

SKRIPSI

HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN PERKEMBANGAN EMOSIONAL REMAJA DI SMP SULTAN ISKANDAR MUDA MEDAN TAHUN 2025



Oleh:

Nifah Bernadeth
NIM.032022080

**PROGRAM STUDI NERS
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN SANTA ELISABETH
MEDAN
2025**



SKRIPSI

**HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN
PERKEMBANGAN EMOSIONAL REMAJA
DI SMP SULTAN ISKANDAR MUDA
MEDAN TAHUN 2025**



Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan (S.Kep)
Dalam Program Studi Ners
Pada Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan

Oleh:

Nifah Bernadeth
NIM 032022080

**PROGRAM STUDI NERS
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN SANTA ELISABETH
MEDAN
2025**



Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nifah Bernadeth
NIM : 032022080
Judul : Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosional Remaja Di SMP Sultan Iskandar Muda Medan Tahun 2025

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulis skripsi yang telah saya buat ini merupakan hasil karya saya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Hormat Saya,

Peneliti



(Nifah Bernadeth)



Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan



**PROGRAM STUDI NERS
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN
SANTA ELISABETH MEDAN**

Tanda Persetujuan

Nama : Nifah Bernadeth
NIM : 032022080
Judul : Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosional Remaja Di SMP Sultan Iskandar Muda Medan Tahun 2025

Menyetujui Untuk Diujikan Pada Sidang Skripsi Sarjana Keperawatan
Medan, 18 Desember 2025

Pembimbing II

Pembimbing I

(Lindawati F. Tampubolon S.Kep.,Ns.,M.Kep) (Lili Suryani Tumanggor, S.Kep.,Ns.,M.Kep)



(Lindawati F. Tampubolon, S.Kep., Ns., M.Kep)



Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan

PENETAPAN PANITIA PENGUJI SKRIPSI

Telah diuji,

Pada Tanggal, 18 Desember 2025

PANITIA PENGUJI

Ketua : Lili Suryani Tumanggor S.Kep.,Ns.,M.Kep

Anggota : 1. Lindawati F. Tampubolon S.Kep.,Ns.,M.Kep

2. Imelda Derang S.Kep.,Ns.,M.Kep

Mengetahui
Ketua Program Studi Ners



(Lindawati F. Tampubolon S.Kep.,Ns.,M.Kep)



Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan



**PROGRAM STUDI NERS
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN
SANTA ELISABETH MEDAN**

Tanda Pengesahan

Nama : Nifah Bernadeth
Nim : 032022080
Judul : Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosional Remaja Di SMP Sultan Iskandar Muda Medan Tahun 2025

Telah Disetujui, Diperiksa Dan Dipertahankan Dihadapan Tim Penguji
Sebagai Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan
pada Kamis, 18 Desember 2025 dan dinyatakan LULUS

TIM PENGUJI

TANDA TANGAN

Penguji I : Lili Suryani Tumanggor, S.Kep.,Ns.,M.Kep

Penguji II : Lindawati F. Tampubolon S.Kep.,Ns.,M.Kep

Penguji III : Imelda Derang, S.Kep.,Ns.,M.Kep



(Lindawati F. Tampubolon, Ns.,M.Kep)



(Mestiana Br.Karo, M.Kep.,DNSc)

VI

Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan



Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai Civitas Akademik Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan, Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nifah Bernadeth
NIM : 032022080
Program Studi : Sarjana Keperawatan
Jenis Karya : Skripsi

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan. Hak bebas Royalti Non-eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul : **Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosional Remaja Di SMP Sultan Iskandar Muda Medan Tahun 2025.**

Dengan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif ini Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan berhak menyimpan, menggali media/formatkan, mengolah dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di Medan, 18 Desember 2025

Yang Menyatakan

(Nifah Bernadeth)



ABSTRAK

Nifah bernadeth, 032022080

Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosional Remaja Di SMP Sultan Iskandar Muda Medan tahun 2025

(xvi+79+Lampiran)

Penggunaan gadget merupakan suatu aktifitas seseorang berupa komunikasi, hiburan, pendidikan dan produktifitas untuk memakai perangkat elektronik kecil, dan canggih serta penggunaanya praktis. Penggunaan gadget pada remaja semakin meningkat seiring perkembangan teknologi dan kemudahan akses informasi. Sementara itu, masa remaja rentan terhadap perubahan emosional, jika penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat mempengaruhi perkembangan emosional remaja. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan emosional remaja di SMP Sultan Iskandar Muda Medan tahun 2025. Penelitian ini merupakan penelitian korelasi dengan rancangan *cross-sectional*. Populasi adalah seluruh siswa kelas IX SMP Sultan Iskandar Muda Medan, sampel sebanyak 71 responden dan menggunakan teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data menggunakan kuesioner perkembangan emosional remaja. Hasil penelitian menunjukkan rerata skor penggunaan gadget pada responden adalah 39,69 dengan standar deviasi sebesar 9,732. Skor terendah 31 dan tertinggi 56. Hasil estimasi *confident interval* 95% diyakini bahwa rentang rerata skor penggunaan gadget pada remaja adalah 38,77- 48,61. Rerata skor perkembangan emosional remaja adalah 66,11 dengan standar deviasi 5,766. Skor terendah 54 dan tertinggi 80. Hasil estimasi *confident interval* 95% diyakini bahwa rentang rerata skor perkembangan emosional remaja adalah 64,75-67,48. Hasil uji statistik menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan emosional remaja di SMP Sultan Iskandar Muda Medan tahun 2025. Hasil ini dipengaruhi oleh penggunaan gadget yang lebih banyak untuk kegiatan positif seperti media pembelajaran, serta aturan ketat penggunaan *smartphone* di sekolah. Orangtua sebaiknya ikut berperan aktif mengawasi penggunaan gadget pada siswa selama di rumah.

Kata kunci: Pengetahuan, gadget, perkembangan emosional, remaja.



ABSTRACT

Nifah Bernadeth, 032022080

The Relationship Between Gadget Use and Emotional Development of Adolescents at Sultan Iskandar Muda Junior High School Medan 2025.

(xvi+79+Lampiran)

Gadget use among adolescents has continued to increase along with technological advancements and easier access to information. At the same time, adolescence is a developmental period that is vulnerable to emotional changes. Uncontrolled gadget use is believed to potentially affect adolescents' emotional development. This study aims to determine the relationship between gadget use and emotional development among adolescents. This study employs a correlational research design with a cross-sectional approach. The population consisted of all ninth-grade students, with a total sample of 71 respondents selected using purposive sampling techniques. Data are collected using an adolescent emotional development questionnaire. The results show that the mean gadget use score among respondents is 39.69 with a standard deviation of 9.732. The lowest score is 31 and the highest score is 56. The 95% confidence interval estimation indicated that the range of the mean gadget use score among adolescents is 38.77–48.61. The mean emotional development score is 66.11 with a standard deviation of 5.766, with the lowest score of 54 and the highest score of 80. The 95% confidence interval estimation indicated that the range of the mean emotional development score is 64.75–67.48. The statistical test results indicate that there is no relationship between gadget use and adolescents' emotional development. These findings are influenced by the use of gadgets primarily for positive activities such as learning media, as well as strict regulations regarding smartphone use at school. Parents are encouraged to actively participate in supervising students' gadget use at home.

Keywords: knowledge, gadget, emotional development, adolescents.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik dan tepat pada waktunya. Adapun judul Skripsi adalah “hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan emosional remaja di SMP Sultan Iskandar Muda Medan Tahun 2025”. skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada jenjang S1 Ilmu Keperawatan Program Studi Ners di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan.

Pada penyusunan Skripsi ini tidak semata mata hasil kerja penulis sendiri, melainkan berkat bimbingan dan dorongan dari pihak – pihak yang telah membantu. Oleh karena itu, saya mengucapkan terimakasih kepada:

1. Mestiana Br. Karo, M.Kep., DNSc selaku ketua Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas untuk mengikuti serta menyelesaikan Pendidikan di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan
2. Kepala SMP Dian Yusmida, S.E., M.M. selaku kepala sekolah SMP Sultan Iskandar Muda Medan terimakasih telah memberikan ijin untuk dapat melakukan penelitian di sekolah.
3. Lindawati F. Tampubolon, S. Kep., Ns., M. Kep selaku ketua Program Studi Ners sekaligus penguji dan pembimbing II yang telah memberikan bimbingan arahan dalam penyusunan skripsi dan penyelesaian pendidikan,



- di Program Studi Ners di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan.
4. Lili Suryani Tumanggor, S.Kep., Ns., M.Kep, Selaku penguji sekaligus pembimbing I yang telah banyak membantu, memberikan bimbingan, waktu, motivasi, dan masukan baik berupa pertanyaan, saran dan kritik yang bersifat membangun sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
 5. Imelda Derang, S.Kep., Ns., M.Kep, Selaku penguji dan pembimbing III yang telah banyak membantu, memberikan bimbingan, waktu, motivasi, dan masukan baik pertanyaan, saran dan kritik yang bersifat membangun sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
 6. Seluruh dosen dan tenaga kependidikan di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan yang telah membimbing, mendidik dan membantu peneliti selama menjalani Pendidikan di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan.
 7. Teristimewa kepada Almarhum papa, mama, kakak, abang, adek-adek, dan keluarga besar saya, terimakasih atas dukungan moral, motivasi, dan serta doa yang telah diberikan kepada saya dalam proses menyelesaikan Pendidikan di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan.
 8. Seluruh teman-teman sejawat dan seperjuangan program studi Ners Tahap Akademik stambuk 2022 yang saling memberikan motivasi dan doa dalam menyelesaikan skripsi ini.



9. Seluruh responden, saya mengucapkan terimakasih sudah meluangkan waktunya untuk mengisi kuesioner saya, sehingga penelitian saya berjalan dengan baik dan lancar.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih belum sempurna, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan masukan yang sifatnya membangun demi perbaikan skripsi ini kedepannya. Semoga Tuhan Yang Maha Pengasih senantiasa mencurahkan berkat dan rahmat-Nya kepada semua pihak yang telah membantu penulis. Harapan penulis semoga skripsi ini dapat dilanjutkan untuk pengembangan ilmu pengetahuan khususnya profesi keperawatan.

