Pentingnya Literasi Informasi Terkait Kesehatan Mental Bagi Masyarakat. 2023. p. 6649471.
4. Khan MR, Aiyuda N, Fadhli M. Kebosanan Akademik dan Kecanduan Gadget Selama Pandemi Covid-19 Pada Remaja. **Psychopolytan J Psikol.** 2022;5(2):150–9.
5. Pitrianti, Ahmat H. Tinjauan Bahaya Kecanduan Gadget. **J Pengabdian Masy Udhuluddin Adab dan Dakwah.** 2021;1(2):139–47.
6. Wiguna Tjhin, Manengkei Paul Samuel Kris, Pamela Christa, Rheza Agung Muhammad, Hapsari Winda Atika. Masalah Emosi dan Perilaku pada Anak dan Remaja di Poliklinik Jiwa Anak dan Remaja RSUPNdr. Ciptomangunkusumo (RSCM), Jakarta. **Sari Peditr.** 2010;12(4):270–7.
7. Purwanto E, Atina V, Desylawati ES. Sistem Pakar Deteksi Dini Gangguan Mata dan Syaraf Akibat Penggunaan Smartphone. **J Inform Upgris.** 2017;3(2):152–62.
8. Wijaya AS, Nehru Nugroho. Dampak Gawai Terhadap Perkembangan Anak Usia Prasekolah Pada Masa Pandemi Covid-19. 2021;5:103–14.
9. Oktaviani S, Wulandari D, Mirasari T. Hubungan antara Durasi Penggunaan Gadget Smartphone dengan Kesehatan Mental Anak Usia 4-5 Tahun di Desa Pablenga. **J Stethosc.** 2022;2(2):127–33.
10. Suhana M. Influence of Gadget Usage on Children's Social-Emotional Development. 2018;169(Icece 2017):224–7.
11. Arthy CC, Effendy E, Amin MM, Loebis B, Camellia V, Husada MS. Indonesian version of addiction rating scale of smartphone usage adapted from smartphone addiction scale-short version (SAS-SV) in junior high school. **Open Access Maced J Med Sci.** 2019;7(19):3235–9.
12. Al-Barashdi H, Bouazza A, Jabur N. Smartphone Addiction among University Undergraduates: A Literature Review. **J Sci Res Reports.** 2015;4(3):210–25.
13. Kwon M, Lee JY, Won WY, Park JW, Min JA, Hahn C, et al. Development and validation of a smartphone addiction scale (SAS). **PLoS One.** 2013;8(2):e56936.
14. Nada Q, Arhami M, Simbolon ZK. Pengukuran Aptitude dengan Uji Kraepelin Menggunakan Metode Linear Congruential Method (LCM). **J Teknol.** 2022;22(1):1.
15. Haryono S. Metode SEM untuk Penelitian Manajemen dengan AMOS, LISREL, PLS. Badan Penerbit PT Intermedia Pers Utama [Internet]. 2019;450. Available from: <http://repository.umy.ac.id/handle/123456789/12640>

16. Irwan, Adam K. Metode Partial Least Square (PLS) Dan Terapannya. **Teknosains**. 2015;9(1):53–68.
17. Dlodlo N. Measuring selected M–texting addiction indicators with gender and self–esteem. **Mediterr J Soc Sci**. 2014;5(23):489–99.
18. Lee J, Cho B, Kim Y, Noh J. Smartphone addiction in university students and its implication for learning. **Lect Notes Educ Technol**. 2015;(9783662441879):297–305.
19. Fitriana F, Ahmad A, Fitria F. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga. **Psikoislamedia J Psikol**. 2021;5(2):182.
20. Kusuma Rini M, Huriyah T. Prevalensi dan Dampak Kecanduan Gadget Pada Remaja: Literature Review. **J Keperawatan Muhammadiyah**. 2020;5(1):185–94.
21. Syafitrih W, Pramono AD, Firmansyah M. Dampak Adiksi Gadget Terhadap Konsentrasi, Gangguan Cemas, Depresi Dan Stres Pada Remaja Di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. 2020;
22. Habibie MR. Penggunaan Gawai dengan Intensitas Tinggi oleh Remaja di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang Mempengaruhi Perilaku Perundungan Siber dan Kepercayaan Diri. **Fak Kedokt Univ Islam Malang**. 2022;1–8.
23. Simanjuntak J, Wulandari ISM. Gangguan Emosi Dan Perilaku Remaja Akibat Kecanduan Gadget. **Malahayati Nurs J**. 2022;4(4):1057–65.
24. Sifani Andri Saputri, Erna Sulistyowati AAD. Penggunaan Gawai Intensitas Tinggi Pada Remaja Di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang Mempengaruhi Gangguan Gejala Emosional Dan Masalah Perilaku. **Fak Kedokt Univ Islam Malang**. 2023;1–10.