Medan, 18 Desember 2025

Penulis

Nifah Bernadeth



DAFTAR ISI

	Halaman
SAMPUL DEPAN.....	i
SAMPUL DALAM.....	ii
HALAMAN PERSYARATAN GELAR	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
PERSETUJUAN	iv
PENGESAHAN.....	vi
SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR BAGAN	xvii
DAFTAR DIGRAM.....	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan	4
1.3.1 Tujuan umum	4
1.3.2 Tujuan khusus	4
1.4 Manfaat	5
1.4.1 Manfaat teoritis	5
1.4.2 Manfaat praktis.....	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Konsep Penggunaan Gadget.....	7
2.1.1 Definisi gadget.....	7
2.1.2 Fungsi gadget	7
2.1.3 Jenis- jenis gadget.....	8
2.1.4 Manfaat penggunaan gadget.....	9
2.1.5 Faktor penggunaan gadget	10
2.1.6 Aspek penggunaan gadget.....	11
2.1.7 Dampak negatif gadget	12
2.1.8 Dampak positif gadget	13
2.1.9 Lama penggunaan gadget ideal	13
2.2 Konsep Remaja.....	14
2.2.1 Definisi remaja.....	14



2.2.2 Karakteristik remaja.....	14
2.2.3 Definisi emosional anak remaja	14
2.2.4 Gejala emosional anak remaja.....	17
2.2.5 Definisi perkembangan emosional remaja.....	19
2.2.6 Cara mengurangi gejala emosional remaja	20
2.2.7 Dampak emosional perilaku remaja	21
2.2.8 Strategi mengelola emosional remaja.....	21
2.3 Konsep Perkembangan Emosional	26
2.3.1 Definisi perkembangan emosi.....	26
2.3.2 Aspek- aspek gangguan emosi	26
2.3.3 Peran orangtua dalam perkembangan emosi.....	28
BAB 3 KERANGKA KONSEP	30
3.1 Kerangka Konsep	30
3.2 Hipotesis Penelitian.	31
BAB 4 METODE PENELITIAN	32
4.1 Rancangan Penelitian	32
4.2 Populasi Dan Sampel.....	32
4.2.1 Populasi.....	32
4.2.2 Sampel.....	33
4.3 Variabel Penelitian Dan Definisi Operasional	34
4.3.1 Variabel penelitian.....	34
4.3.2 Definisi operasional	35
4.4 Instrumen penelitian.....	36
4.5 Lokasi Dan Waktu Penelitian	39
4.5.1 Lokasi penelitian.....	39
4.5.2 Waktu penelitian.....	39
4.6 Prosedur Pengambilan Dan Pengumpulan Data	39
4.6.1 Pengambilan data.....	39
4.6.2 Teknik pengumpulan data	40
4.6.3 Uji validitas dan reliabilitas.....	40
4.7 Uji Validitas Dan Reliabilitas.....	41
4.8 Kerangka Operasional.....	42
4.9 Pengolahan Data dan Analisa data	43
4.10 Etik penelitian.....	46
BAB 5 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	47
5.1 Gambar Lokasi Penelitian	47
5.2 Hasil Penelitian.....	48
5.2.1 Distribusi frekuensi dan presentase responden Berdasarkan data demografi (usia, jenis kelamin, remaja di SMP Sultan I skandar Muda Medan Tahun 2025)	49
5.2.2 Distribusi responden berdasarkan penggunaan gadget pada remaja kelas XI di SMP Sultan Iskandar Muda.....	49



5.2.3 Distribusi responden perkembangan emosional di SMP Sultan Iskandar Muda Medan tahun 2025	50
5.2.4 Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan Emosional remaja di SMP Sultan Iskandar Muda Medan tahun 2025	50
5.3 Pembahasan Penelitian.....	51
5.3.1 Penggunaan gadget pada siswa kela IX di SMP Sultan Iskandar Muda Medan tahun 2025.....	51
5.3.2 Diagram Perkembangan Emosional pada siswa kelas IX di SMP Sultan Iskandar Muda Medan tahun 2025	54
5.3.3 Hasil dari hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan emosional remaja di SMP Sultan Iskandar Muda Medan tahun 2025	58
BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN	61
6.1 Simpulan	61
6.2 Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN	67
1. Pengajuan Judul	68
2. Persetujuan Izin Pengambilan Data Awal	69
3. Permohonan Izin Penelitian	70
4. Surat Etik Penelitian	71
5. Selesai Penelitian.....	72
6. Lembar Persetujuan Menjadi Responden	74
7. <i>Informed Consent</i>	75
8. Kuesioner Penggunaan Gedget	76
9. Kuesioner Perkembangan Emosional Remaja	78
10. Master Data	95
11. Hasil Output SPSS	101
12. Lembar Bimbingan.....	102
13. Dokumentasi	107



DAFTAR TABEL

Halaman:

Tabel 4.1	Definisi operasional hubungan penggunaan gadget Dengan perkembangan emosional anak remaja di SMP Sultan Iskandar Muda Medan tahun 2025	37
Tabel 5.2	Distribusi frekuensi dan presentase responden Berdasarkan data demografi (usia, jenis kelamin, remaja di SMP Sultan Iskandar Muda Medan Tahun 2025).....	51
Tabel 5.3	Distribusi responden berdasarkan penggunaan gadget pada remaja kelas XI di SMP Sultan Iskandar Muda	51
Tabel 5.4	Distribusi responden perkembangan emosional di SMP Sultan Iskandar Muda Medan tahun 2025	52
Tabel 5.5	Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan Emosional remaja di SMP Sultan Iskandar Muda Medan tahun 2025	52



DAFTAR BAGAN

Halaman:

Bagan 3.1	Kerangka konseptual penelitian hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan emosional remaja di SMP Sultan Iskandar Muda Medan tahun 2025	31
Bagan 4.2	Kerangka Operasional Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosional Anak Remaja Di SMP Sultan Iskandar Muda Medan tahun 2025	44



DAFTAR DIAGRAM

	Halaman
Diagram 5.1 Penggunaan gadget pada siswa kela IX di SMP Sultan Iskandar Muda Medan tahun 2025	53
Diagram 5.2 Diagram Perkembangan Emosional pada siswa kelas IX di SMP Sultan Iskandar Muda Medan tahun 2025	56



BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penggunaan gadget bagi remaja adalah sebagai teknologi dalam berkomunikasi jarak jauh serta sebagai hiburan seperti menonton video-video lucu dari berbagai aplikasi seperti (youtube, tiktok, instagram, facebook, dll) untuk mengurangi kejenuhan, dan sumber informasi yang memudahkan untuk pembelajaran, seperti mengakses materi pembelajaran, dan sebagai sarana pendukung dalam kehidupan sehari-hari (Sariwangi, 2024).

Remaja yang sangat sering menggunakan gadget cenderung mengalami adanya perubahan emosional, dengan menunjukkan tanda-tanda sensitivitas yang sangat tinggi seperti mudah marah, gelisah, kecemasan, berbohong, kurangnya perhatian, dan kurangnya sosialisai pada teman bahkan mengalami dari lingkungan yang ada di sekitarnya. Selain itu, bisa menjadi penggunaan gadget yang bisa berlebihan dan berdampak pada hubungan interpersonal, terutama konteks dalam keluarga. remaja yang terpaku pada gadget kurang berinteraksi pada anggota keluarga, teman sebaya, dan kurangnya kualitas hubungan sosial (Miftahul Jannah *et al.*, 2023).

Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mempengaruhi kinerja akademik remaja. Karena itu bagi remaja bisa mengabaikan tugas sekolah dan memprioritaskan waktu dalam penggunaan gadget, yang dapat mengganggu proses belajar dan bisa terjadinya hambatan dalam mencapai prestasi akademik yang optimal (Juliani dan Wulandari, 2022).

Indonesia menempati urutan ke empat di dunia sebagai pengguna gadget terbanyak pada tahun 2021 dengan prevalensi 69%, setelah Nigeria dengan prevalensi 81%, India 79%, dan Afrika Selatan 78%, di Indonesia presentase tahun 2022 dinyatakan pada penggunaan gadget pada anak remaja berjumlah 82,6% itu menurut data kementrian komunikasi dan informatika (Rosida harnimayanti, 2025).

Bahwa 5-25% anak- anak mengalami gangguan perkembangan emosional dengan populasi anak sebesar 23.979.000. Anak yang mengalami gangguan berupa kecemasan sekitar 9%, mudah emosi 11-15% dan gangguan perilaku 9-15%. Di Singapura sebanyak 12,5% anak usia 6-12 tahun memiliki masalah emosi dan perilaku sehingga menyebabkan anak kesulitan belajar dan beresiko gangguan depresi dan ansietas. Di Netherlands prevalensi remaja yang mengalami gangguan emosional sebesar 8-9% dan berisiko besar mengalami gangguan mental di tahap perkembangan berikutnya, Nasional Institute Of Mental Health (NIMH) mengatakan prevalensi gangguan mental emosional pada anak sekitar 10% sampai 15% di dunia (M.Ulfa, 2023).

Beberapa faktor yang mempengaruhi gangguan emosi pada remaja meliputi faktor biologis, faktor psikologis, dan faktor lingkungan. Gangguan emosional berkaitan pada tantangan dalam pengaturan diri dan perilaku yang menyimpang dari norma masyarakat dan kelompok usia. Penggunaan terhadap gadget dapat mengakibatkan berbagai efek negatif, termasuk perkembangan gangguan emosional di antara penggunaan pada remaja. Telah diakui secara luas bahwa dengan pengendalian emosional sangat terkait dengan adanya emosional individu.

Remaja yang menderita adanya penggunaan gadget sering kali mengalami kesulitan dalam belajar (Astarani *et al.*, 2023).

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi gangguan emosional pada remaja adalah membina lingkungan yang mendukung yang melibatkan keluarga dan teman dalam kegiatan positif, membantu remaja merasa dihargai dan didukung. Diskusi terbuka tentang masalah mereka, disertai dengan jaminan bahwa mereka merasa tidak dihakimi. Selain penggunaan gadget untuk tujuan positif seperti belajar atau pengembangan keterampilan dan kreativitas (García-canalejas, Chamizo-nieto dan Rey, 2025)

Penggunaan gadget terlalu lama, bagi anak 3-5 tahun diberikan batas durasi bermain penggunaan gadget 30 menit dan pada remaja yang berusia 6 sampai 18 tahun di berikan batas waktu 1 jam perhari jadi waktu lama dalam penggunaan gadget yang normal pada anak remaja dalam sehari yaitu kurang lebih 30 menit hingga 1 jam seharinya (Ulfa Mursidah, Yuli Permata Sari dan Yasherly Bachri, 2024).

Berdasarkan hasil data survei awal yang telah peneliti lakukan melalui google form pada 20 siswa SMP Sultan Iskandar Muda di kota medan memiliki jumlah siswa mencapai 280 orang. Siswa SMP Sultan Iskandar Muda yang menjadi salah satu responden nantinya di kelas IX E, di dapatkan hasil data sebesar 85% yaitu semua memiliki gadget dan menggunakan gadget lebih dari 2 jam perharinya setelah pulang sekolah, dan 50% menggunakan gadget sebagai media hiburan agar tidak bosan, dan 55,5% yang merasa cemas karena tidak belajar pada saat ujian, 65% yang melampiaskan marahnya memilih diam, 50% kurangnya interaksi pada

teman sebaya yang bukan kelasnya, dan 80% dari hasil data tersebut dapat dilihat bahwa adanya perkembangan emosional remaja.

Selama mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah, siswa dilarang menggunakan smartphone, dan hanya boleh digunakan hanya pada saat ujian karena pelaksanaan ujian menggunakan aplikasi yang terdapat pada smartphone siswa. Meskipun demikian, pada umumnya siswa telah memiliki smartphone sendiri yang pasti juga digunakan di rumah, serta terhubung dengan grup sekolah untuk mempermudah pemberian informasi terkait pembelajaran. Situasi ini berpeluang bagi siswa untuk menggunakan aplikasi lainnya pada smartphone selama berada di luar sekolah.

1.2 Perumusan Masalah

Masalah yang dirumuskan berdasarkan latar belakang di atas adalah: bagaimana hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan emosional remaja di SMP Sultan Iskandar Muda Medan tahun 2025.

1.3 Tujuan penelitian

1.3.1 Tujuan umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan emosional remaja di SMP Sultan Iskandar Muda Medan tahun 2025.

1.3.2 Tujuan khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mengidentifikasi penggunaan gadget pada remaja di SMP Sultan Iskandar Muda Medan tahun 2025.

2. Mengidentifikasi perkembangan emosional remaja di SMP Sultan Iskandar Muda Medan tahun 2025.
3. Menganalisis hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan emosional remaja di SMP Sultan Iskandar Muda Medan tahun 2025.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber referensi khususnya dalam pengembangan ilmu keperawatan anak remaja dan dapat menambah pengetahuan tentang faktor yang mempengaruhi perkembangan emosional anak remaja.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi kepada orang tua mengenai tentang penggunaan gadget pada anak remaja terhadap perkembangan emosional sehingga orang tua dapat mengambil sikap membatasi aktivitas bermain penggunaan gadget dan mengarahkan anak remaja agar tumbuh dan berkembang untuk lebih baik lagi, terutama dalam aspek perkembangan emosional.
2. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengetahuan anak remaja terutama perkembangan emosional anak remaja.
3. Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman yang nyata dalam melaksanakan penelitian secara ilmiah untuk mengembangkan diri dan menambah wawasan dalam melaksanakan fungsi perawat dalam peneliti, serta diharapkan sebagai referensi dan daftar pustaka untuk penelitian.



selanjutnya yang berhubungan penggunaan gadget dengan perkembangan emosional anak remaja di SMP Sultan Iskandar Muda Medan tahun 2025.

STIKES SANTA ELISABETH

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penggunaan Gadget

2.1.1 Definisi gadget

Menurut Merriam Webster dalam bukunya, yaitu sebuah perangkat mekanik atau elektronik dengan penggunaan praktis tetapi sering diketahui sebagai hal baru. Selain itu, gadget merupakan suatu media (alat) yang di pakai sebagai alat komunikasi modern. Gadget semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia, kini kegiatan komunikasi semakin berkembang lebih maju dengan munculnya gadget. Dan pengertian dari penggunaan gadget adalah aktivitas atau cara seseorang untuk memakai perangkat elektronik kecil dan canggih serta penggunaanya praktis dan penggunaan gadget bisa memiliki dampak positif dan dampak negatif (Hendriyani, Feftin. S.KEP., NS., 2025)

2.1.2 Fungsi Gadget

Ada pun fungsi penggunaan gadget yaitu (Hendriyani, Feftin. S.KEP., NS., 2025)

1. Sebagai alat komunikasi yang jarak jauh seperti menggunakan handphone, laptop, tablet atau pun komputer.
2. Sebagai alat mengakses berbagai informasi atau pun pengetahuan ilmu pembelajaran yang bermanfaat.
3. Sebagai alat media hiburan seperti mendengarkan musik, mengapresiasi gaya dengan foto atau pun membuat video, menonton video di berbagai aplikasi seperti youtube, instagram, tik tok, facebook dan lainnya dan

bermain games yang berupa aplikasi.

4. Mempengaruhi gaya hidup seseorang seperti gaya hidup yang konsumtif, gaya hidup yang serba instan.

2.1.3 Jenis - jenis Gadget

Ada beberapa jenis *gadget* yang umumnya dikenal oleh masyarakat, diantaranya (Juliani dan Wulandari, 2022) :

1. Handphone

Definisi *handphone* menurut Thomas J. dengan Misty E. yaitu telepon yang menyediakan fungsi asisten personal serta fasilitas *internet connecting* yang bisa menghubungkan pengguna dengan dunia maya seperti melalui media sosial dan lain-lain serta bisa berinteraksi dengan banyak orang sekaligus. *Handphone* (HP) atau telepon selular (ponsel) atau sering disebut juga dengan telpon genggam merupakan perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap yang dapat dibawa kemana-mana dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel.

2. Laptop/Komputer

Laptop merupakan komputer pribadi yang ukurannya relatif kecil dan juga ringan. Laptop terkadang disebut juga dengan komputer *notebook* atau *notebook* saja. Fungsi laptop sebagai komputer pribadi sama dengan komputer desktop pada umumnya begitupun dengan komponen yang terdapat di dalamnya, hanya saja ukurannya lebih kecil, lebih ringan, lebih tidak panas, dan lebih hemat daya.

3. Tablet dan *Ipad*

Gadget jenis merupakan handphone yang bentuknya lebih besar. Dengan ukuran layar yang lebih besar dari handphone, tablet dan *ipad* dapat menampilkan gambar yang lebih besar dan jelas sehingga pengguna lebih nyaman ketika ingin menonton, bermain game, dan kegiatan lainnya.

4. Kamera Digital

Kamera digital merupakan salah satu kategori gadget yang fungsinya untuk menangkap gambar suatu objek, baik dalam bentuk foto maupun video.

2.1.4 Manfaat Penggunaan Gadget

Umumnya gadget berfungsi untuk menjadikan hidup manusia lebih praktis. Adapun beberapa manfaat penggunaan *gadget* berdasarkan jenis-jenisnya, sebagai berikut (Sri Rahmah Haruna, Herti Haerani, 2022)

1. Sebagai media komunikasi yang paling bermanfaat bagi manusia. Siapapun dapat terhubung dan saling komunikasi dengan menggunakan perangkat seperti *smartphone*, laptop, *smart watch*, dan lainnya.
2. Sebagai akses informasi dimana gadget juga berfungsi sebagai alat untuk mengakses berbagai informasi yang terdapat di internet.
3. Sebagai media hiburan, ada beberapa jenis gadget dirancang khusus untuk tujuan hiburan (seperti menonton video di aplikasi tik tok, instagram, youtube, dan lain sebagainya, bisa mendengar musik ketika lagi jenuh ataupun bosan).
4. Sebagai gaya hidup dimana gadget merupakan satu hal yang paling penting dalam kehidupan manusia saat ini karena hampir seluruh aktivitas manusia

bisa dilakukan menggunakan gadget dan juga boleh dikatakan bahwa gadget akan mempengaruhi gaya hidup setiap penggunanya.

5. Sebagai salah satu sarana dalam menambah wawasan, dari beberapa fungsi yang disebutkan di atas maka hal tersebut akan membuat para penggunaan gadget akan semakin bertambah wawasannya.

2.1.5 Faktor- faktor yang mempengaruhi penggunaan gadget

Fadilah menyebutkan bahwa ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi penggunaan gadget, sebagai berikut (Sri Rahmah Haruna, Herti Haerani, 2022):

- a. Gadget menampilkan fitur-fitur yang menarik

Beragam fitur yang ditampilkan gadget membuat ketertarikan tersendiri bagi anak seperti kamera, bentuk dan modelnya.

- b. Keterjangkauan harga gadget

Terjangkaunya harga gadget oleh semua kalangan, sehingga hampir semua orang dari menengah ke bawah pun bisa memilikinya.

- c. Kecanggihan dari gadget

Kecanggihan dari gadget memudahkan mencari sesuatu yang dibutuhkan seperti kebutuhan bermain game, sosial media sampai semua kalangan termasuk anak dan remaja Wanita berbelanja online.

- d. Lingkungan

Lingkungan sekitar sangat berpengaruh karena adanya penekanan dari teman sebaya, teman bermain ataupun Masyarakat. Hal tersebut membuat seseorang menggunakan gadget karena hampir semua aktivitas di masyarakat didapatkan dari gadget.

e. Faktor budaya

Pengaruh budaya sangat besar dan merata dengan cepat diberbagai negara. Sasaran utama yang langsung mengikuti tren adalah perilaku anak maupun remaja. Hal ini menyebabkan banyak anak/remaja yang mengikuti tren dari budaya asing, yang mengakibatkan keharusan untuk memiliki gadget.

f. Faktor sosial

Faktor sosial tak kalah pentingnya karena orang tua yang harus ikut serta berperan dalam mendidik anak saat menggunakan gadget. Karena peran keluarga akan berpengaruh pada perilaku anak tersebut.

2.1.6 Aspek – aspek penggunaan gadget

Aspek- aspek dalam penggunaan gadget ada 6 (enam) yang dijelaskan di bawah ini menurut (Sri Rahmah Haruna, Herti Haerani, 2022) :

1. Aktivitas spesifik dalam penggunaan gadget

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

2. Suasana hati yang bisa berubah - ubah

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

3. Penarikan diri pada penggunaan gadget

Perasaan offensif atau reaksi fisik yang muncul ketika suatu kegiatan khusus terputus atau pun dikurangi seketika, yang sering disertai dengan emosional seperti kemarahan atau frustrasi.

2.1.7 Dampak negatif penggunaan gadget

Selain itu penggunaan gadget bisa berdampak negatif, yang dapat kita lihat sebagai berikut (2019, 2020) :

1. Menjadi pribadi yang tertutup. Kecanduan terhadap gadget dapat mengganggu kedekatan orang lain sehingga menjadi pribadi yang tertutup.
2. Kesehatan terganggu. Akibat dari terlalu lama menatap layar gadget, mata dapat mengalami kelelahan hingga menyebabkan mata minus.
3. Gangguan tidur. Bermain gadget sampai larut malam sehingga paginya susah bangun.
4. Suka menyendiri. Intesitas bermain dengan kerabat secara perlahan akan semakin berkurang, sehingga lebih suka menyendiri bermain dengan gadget daripada bermain dengan kerabatnya.
5. Penyakit mental. Penggunaan gadget yang berlebihan menjadi depresi, kecemasan, kurangnya perhatian, autism, dan gangguan bipolar.
6. Agresif. Tanyangan-tanyangan yang terpapar di gadget menyebabkan menjadi lebih agresif, seperti tanyangan berisi pembunuhan, pemerkosaan, penganiayaan, dan kekerasan lainnya.

2.1.8 Dampak positif penggunaan gadget

Penggunaan Gadget yang terdapat dampak positif adalah sebagai berikut (2019, 2020) :

1. Komunikasi menjadi lebih praktis. Adanya gadget manusia dapat berkomunikasi dengan kerabatnya yang jaraknya jauh.
2. Imajinasi berkembang. Manusia yang bergaul dengan dunia gadget cenderung lebih kreatif. Manusia menjadi lebih pintar berinovasi akibat perkembangan gadget yang menuntut untuk hidup lebih baik.
3. Mudah mencari informasi. Mudahnya melakukan akses ke luar negeri.
4. Menambah kecerdasan. Manusia bisa belajar melalui gadget, dengan adanya rasa ingin tahun akan suatu hal.
5. Meningkatkan rasa percaya diri. Saat memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan yang lain.

2.1.9 Lama penggunaan gadget yang ideal

Menurut hasil yang dilakukan oleh Wulandari dan Santoso menyatakan bahwa lama waktu penggunaan gadget pada anak hanya kurang dari 30 menit, lewat dari 30 menit sudah berisiko menimbulkan dampak negatif (Sari, 2023).

Adanya penggunaan gadget lebih dari waktu yang ditentukan akan membawa beberapa efek negatif yaitu seseorang yang akan menjadi malas untuk bergerak, seseorang akan cenderung untuk lebih senang dengan gadgetnya sendiri dan tidak mau bersosialisasi (Rowman). Durasi waktu 30 menit sampai 1 jam pada anak merupakan waktu yang ideal dalam penggunaan gadget (Sari, 2023).

2.2 Konsep Anak Remaja

2.2.1 Definisi Anak Remaja

Remaja adalah suatu masa pertumbuhan dan perkembangan dimana individu berkembang mengalami psikologi dan pola identifikasi dari anak-anak menuju dewasa. Masa remaja adalah masa yang paling kritis dari kehidupan

seseorang, karena masa ini adalah peralihan dari masa kanak-kanak menuju dewasa baik secara fisik maupun psikis, serta merupakan tahapan yang sangat menentukan terbentuknya pribadi bagi remaja (Bayu Iriyanti, 2024) .

2.2.2 Definisi Perkembangan Emosional Remaja

Perkembangan emosional pada remaja dimana kita harus belajar mengenali, memahami, dan mengelola emosi mereka sendiri serta emosi orang lain. Emosi merupakan respon dari psikologis yang kompleks serta melibatkan pengalaman subjektif, respon fisiologis, dan perilaku. Pada remaja, perkembangan emosi sangat penting karena merupakan fondasi bagi perkembangan sosial dan kognitif mereka. Perkembangan emosional juga dapat dikatakan bahwa emosi pengucapan emosi secara kasar tindakan diterima, atau tidak disenangi oleh orang lain (Ritonga, 2024).

2.2.3 Karakteristik Perkembangan Emosional Remaja

Masa remaja merupakan masa peralihan dari masa anak-anak kepada masa dewasa. Pada masa itu, remaja mengalami adanya perkembangan mencapai kematangan fisik, mental, sosial, dan emosional. Pada umumnya, masa ini berlangsung sekitar umur 13 tahun sampai umur 18 tahun, yaitu masa remaja yang duduk di bangku sekolah menengah pertama. Masa ini biasanya dirasakan sebagai masa sulit, baik bagi remaja sendiri maupun bagi keluarga atau pun lingkungannya. Masa remaja biasanya memiliki energi yang besar, emosi yang berkobar-kobar, sedangkan pengendalian diri belum sempurna. Remaja juga sering mengalami perasaan yang tidak aman, tidak tenang, dan khawatir kesepian. Secara garis besar, masa remaja dapat dibagi menjadi ke dalam empat (4) periode, yaitu periode

praremaja, remaja awal, remaja tengah, dan remaja akhir (Dr. Afi Parnawi, 2021).

Ada pun karakteristik untuk setiap periode adalah sebagaimana di paparkan berikut ini :

1. Periode Remaja

Selama periode ini terjadi gejala-gejala yang hampir sama antara remaja pria maupun wanita. Perubahan fisik belum tampak jelas, tetapi pada remaja putri biasanya memperlihatkan penambahan berat badan yang cepat sehingga mereka merasa gemuk. Gerak-gerakan mereka mulai menjadi kaku. Perubahan ini disertai sifat kepekaan terhadap rangsangan dari luar dan respons mereka biasanya berlebihan sehingga mereka mudah tersinggung dan cengeng, tetapi juga cepat merasa senang atau bahkan meledak-ledak.

2. Periode Remaja Awal

Selama periode ini perkembangan fisik yang semakin tampak adalah perubahan pada fungsi alat kelamin. Karena perubahan alat kelamin semakin nyata, remaja seringkali mengalami kesukaran menyesuaikan diri dengan perubahan-perubahan itu. Akibatnya tidak jarang mereka cenderung menyendiri sehingga merasa terasingkan, kurangnya perhatian dari orang lain, atau bahkan merasa tidak ada orang yang mau mempedulikannya. Kontrol terhadap dirinya bertambah sulit dan mereka cepat marah dengan cara-cara yang kurang ajar untuk meyakinkan dunia sekitarnya. Perilaku seperti ini sesungguhnya terjadi karena adanya kecemasan terhadap dirinya sendiri sehingga muncul dalam reaksi yang kadang-kadang tidak wajar.

3. Periode Remaja Tengah

Tanggung jawab yang harus semakin ditingkatkan oleh remaja, yaitu : mampu memikul sendiri juga menjadi masalah tersendiri bagi mereka. Karena peningkatan tuntutan tanggung jawab tidak hanya datang dari orang tua atau anggota keluarga tetap juga dari masyarakat sekitarnya. Tidak jarang masyarakat juga menjadi masalah bagi remaja. Akibatnya, remaja seringkali ingin membentuk nilai-nilai mereka sendiri yang mereka anggap benar, baik, dan pantas untuk dikembangkan di kalangan mereka sendiri. Lebih-lebih jika orang tua atau orang dewasa di sekitarnya ingin memaksakan nilai – nilainya agar dipatuhi oleh remaja tanpa disertai dengan alasan yang masuk akal menurut mereka.

4. Periode Remaja Akhir

Selama periode ini remaja mulai memandang dirinya sebagai orang dewasa dan mulai mampu menunjukkan pemikiran, sikap, perilaku yang semakin dewasa. Oleh sebab itu, orang tua dan masyarakat mulai memberikan kepercayaan yang selayaknya kepada mereka. Interaksi dengan orang tua juga menjadi lebih bagus dan lancar karena mereka sudah memiliki kebebasan penuh serta emosinya pun mulai stabil. Pilihan arah hidup sudah semakin jelas dan mulai mampu mengambil pilihan dan keputusan tentang hidupnya secara lebih bijaksana meskipun belum biasa secara penuh. Mereka juga mulai memilih cara-cara hidup yang dapat dipertanggung jawabkan terhadap dirinya sendiri, orang tua dan masyarakat.

2.2.4 Faktor – faktor Yang Memengaruhi Perkembangan Emosional Remaja

Perkembangan emosional seseorang pada umumnya tampak jelas pada perubahan tingkah lakunya. Perkembangan emosional remaja juga demikian halnya. Kualitas dan fluktuasi gejala yang tampak dalam tingkah laku itu sangat

tergantungan pada tingkat fluktuasi emosi yang ada pada individu tersebut. Dalam kehidupan sehari-hari sering kita lihat beberapa tingkah laku emosional, misalnya agresif, rasa takut yang berlebihan, sikap apatis, dan tingkah laku menyakiti diri, seperti melukai diri sendiri dan memukul – mukul kepala sendiri (Dr. Afi Parnawi, 2021). Sejumlah faktor yang memengaruhi perkembangan emosional remaja adalah sebagai berikut :

1. Perubahan Jasmani

Perubahan jasmani yang ditunjukkan dengan adanya pertumbuhan yang sangat cepat dari anggota tubuh. Pada taraf permulaan pertumbuhan ini hanya terbatas pada bagian-bagian tertentu saja yang mengakibatkan postur tubuh menjadi tidak seimbang. Ketidakseimbangan tubuh ini sering mempunyai akibat yang tak terduga pada perkembangan emosi remaja. Tidak setiap remaja dapat menerima perubahan kondisi tubuh seperti itu, lebih-lebih jika perubahan tersebut menyangkut perubahan kondisi tubuh seperti itu, lebih-lebih jika perubahan tersebut menyangkut perubahan kulit yang menjadi kasar dan penuh jerawat. Hormon-hormon tertentu mulai berfungsi sejalan dengan perkembangan alat kelaminnya sehingga dapat menyebabkan rangsangan di dalam tubuh remaja dan sering kali menimbulkan masalah dalam perkembangan emosinya.

2. Perubahan Pola Interaksi Dengan Orang Tua

Pola asuh orang tua terhadap remaja sangat bervariasi. Ada yang pola asuhnya menurut apa yang dianggap terbaik oleh dirinya sendiri saja sehingga ada yang bersifat otoriter, memanjakan anak, acuh tak acuh, tetapi ada juga yang penuh cinta kasih. Perbedaan pola asuh orang tua seperti ini dapat berpengaruh terhadap

perkembangan emosi remaja. Cara memberikan hukuman misalnya, kalau dulu anak di pukul karena nakal, pada masa remaja cara semacam itu justru dapat menimbulkan ketegangan yang lebih berat antara remaja dengan orang tuanya. Pemberontakan terhadap orang tua menunjukkan bahwa mereka berada dalam konflik dan ingin melepaskan diri dari pengawasan orang tua. Mereka tidak merasa puas kalau tidak pernah sama sekali menunjukkan perlawanan terhadap orang tua karena ingin menunjukkan seberapa jauh dirinya telah berhasil menjadi orang yang lebih dewasa. Jika mereka berhasil dalam perlawanan terhadap orang tua sehingga menjadi marah, mereka pun belum merasa puas karena orang tua tidak menunjukkan pengertian yang mereka inginkan. Keadaan semacam ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan emosi remaja.

3. Perubahan Interaksi Teman Sebaya

Remaja sering kali membangun interaksi sesama teman sebayanya secara khas, dengan cara berkumpul untuk melakukan aktivitas bersama dengan membentuk semacam geng. Interaksi antar anggota dalam suatu kelompok geng biasanya sangat intens serta memiliki solidaritas yang sangat tinggi. Pembentukan kelompok dalam bentuk gen seperti ini sebaiknya diusahakan terjadi pada masa remaja awal saja, karena biasanya bertujuan positif, yaitu untuk memenuhi minat mereka bersama.

Gejala ini sebenarnya bagi remaja, tetapi tidak jarang juga menimbulkan konflik atau gangguan emosional pada remaja jika tidak diikuti dengan bimbingan dari orang tua atau orang yang lebih dewasa. Gangguan emosional yang mendalam dapat terjadi ketika cinta remaja tidak terjawab atau karena pemutusan hubungan cinta dari suatu pihak sehingga dapat menimbulkan kecemasan bagi

orang tua dan bagi remaja itu sendiri.

2.2.5 Gejala Emosi Remaja Dalam Penggunaan Gadget

Gejala emosional pada remaja yang muncul akibat penggunaan gadget berlebihan atau tidak terkontrol bisa beragam jenis. Berikut beberapa gejala emosional yaitu (Gekarsa, 2024) :

1. Mudah marah

Remaja menjadi jadi cepat tersinggung, mudah emosi, dan sulit dikendalikan saat tidak menggunakan gadget.

2. Kecemasan dan gelisah

Remaja merasa cemas atau gelisah jika tidak bisa mengakses gadget atau saat gadget sedang tidak tersedia.

3. Perasaan kesepian dan menarik diri

Remaja cenderung menarik diri dari interaksi sosial langsung dengan keluarga atau teman karena lebih nyaman bermain gadget.

4. Mood swing (perubahan suasana hati yang drastis)

Suasana hati remaja bisa berubah-ubah dengan cepat, misalnya senang saat bermain gadget dan sedih atau marah setelahnya.

5. Ketergantungan dan kecanduan penggunaan gadget

Remaja menunjukkan tanda-tanda kecanduan gadget, seperti susah berhenti bermain, terus menerus memikirkan gadget, atau merasa kehilangan jika tidak bermain.

6. Kesulitan konsentrasi

Remaja mudah terganggu dan kesulitan focus saat melakukan aktivitas lain, selain bermain gadget.

7. Rasa frustrasi dan putus asa

Jika menghadapi masalah game atau aplikasi, anak bisa merasa frustrasi dan bahkan menangis atau pun marah

8. Menurunnya empati

Remaja kurang peka terhadap perasaan orang lain karena lebih banyak berinteraksi dengan dunia maya dibandingkan dunia nyata.

2.2.6 Definisi Perkembangan Emosional Remaja

Perkembangan emosional pada remaja dimana kita harus belajar mengenali, memahami, dan mengelola emosi mereka sendiri serta emosi orang lain. Emosi merupakan respon dari psikologis yang kompleks serta melibatkan pengalaman subjektif, respon fisiologis, dan perilaku. Pada remaja, perkembangan emosi sangat penting karena merupakan fondasi bagi perkembangan sosial dan kognitif mereka. Perkembangan emosional juga dapat dikatakan bahwa emosi pengucapan emosi secara kasar tindakan diterima, atau tidak disenangi oleh orang lain, (Ritonga, 2024).

2.2.7 Cara mengurangi gejala emosional remaja dalam penggunaan gadget

1. Berikan batasan waktu dalam menggunakan gadget

Penggunaan gadget pun harus diajarkan pada remaja bahwa terdapat Batasan waktunya. Waktu standar dalam penggunaan gadget adalah di waktu-waktu libur. Jika tidak ada liburan, maka seharusnya tidak membiarkan remaja bermain gadget dengan bebas. Pembiasaan batasan,

waktu dalam menggunakan gadget ini merupakan cara mengatasi kecanduan gadget yang cukup ampuh dilakukan. Remaja akan terbiasa pada kapan waktu bermain gadget dan kapan remaja tidak boleh memaikannya.

2. Ajak remaja bersosialisasi dengan teman sebaya

Bisa jadi remaja bermain gadget karena tidak ada aktifitas bermain dengan teman yang menyenangkan dengan teman sebayanya, bisa mengundang teman-temannya untuk ke rumah atau bisa mengajaknya untuk berkunjung ke rumah sahabatnya di sekolah. Dengan banyak teman maka dia akan memiliki kesibukan baru dan bisa lupa dengan gadgetnya. Dorong mereka untuk bermain aktif, seperti bermain bola, petak umpet, dan sebagainya (Gekarsa, 2024).

2.2.8 Dampak Emosional Perilaku Remaja

Dampak emosional pada perilaku remaja usia dini adalah topik yang menarik penting untuk dipahami oleh orang tua dan pendidik. Emosi remaja memiliki pengaruh yang kuat terhadap cara mereka berperilaku, berinteraksi dengan orang lain, dan merespons lingkungan sekitar mereka. Oleh karena itu, memahami hubungan antara emosi dan perilaku remaja merupakan langkah penting dalam membantu mereka tumbuh dan berkembang secara sehat. Salah satu dampak emosional pada perilaku anak adalah kemampuan mereka dalam mengatur emosi. Remaja yang mampu mengenali, memahami, dan mengelola emosi mereka dengan baik cenderung memiliki perilaku yang lebih adaptif dan responsif terhadap situasi sehari-hari. Mereka mungkin lebih sabar, dapat bekerja sama dengan orang lain, dan lebih fleksibel dalam menghadapi tantangan atau frustrasi. Sebaliknya remaja

yang kesulitan dalam mengatur emosi mereka mungkin cenderung menunjukkan perilaku yang impulsif, agresif, atau sulit untuk diatur.

Selain itu, emosi juga dapat mempengaruhi cara remaja berinteraksi dengan orang lain. Remaja yang bahagia, percaya diri, dan empatik cenderung memiliki hubungan sosial yang lebih baik dengan teman sebaya dan orang dewasa. Mereka mungkin lebih terbuka, ramah, dan mendukung dalam interaksi mereka, serta lebih mampu menangani konflik atau situasi sosial yang rumit. Di sisi lain, remaja yang cemas, marah atau kesepian mungkin memiliki kesulitan dalam membangun hubungan yang positif dan stabil dengan orang lain.

Tidak hanya itu, emosi juga dapat mempengaruhi kemampuan anak dalam belajar dan mencapai potensi akademik mereka. Remaja yang mampu mengelola emosi negatif seperti stress atau kecemasan cenderung memiliki konsentrasi yang lebih baik, motivasi yang lebih tinggi, dan kemampuan untuk mengatasi tantangan belajar. Mereka mungkin lebih terbuka terhadap pembelajaran baru, lebih bertahan dalam menghadapi kesulitan, dan lebih percaya diri dalam mengeksplorasi dan bereksperimen dengan ide-ide baru.

Namun demikian, penting juga untuk diingat bahwa setiap remaja yang bereaksi terhadap emosi mereka, dan dampaknya pada perilaku dapat bervariasi dari satu individu ke individu lainnya. Beberapa anak mungkin lebih sensitif terhadap emosi dan lebih rentan terhadap perubahan suasana hati, sementara yang lain mungkin lebih terampil dan mengelola dan mengekspresikan emosi secara sehat. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pendidik untuk mengamati dan

memahami secara emosi mempengaruhi perilaku remaja masing-masing, serta memberikan dukungan yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Dengan memahami dampak emosional perilaku remaja, kita dapat menjadi lebih sensitif terhadap kebutuhan mereka dan memberikan dukungan yang lebih baik dalam mengelola emosi mereka. Dengan membantu mereka mengembangkan ketrampilan regulasi emosi yang sehat, membangun hubungan sosial yang positif, dan merangsang minat dan motivasi belajar mereka, kita dapat membantu remaja tumbuh dan berkembang secara holistik. Oleh karena itu, penting bagi kita semua untuk memperhatikan dan memahami hubungan antara emosi dan perilaku remaja kita, serta memberikan dukungan yang diperlukan bagi perkembangan emosional dan perilaku yang sehat (Gekarsa, 2024).

2.2.9 Strategi Mengelola Emosional Remaja

Mengelola emosi merupakan ketrampilan kritis yang harus dipelajari oleh anak remaja usia sekarang. Saat mereka mulai menghadapi berbagai perasaan intens dan kompleks, penting bagi orang tua dan pendidik untuk memberikan dukungan yang tepat dalam membantu mereka mengatasi emosi tersebut dengan cara yang sehat dan konstruktif. Berbagai strategi dapat digunakan untuk membantu remaja mengelola emosi mereka dengan baik.

Salah satu strategi utama dalam mengelola emosi adalah membantu remaja mengenali dan mengidentifikasi perasaan mereka. Ini dapat dilakukan dengan memberikan nama pada emosi yang mereka rasakan, seperti senang, sedih, marah, atau cemas. Orang tua dan pendidik dapat mengajarkan remaja tentang berbagai jenis emosi dan memberikan contoh-contoh situasi dimana mereka mungkin

merasakan emosi tersebut. Dengan memahami dan mengidentifikasi emosi mereka, remaja dapat lebih mudah mengelola dan mengatasi perasaan yang mereka alami.

Selain itu, penting juga untuk mengajarkan remaja tentang berbagai strategi yang dapat mereka gunakan untuk mengatasi emosi negatif. Salah satu strategi yang efektif adalah bernapas dalam-dalam secara perlahan, yang dapat membantu memenangkan sistem saraf dan meredakan stress atau kecemasan. Remaja juga dapat diajarkan untuk menggunakan bahasa yang tepat untuk mengekspresikan emosi mereka, seperti mengatakan “saya merasa marah” atau “saya merasa sedih”, daripada mengeluarkan emosi mereka melalui perilaku yang mungkin merugikan diri sendiri atau orang lain.

Selain itu, penting juga untuk membantu remaja mengembangkan keterampilan dalam menyelesaikan konflik dengan akal yang sehat dan konstruktif. Ini termasuk mengajarkan mereka untuk mendengarkan dengan empati, memahami perspektif orang lain, dan mencari solusi yang memuaskan semua pihak. Remaja juga dapat diajarkan untuk mengidentifikasi dan mengungkapkan kebutuhan dan keinginan mereka dengan jelas, serta belajar untuk bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama.

Selain itu, orang tua dan pendidik juga dapat menciptakan lingkungan yang mendukung dalam mengelola emosi remaja. Ini termasuk menciptakan rutinitas yang stabil dan konsisten, serta memberikan contoh perilaku yang positif dalam mengelola emosi. Mereka juga dapat menciptakan ruang yang aman bagi remaja untuk mengekspresikan emosi mereka dengan bebas tanpa takut dihakimi atau dihukum.

Namun demikian, penting juga untuk diingat bahwa tidak ada pendekatan yang satu ukuran cocok untuk semua dalam mengelola emosi anak. Setiap remaja memiliki kebutuhan dan preferensi yang unik, dan strategi yang efektif untuk satu anak mungkin tidak efektif untuk yang lain. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pendidik untuk bersabar dan terbuka terhadap berbagai pendekatan dalam membantu anak – anak mengelola emosi mereka, serta memberikan dukungan yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik individu mereka.

Dengan menerapkan berbagai strategi ini, kita dapat membantu anak-anak mengelola emosi mereka dengan lebih baik dan membangun ketrampilan yang diperlukan untuk merespons secara sehat terhadap perasaan yang mereka alami. Dengan memberikan dukungan yang tepat dan menciptakan lingkungan yang mendukung, kita dapat membantu mereka tumbuh dan berkembang menjadi individu yang sehat, bahagia, dan berdaya. Oleh karena itu, penting bagi kita semua untuk memahami dan menerapkan strategi mengelola emosi ini dalam mendidik (Gekarsa, 2024).

2.3 Perkembangan Emosional Remaja

2.3.1 Definisi Perkembangan Emosional Remaja

Perkembangan emosional remaja adalah dimana remaja belajar mengenali, memahami, dan mengelola emosi mereka sendiri serta emosi orang lain. Dan emosi merupakan respon dari psikologis yang kompleks serta melibatkan pengalaman subjektif, respon fisiologis, dan perilaku. Pada usia remaja, perkembangan emosi sangat penting karena merupakan fondasi bagi perkembangan sosial dan kognitif mereka. Perkembangan emosional juga dapat dikatakan bahwa emosi pengucapan,

emosi secara kasar tindakan diterima, atau tidak disenangi oleh orang lain (Ritonga, 2024).

2.3.2 Aspek -aspek Gangguan Emosional

Menurut penelitian (Ummah, 2019) aspek- aspek gangguan emosi sebagai berikut :

1. Masalah emosional,

Gejala emosional berkaitan dengan perasaan dalam pikiran, bersama dengan faktor biologis dan psikologis yang membentuk pola perilaku. Remaja dengan gangguan emosional sering menunjukkan berbagai karakteristik kompleks, seperti kecemasan atau kekhawatiran yang meningkat, keluhan fisik yang sering, kesedihan yang berkepanjangan, dan perasaan tidak bahagia secara keseluruhan. Indikator yang umum termasuk tingkat ketakutan, kecemasan, depresi yang meningkat, tangisan yang sering, ketakutan yang terlihat, dan hilangnya kepercayaan diri dengan cepat.

2. Masalah perilaku

Aspek masalah perilaku melibatkan tindakan dengan pola negatif, seperti pelecehan, permusuhan, atau pembangkangan yang persisten, tetapi tidak mencapai pelanggaran yang signifikan terhadap hak orang lain atau standar yang telah ditetapkan. Salah satu isu yang paling umum dihadapi oleh remaja, seperti mengejek, berkelahi, memukul, atau menolak permintaan atau perintah dari orang lain. Contohnya termasuk ledakan kemarahan yang sering, berperilaku buruk secara umum, terlibat dalam perkelahian, berbohong, menipu, dan mencuri.

3. Hiperaktivitas

Jenis perilaku ini ditandai dengan aktivitas yang berlebihan, impulsif, dan kurangnya perhatian. Anak-anak dengan gejala hiperaktif sering kesulitan untuk dikelola atau dikendalikan. Ini mencakup kegelisahan, kecenderungan untuk terlalu aktif dan tidak dapat tetap tenang dalam waktu lama, gerakan yang konstan, perhatian yang mudah teralihkan, tindakan impulsif tanpa pemikiran sebelumnya, serta ketidakmampuan untuk menyelesaikan tugas hingga akhir.

4. Masalah dengan teman sebaya

Masalah terkait teman sebaya muncul dari ketidakmampuan anak untuk bersosialisasi secara efektif dengan teman sebaya, baik di lingkungan sekolah atau di lingkungan mereka. Remaja yang berjuang dengan bersosialisasi seringkali kurang diterima oleh teman sebaya mereka, yang membatasi partisipasi aktif dan interaksi mereka dalam kelompok teman sebaya.

5. Perilaku prososial

Perilaku prososial mencerminkan sifat melekat manusia pada dasarnya adalah makhluk sosial yang hidup dalam komunitas dan bergantung pada interaksi dengan orang lain. Kemampuannya untuk membangun hubungan, berkomunikasi, dan bekerja sama membentuk dasar untuk koeksistensi sosial yang mengandalkan orang lain dalam kehidupan sehari-hari. Perilaku ini termasuk menunjukkan toleransi, bersikap membantu, kecenderungan untuk berbagi, dan bersikap empatik kepada orang terdekat, dan dapat mempertimbangkan emosi orang lain.

2.3.3 Peran Orang Tua Dalam Perkembangan Emosional

Peran orang tua dalam pengembangan emosional remaja sangatlah penting, dan berdampak besar pada perkembangan keseluruhan remaja. Orang tua bukan hanya menjadi sumber inspirasi dan teladan bagi remaja, tetapi juga memiliki peran penting dalam membantu mereka memahami, mengelola, dan mengekspresikan emosi dengan sehat dan produktif.

Selain itu, orang tua juga dapat membantu remaja dalam mengembangkan ketrampilan regulasi emosi yang sehat, ini termasuk mengajarkan mereka berbagai strategi untuk mengatasi emosi negatif, seperti bernapas dalam-dalam, berbicara dengan orang dewasa yang mereka percayai, atau melakukan aktivitas yang menyenangkan untuk mengalihkan perhatian. Orang tua juga dapat membantu anak-anak mengidentifikasi pemicu emosional mereka dan mengembangkan rencana tindakan untuk mengetasi mereka secara efektif.

Penting juga diingat bahwa menjadi orang tua bukanlah tugas yang mudah, terutama dalam mengelola emosi remaja. Orang tua juga dapat mengalami tantangan emosional sendiri, yang dapat mempengaruhi cara mereka berinteraksi dengan remaja. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk merawat diri sendiri dan mencari dukungan jika kesulitan dan mengelola emosi mereka sendiri. Dengan mengambil peran yang aktif dan terlibat dalam pengembangan emosional mereka, orang tua dapat membantu mereka tumbuh dan berkembang menjadi individu yang sehat, bahagia, dan berdaya. Dengan memberikan contoh perilaku yang positif, memberikan dukungan emosional yang konsisten, dan membantu mereka mengembangkan ketrampilan regulasi emosi yang sehat, orang tua dapat



memberikan pondasi yang kokoh bagi perkembangan emosional remaja. Oleh karena itu, penting bagi kita semua untuk menghargai dan menghormati peran orang tua dalam membentuk masa depan remaja (Gekarsa, 2024)

STIKES SANTA ELISABETH

BAB 3

KERANGKA KONSEP DAN HIPOTESIS PENELITIAN

3.1 Kerangka Konsep penelitian

Kerangka konsep adalah abstraksi dari suatu realitas agar dapat dikomunikasikan dan membentuk suatu teori yang menjelaskan keterkaitan antar variabel (baik variabel yang diteliti maupun yang tidak diteliti). Kerangka konsep akan membantu peneliti menghubungkan hasil penemuan dengan teori (Nursalam, 2020).

Bagan 3.1 Kerangka konseptual penelitian hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan emosional remaja di SMP Sultan Iskandar Muda Medan tahun 2025

Variabel Independen

Aspek-aspek dalam penggunaan gadget

1. Suasana hati yang berubah – ubah dalam bermain gadget
2. Penarikan diri dalam bermain gadget
3. Aktivitas spesifik dalam penggunaan

Variabel Dependen

Aspek – aspek perkembangan emosional :

1. Masalah emosional
2. Masalah perilaku
3. Hiperaktivitas
4. Masalah dengan teman sebaya
5. Perilaku Prososial

Keterangan:



: Variabel yang diteliti



: Hubungan

3.2 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara dari rumusan atau pertanyaan penelitian. Hipotesis adalah suatu pernyataan asumsi tentang hubungan antara dua variable atau lebih variabel yang diharapkan bisa menjawab suatu pernyataan dalam penelitian. Setiap hipotesis terdiri atas suatu unit atau bagian dari permasalahan (Nursalam, 2020).

Hipotesis dalam penelitian ini adalah: ada hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan emosional anak remaja di SMP Sultan Iskandar Muda Medan tahun 2025.

BAB 4

METODE PENELITIAN

4.1 Rancangan Penelitian

Menurut (Nursalam, 2020), rancangan penelitian adalah strategi yang digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan sebelum masuk ke tahap akhir pengumpulan data. Rancangan ini juga berfungsi untuk menentukan struktur penelitian yang akan dilakukan. Selain itu, rancangan penelitian menjadi panduan dalam merencanakan dan melaksanakan penelitian guna mencapai tujuan atau menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan.

Penelitian ini merupakan penelitian korelasi dengan rancangan *cross-sectional*. Rancangan *Cross sectional* adalah rancangan yang menekankan waktu pengukuran atau observasi data dari variabel independen dan dependen yang dilakukan hanya satu kali saja pada satu waktu. Oleh karena itu, tidak ada tindak lanjut dalam penelitian ini (Nursalam, 2020). Rancangan ini digunakan untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan emosional remaja di SMP Sultan Iskandar Muda Medan tahun 2025.

4.2 Populasi Dan Sampel

4.2.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan keadaan atau kelompok yang menjadi objek perhatian peneliti untuk diteliti dalam suatu penelitian. Populasi mencakup kelompok subjek atau fokus utama penelitian dan batasan anggota populasi harus dijelaskan secara tegas dalam penelitian tersebut (Nursalam, 2020).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMP di Sultan Iskandar

Muda Medan yang duduk di kelas IX tahun ajaran 2025-2026 yang berjumlah 280 orang.

4.2.2 Sampel

Sampel adalah bagian terpilih dari populasi yang diambil dengan cara tertentu, dimana pengukuran dilakukan (Setyawan *et al.*, 2021). Pengambilan sampel dilakukan dengan dengan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan suatu teknik penetapan sampel dengan cara memilih sampel di antara populasi yang sesuai.

Kriteria inklusi yang dikehendaki peneliti yaitu

1. Siswa SMP Sultan Iskandar Muda Medan yang duduk di kelas IX tahun ajaran 2025-2026, memiliki gadget sendiri dan aktif menggunakannya baik untuk bermedia sosial, game, atau kebutuhan lain.
2. Siswa SMP Sultan Iskandar Muda Medan yang duduk di kelas IX tahun ajaran 2025-2026, yang bersedia menjadi responden

Besar sampel dihitung berdasarkan rumus Krejcie & Morgan :

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

Keterangan :

n = jumlah sampel minimal yang diperlukan

X^2 = nilai Chi- square untuk derajat kebebasan 1 pada tingkat kepercayaan 95% (3,841)

N= jumlah populasi (280)

P = Proporsi populasi yang diasumsikan memiliki karakteristik tertentu (0,5 untuk variasi maksimum)

d = margin of eror yang ditetapkan (0,05)

$$n = \frac{x^2 \cdot N \cdot P (1-p)}{d^2 (N-1) + x^2 \cdot P(1-p)}$$

$$n = \frac{280 \times 3,8146 \times 0,25}{0,0025 \times (280-1) + 3,841 \times 0,25}$$

$$n = \frac{280 \times 3,8416 \times 0,25}{280 \times 0,01 + 3,8416 \times 0,25}$$

$$n = \frac{268,912}{3,7604}$$

$$n = 70,51$$

$$n = 71$$

Dengan demikian besar sampel dalam penelitian ini sebanyak 71 orang.

4.3 Variabel penelitian dan Definisi Operasional

4.3.1 Variabel penelitian

Variabel adalah perilaku atau karakteristik yang memberikan nilai beda terhadap sesuatu (benda, manusia, dan lain-lain). Dalam riset variabel dikarakteristik sebagai derajat, jumlah, dan perbedaan. Variabel juga merupakan konsep dari berbagai level abstrak yang definisikan sebagai suatu fasilitas untuk pengukuran dan atau manipulasi suatu penelitian (Nursalam, 2020).

1. Variabel independen

Menurut Nursalam (2020), variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi variabel lain. Variabel bebas ini biasanya dimanipulasi, diukur, dan diamati untuk mengetahui hubungannya atau pengaruhnya terhadap variabel lain. Dalam proposal ini, variabel independen adalah “Penggunaan gadget”.

2. Variabel dependen

Menurut Nursalam (2020), variabel dependen adalah variabel yang nilainya dipengaruhi oleh variabel-variabel lain. Variabel terikat ini adalah faktor yang diamati dan diukur untuk menentukan ada atau tidaknya hubungan atau pengaruh dari variabel bebas. Dalam proposal ini, variabel dependen adalah “Perkembangan emosional”.

4.3.2 Definisi operasional

Definisi operasional adalah definisi berdasarkan karakteristik yang diamati dari sesuatu yang didefinisikan tersebut. Karakteristik yang dapat diamati, diukur, merupakan kunci definisi operasi dapat diamati artinya memungkinkan penelitian untuk melakukan observasi atau pengukuran secara cermat terhadap suatu objek atau fenomena yang kemudian dapat diulang lagi oleh orang lain. Ada dua macam definisi nominal, menerangkan arti kata sedangkan definisi riil menerangkan objek (Nursalam, 2020).

Tabel 4.1 Definisi operasional hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan emosional remaja di SMP Sultan Iskandar Muda Medan tahun 2025.

Variabel	Definisi operasional	Indikator	Alat ukur	Skala	Skor
Independen: Pengguna an Gadget	Merupakan suatu aktifitas seseorang berupa komunikasi, hiburan, pendidikan dan produktifitas untuk memakai perangkat elektronik kecil	Penggunaan gadget 1. Suasana hati yang berubah – ubah dalam bermain gadget 2. Penarikan diri dalam	Kuesioner Terdiri dari 14 pertanyaan dengan pilihan jawaban 1: Sangat tidak setuju	Interval	1. Tinggi = 52-70 2. Sedang 33-51 3. Rendah 14-32

	dan canggih serta penggunaanya praktis.	bermain gadget	2: Tidak setuju
		3. Aktivitas spesifik dalam penggunaan gadget	3: Kurang setuju
			4: Setuju
			5: Sangat setuju
Dependen : Perkembangan Emosional	Perkembangan emosional anak adalah dimana anak belajar mengenali, memahami, dan mengelola emosi mereka sendiri serta emosi orang lain.	1. Masalah emosional	Kuesioner Interval 1. Tinggi = 60-80
		2. Masalah perilaku	2. Sedang 38-59
		3. Hiperaktif	3. Rendah 16-37
		4. Masalah teman sebaya	
		5. Perilaku prososial	

4.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk menilai variabel tertentu dalam suatu penelitian. Beberapa pilihan instrumen terbagi dalam lima kategori yaitu pengukuran, biofisilogis, observasi, wawancara, kuesioner skala (Nursalam, 2020).

Instrumen dalam penelitian ini adalah kuesioner penggunaan gadget dan kuesioner perkembangan emosional :

1. Instrumen data demografi

Instrumen data demografi yakni nama (inisial), jenis kelamin, usia, kelas,

sekolah.

2. Instrumen Penggunaan *gadget*

Penelitian ini menggunakan kuesioner penggunaan gadget untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget terhadap perkembangan pada emosional anak remaja dikembangkan oleh peneliti (Rahma Jayanti 2022) yang melakukan 14 pertanyaan yang berkaitan dengan hubungan penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional anak remaja. Instrumen ini menggunakan skala Likert. 14 pertanyaan dari nomor 1 hingga 14 diberi nilai 1 = sangat tidak setuju 2 = tidak setuju 3 = kurang setuju 4= setuju 5= sangat setuju.

$$\text{Rumus} = P = \frac{\text{Rentang kelas}}{\text{Banyak kelas}}$$

$$\frac{\text{Nilai tertinggi} - \text{Nilai terendah}}{\text{Banyak kelas}}$$

$$\begin{aligned} &= \frac{14 \times 5 - 14 \times 1}{3} \\ &= \frac{70 - 14}{3} \\ &= \frac{56}{3} \\ &= 18,6 \end{aligned}$$

Dimana P = panjang kelas dengan rentang 14 (selisih nilai tertinggi dan nilai terendah) Maka didapatkan hasil penelitian dari penggunaan gadget yaitu dalam kategori :

$$\text{Tinggi} = 52 - 70$$

$$\text{Sedang} = 33 - 51$$

$$\text{Rendah} = 14 - 32$$

3. Instrumen Perkembangan emosional

Kuesioner perkembangan emosional yang digunakan dalam penelitian ini merupakan instrumen standar yang dirancang oleh (Rahma Jayanti 2022). Instrumen masalah emosional, masalah conduct, hiperaktif, masalah, teman sebaya, perilaku prososial. Seluruh pertanyaan disusun menggunakan skala Likert lima poin (1-5) dan 16 pertanyaan dari nomor 1 hingga 16 diberi nilai 1 = sangat tidak setuju 2= tidak setuju 3= kurang setuju 4= setuju 5= sangat setuju. Tinggi dan rendahnya rentang skor perkembangan emosional 16-80.

$$\text{Rumus} = P = \frac{\text{Rentang kelas}}{\text{Banyak kelas}}$$

$$\frac{\text{Nilai tertinggi} - \text{Nilai terendah}}{\text{Banyak kelas}}$$

$$\begin{aligned} &= \frac{16 \times 5 - 16 \times 1}{3} \\ &= \frac{80 - 16}{3} \\ &= \frac{64}{3} \\ &= 21,3 \end{aligned}$$

Dimana P = panjang kelas dengan rentang 16 (selisih nilai tertinggi dan nilai terendah) Maka didapatkan hasil penelitian dari perkembangan emosional yaitu dalam kategori :

$$\text{Tinggi} = 60 - 80$$

$$\text{Sedang} = 38 - 59$$

$$\text{Rendah} = 16 - 37$$

4.5 Lokasi dan waktu penelitian**4.5.1 Lokasi Penelitian**

Penelitian akan dilaksanakan di SMP Sultan Iskandar Muda Medan tahun 2025. Pemilihan sekolah tersebut dilakukan oleh peneliti karena memiliki populasi yang sangat mencukupi untuk dijadikan sampel.

4.5.2 Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan mulai bulan September-Oktober 2025, yang diawali dengan survey awal, pengajuan proposal, pengumpulan data, pengolahan dan analisis data, serta penyusunan laporan penelitian.

4.6 Prosedur Pengambilan dan Pengumpulan Data**4.6.1 Pengambilan Data**

Pengumpulan data adalah suatu proses pendekatan subjek dan proses pengumpulan karakteristik yang diperlukan dalam suatu penelitian (Nursalam, 2020). data yang berhasil dikumpulkan oleh penulis merupakan hasil akhir dari serangkaian proses pengolahan yang dilakukan selama penelitian berlangsung, secara umum, data berasal dari informasi mentah, jenis data yang di gunakan dalam pelaksanaan penelitian antara lain :

1. Data Primer

Data primer merupakan data yang pertama kali dikumpulkan dan dicatat oleh peneliti. Data ini diperoleh secara langsung dari responden melalui alat ukur seperti kuesioner, wawancara, dan observasi. Data ini dikumpulkan serta diolah sendiri oleh peneliti.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh bukan secara langsung dari sumber aslinya oleh pengumpul data, melainkan melalui perantara, seperti orang lain atau dokumen tertentu.

Pada proposal ini penulis melakukan pengumpulan data penelitian di SMP Sultan Iskandar Muda Medan tahun 2025. Metode pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian menggunakan kuesioner. Kuesioner yang merupakan terdapat korelasi penggunaan gadget dengan perkembangan emosional anak remaja di SMP Sultan Iskandar Muda Medan tahun 2025.

4.6.2 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah suatu proses pendekatan kepada subjek atau proses pengumpulan karakteristik subjek yang diperlukan dalam penelitian (Nursalam, 2020). Adapun tahap-tahap pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah suatu kondisi dimana penulis secara langsung melakukan pengamatan agar dapat memahami konteks data dalam keseluruhan situasi sehingga memungkinkan diperolehnya sudut pandang yang menyeluruh.

2. Wawancara

Wawancara adalah pertemuan antara dua individu yang bertujuan untuk saling bertukar informasi dan pandangan melalui proses tanya jawab, sehingga dapat diperoleh pemahaman terhadap suatu topik tertentu.

3. Kuesioner

Kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan

menyusun sejumlah pertanyaan yang diajukan secara langsung kepada responden yang telah ditetapkan sebagai sampel dalam penelitian.

4.7 Uji Validitas Dan Reliabilitas

1. Uji validitas

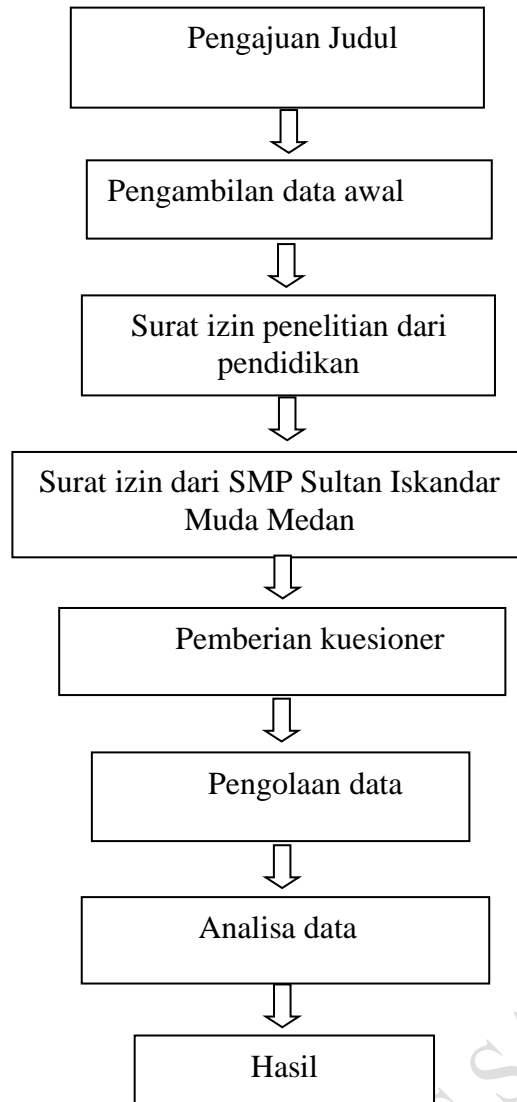
Validitas merupakan tingkat ketepatan suatu alat dalam mengukur konstruk atau variabel yang menjadi tujuan pengukuran hasil yang diperoleh mencerminkan keadaan yang sebenarnya (Polit & Beck, 2018). Uji validitas terhadap kuesioner tidak lagi dilakukan peneliti karena telah diuji oleh peneliti sebelumnya. Kuesioner hubungan penggunaan gadget diperoleh dari penelitian Rahma Jayanti (2022) dengan nilai uji validitas 0,345. Kuesioner perkembangan emosional anak remaja juga diperoleh dari penelitian Rahma Jayanti (2022) dengan nilai uji validitas 898.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas didefinisikan sebagai kesamaan hasil pengukuran atau pengamatan jika fakta atau kenyataan hidup dapat diukur atau diamati secara berulang kali pada waktu yang berbeda. Dalam hal ini, alat dan metode pengukuran atau pengamatan yang sama-sama memainkan peran penting secara bersamaan (Nursalam, 2020). Uji reliabilitas terhadap kuesioner tidak lagi dilakukan peneliti karena telah diuji oleh peneliti sebelumnya. Kuesioner hubungan penggunaan gadget diperoleh dari peneliti Rahma Jayanti (2022) dengan nilai uji reliabilitas 0,927. Kuesioner perkembangan emosional juga diperoleh dari penelitian Rahma Jayanti (2022) dengan nilai uji reliabilitas 0,915.

4.8 Kerangka Operasional

Bagan 4.2 Kerangka Operasional Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosional Anak Remaja Di Smp Sultan Iskandar Muda Medan tahun 2025.



4.9 Pengolahan Data dan Analisa data

4.9.1 Pengolahan Data

Pengolahan data merupakan proses mengelola informasi dari setiap variabel penelitian dan mengubahnya menjadi nilai yang sesuai dengan standart yang dibutuhkan, baik melalui analisis sederhana maupun analisis yang lebih kompleks. Dalam penelitian ini, pengolahan data dilakukan melalui beberapa tahapan berikut:

1. *Editing*, pada tahap ini peneliti memeriksa kembali kuesioner yang telah diisi oleh seluruh responden untuk memastikan bahwa tidak ada bagian yang kosong atau belum terjawab. Jika ditemukan data yang tidak lengkap, kuesioner dikembalikan kepada responden untuk dilengkapi.
2. *Coding*, peneliti memberikan kode angka (numerik) pada setiap jawaban, terutama untuk kategori atau kelompok tertentu. Proses pengkodean ini penting untuk memudahkan pengelolaan dan analisis data menggunakan perangkat lunak komputer.
3. *Scoring*, peneliti menghitung skor atau nilai dari setiap responden berdasarkan jawaban mereka terhadap pernyataan pernyataan dalam kuesioner yang telah disusun sebelumnya.
4. *Tabulating*, hasil dari perhitungan skor kemudian dimasukkan ke dalam tabel, sehingga dapat diketahui presentase dari setiap jawaban. Proses ini dilakukan dengan bantuan komputerisasi untuk memastikan akurasi dan efisiensi.

4.9.2 Analisa Data

Analisa data merupakan bagian yang sangat penting untuk mencapai tujuan

pokok penelitian, yaitu menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian yang mengungkap fenomena fenomena melalui berbagai macam uji statistik. Statistik merupakan alat yang sering digunakan pada data kuantitatif. Salah satu fungsi statistik adalah menyederhanakan data yang berjumlah sangat besar menjadi informasi yang sederhana dan mudah dipahami pembaca untuk membuat keputusan, statistik memberikan metode bagaimana memperoleh data dan menganalisa data dalam proses dalam mengambil suatu kesimpulan berdasarkan data tersebut. Dalam hal ini, statistik berguna saat menetapkan bentuk dan banyaknya data yang digunakan. Disamping itu juga terlibat dalam pengumpulan, tabulasi dan penafsiran data (Nursalam, 2020).

1. Analisa univariat

Analisis univariat bertujuan untuk mengevaluasi karakteristik satu variabel secara tunggal pada suatu waktu. Pendekatan statistik deskriptif digunakan dalam tahap ini untuk menampilkan distribusi dan frekuensi data. Dalam penelitian ini, analisis univariat diterapkan untuk menggambarkan data demografis responden seperti (nama, usia, jenis kelamin, kelas, sekolah) serta variabel *independent* adalah penggunaan *gadget* dan variabel *dependen* adalah perkembangan emosional, pada siswa laki-laki dan perempuan di SMP Sultan Iskandar Muda Medan tahun 2025.

2. Analisa Bivariat

Analisa Bivariat adalah analisis yang melihat bagaimana dua variabel

berinteraksi satu sama lain. Dalam penelitian ini, analisis bivariat digunakan untuk melihat bagaimana kaitan antar dua variabel, yaitu variabel penggunaan gadget, sebagai variabel independent, dan perkembangan emosional anak sebagai variabel dependen. Analisis statistik menggunakan uji korelasi *Pearson Produk Moment*, dengan α 0.05. Uji ini digunakan pada variabel numerik yang berdistribusi normal untuk mengetahui hubungan dua variabel serta keeratan dari hubungan yang ada. (Riyanto dan Putera, 2022).

4.9.3 Etika Penelitian

Menurut (Polit & Beck, 2018) ada lima prinsip etik primer yang menjadi standar perilaku etis dalam sebuah penelitian, antara lain :

1. *Respect for person / Autonomy*

Sekelompok manusia diwajibkan agar saling menghargai individu/orang yang mempunyai harga diri. Mereka mempunyai hak otonomy agar menjadi pilhan mereka masing masing. Tiap keputusan yang mereka pilih wajib tetap dihargai dan mereka mesti selalu di hindari dari kerugian riset, khususnya untuk individu yang mengalami keterbatasan dalam hal autonomy. Didalam prinsip autonomy dapat menerapkan pemberian informed consent. Setelah lembar persetujuan disepakati, maka persetujuan ini dibagikan. Informasi disampaikan agar responden dapat mengerti fungsi dan dampaknya. Jika partisipan menyetujui, mereka kemudian menandatangani formulir persetujuan. Namun, bila menolak, peneliti wajib menghormati keputusan tersebut.

2. *Beneficence*

Beneficence adalah prinsip etik yang menekankan penelitian untuk meminimalkan bahaya, kerugian dan memaksimalkan manfaat bagi partisipan.

Peneliti untuk berhati-hati menilai resiko bahaya dan manfaat yang akan terjadi.

3. *Respect For Human Dignity*

Respect For Human Dignity adalah prinsip etik yang meliputi hak untuk menentukan nasib sendiri serta hak untuk mengungkapkan sesuatu.

Justice adalah prinsip etik yang meliputi hak partisipan untuk menerima perlakuan yang adil.

4. *Informed Consent*

Informed Consent adalah prinsip etik yang meliputi partisipan untuk terlibat dalam persetujuan yang diberikan oleh peneliti secara tertulis. Surat persetujuan yang diberikan bermaksud partisipan mendapatkan informasi tentang penelitian, dapat memahami informasi tersebut dan memiliki hak bebas dalam membuat keputusan yang memungkinkan mereka setuju atau menolak untuk ikut menjadi partisipan.

5. *Confidentiality*

Confidentiality adalah prinsip etik yang menekankan bahwa setiap data yang diperoleh dari partisipan akan dijaga kerahasiannya.

Penelitian dilaksanakan setelah mendapatkan surat lolos kaji etik dari Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan dengan no.186/KEPK-SE/PE-DT/XI/2025.

BAB 5

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

5.1 Gambaran Lokasi Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan emosional remaja di SMP Sultan Iskandar Muda Medan. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di SMP Sultan Iskandar Muda Medan di sebuah sekolah yang telah memperoleh akreditasi A dengan nomor SK 740/ BAP-SM/LL/XI/2016 dan berlokasi di Jl. Sunggal Gg. Bakul Lingkungan XI Kecamatan Medan Sunggal, Sumatera Utara.

SMP Sultan Iskandar Muda Medan merupakan pendidikan di kota Medan, Sumatera Utara yang didirikan pada tanggal 24 September 1987 dan di bawah naungan Yayasan Perguruan Sultan Iskandar Muda. Mulanya Yayasan Perguruan Sultan Iskandar Muda didirikan sebagai realisasi mimpi Dr. Sofyan Tan mengatasi segregasi sosial, ketimpangan ekonomi, serta diskriminasi rasial dan agama/kepercayaan di Indonesia. Melalui akses pendidikan berkualitas dalam bentuk sekolah swasta dari tingkat usia dini, dasar, menengah bawah, menengah atas, dan kejuruan. Sebagai sekolah swasta, SMP Sultan Iskandar Muda menunjukkan komitmennya dalam memberikan pendidikan yang berkualitas kepada para siswanya. Sekolah ini menjadi pilihan yang tepat bagi orang tua yang ingin memberikan pendidikan terbaik bagi anak-anak mereka di lingkungan Medan Sunggal.

Sekolah SMP Sultan Iskandar Muda Medan serta visi dan misi sebagai berikut :

Visi:

“Mewujudkan manusia unggul yang memiliki literasi dan numerasi tinggi, Cerdas secara spiritual, emosional, dan sosial dalam bingkai pendidikan multikultural yang berbudaya, berbhineka, dan berkelanjutan, serta mampu mengaktualisasikan seluruh potensi menuju profil lulusan yang utuh.

MISI:

1. Meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penerapan metode pembelajaran mendalam yang mengintegrasikan nilai-nilai multikultural.
2. Menyelenggarakan proses pembelajaran yang Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan, Gembira, dan Berbobot.
3. Mengoptimalkan minat dan bakat peserta didik melalui kegiatan kokurikuler dan ekstrakurikuler yang terarah dan berkesinambungan.
4. Meningkatkan kompetensi guru dan peserta didik dalam bidang literasi, numerasi, dan digital.
5. Memperkuat dimensi Profil Lulusan melalui kegiatan kokurikuler yang bermakna dan kontekstual.

5.2 Hasil Penelitian

Pada bab ini, akan diuraikan hasil penelitian dari penggunaan gadget dengan perkembangan emosional remaja di SMP Sultan Iskandar Muda Medan Tahun 2025. Ada pun jumlah responden dalam penelitian ini sebanyak 71 orang.

Tabel 5.2.1 Distribusi frekuensi dan presentase responden berdasarkan data demografi (usia, jenis kelamin, remaja di SMP Sultan Iskandar Muda Medan Tahun 2025).

Penggunaan Gadget Responden	Frekuensi (F)	Presentase %
Jenis Kelamin		
Laki-laki	38	53.5
Perempuan	33	46.5
Total	71	100.0
USIA		
12 tahun	1	1.4
13 tahun	4	5.6
14 tahun	38	53.5
15 tahun	28	39.4
Total	71	100.0

Tabel 5.2.1 menunjukkan bahwa dari 71 responden diperoleh jenis kelamin laki-laki sebanyak 38 orang (53,5%), dan perempuan sebanyak 33 orang (46,5%). Berdasarkan karakteristik usia, pada usia 12 tahun berjumlah 1 responden (1,4%), usia 13 tahun berjumlah 4 responden (5,6%), dan usia 14 tahun berjumlah 38 responden (53,5%), pada usia 15 tahun berjumlah 28 responden (39,4%).

Tabel 5.2.2 Distribusi responden berdasarkan penggunaan gadget pada remaja kelas XI di SMP Sultan Iskandar Muda.

Variabel	N	Mean	SD	Min-Max	95% CI
Penggunaan Gadget	71	39,69	3,901	31-56	38,77-40,61

Tabel 5.2.2 menunjukkan bahwa rerata skor penggunaan gadget pada remaja adalah 39,69 dengan standar deviasi sebesar 3,901. Skor terendah 31 dan tertinggi 56. Hasil estimasi *confident interval* 95% diyakini bahwa rentang rerata skor penggunaan gadget pada remaja adalah 38,77- 40,61.

Tabel 5.2.3 Distribusi responden perkembangan emosional di SMP Sultan Iskandar Muda Medan tahun 2025.

Variabel	N	Mean	SD	Min-Max	95% CI
Perkembangan emosional	71	66,11	5,766	54-80	64,75-67,48

Tabel 5.2.3 menunjukkan bahwa rerata skor perkembangan emosional remaja adalah 66,11 dengan standar deviasi sebesar 5,766. Skor terendah 54 dan tertinggi 80. Hasil estimasi *confident interval* 95% diyakini bahwa rentang rerata skor penggunaan gadget pada remaja adalah 64,75 – 67,48.

Tabel 5.2.4 Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan emosional remaja di SMP Sultan Iskandar Muda Medan tahun 2025.

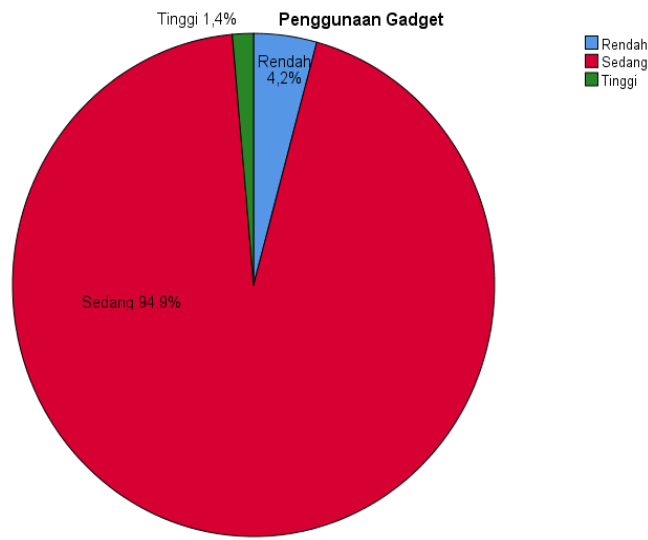
Variabel	N	Mean	SD	Min-Max	95% CI	p-value	Correlation Coefficient
Penggunaan Gadget	71	39,69	3,901	31-56	38,77 - 40,61	0,738	-0,04
Perkembangan emosional	71	66,11	5,766	54-80	64,75 - 67,48		

Tabel 5.4 menunjukkan nilai *P* value $0,738 > (\alpha 0,05)$ yang berarti tidak ada hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan emosional remaja kelas IX di SMP Sultan Iskandar Muda Medan tahun 2025. Dengan nilai korelasi (*r*) sebesar -0,04 mengindikasikan bahwa kekuatan hubungan sangat lemah dengan arah hubungan negatif.

5.3 Pembahasan

5.3.1 Distribusi frekuensi dan persentase penggunaan gadget pada siswa kelas IX di SMP Sultan Iskandar Muda Medan tahun 2025

Diagram 5. 1 Distribusi frekuensi dan penggunaan gadget pada siswa kelas IX di SMP Sultan Iskandar Muda Medan tahun 2025



Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa rerata skor penggunaan gadget pada responden adalah 39,69 dengan standar deviasi sebesar 9,732. Skor terendah 31 dan tertinggi 56. Hasil estimasi *confident interval* 95% diyakini bahwa rentang rerata skor penggunaan gadget pada remaja adalah 38,77- 48,61. Maka peneliti berasumsi bahwa penggunaan gadget pada siswa SMP Sultan Iskandar Muda Medan tergolong sedang, dimana berdasarkan kuesioner total skor terendah adalah 14 dan tertinggi 70. Sementara hasil penelitian berada pada rentang nilai tengah antara kedua angka tersebut. Penggunaan gadget yang cukup sering ini atau bisa kita kategorikan sedang, terjadi karena sistem pembelajaran siswa yang juga menggunakan sistem hybrid, yakni daring dan luring. Sebagian tugas-tugas siswa dibagikan atau dikumpulkan melalui aplikasi grup wa, media sosial ataupun

aplikasi ujian yang juga dilakukan menggunakan *smartphone* atau *gadget*. Penggunaan *gadget* sebagai alat komunikasi yang jarak jauh seperti menggunakan *handphone*, *laptop*, *tablet* atau pun *komputer*, sebagai alat mengakses berbagai informasi atau pun pengetahuan ilmu pembelajaran yang bermanfaat, sebagai alat media hiburan seperti mendengarkan musik, mengapresiasi gaya dengan foto atau pun membuat video, menonton video di berbagai aplikasi seperti *youtube*, *instagram*, *tik tok*, *facebook* dan lainnya dan bermain games yang berupa aplikasi, mempengaruhi gaya hidup seseorang seperti gaya hidup yang konsumtif, gaya hidup yang serba instan.

Penggunaan *gadget* pada siswa remaja kelas IX di SMP Sultan Iskandar Muda Medan berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar pada siswa remaja yang menggunakan *gadget* dalam batas yang masih wajar dan terkontrol, yang digunakan sebagai keperluan, seperti berkomunikasi dengan teman, mengakses media sosial, mencari informasi, serta mendukung adanya pembelajaran dan pengetahuan. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa belum menunjukkan adanya kecenderungan penggunaan *gadget* yang berlebihan dan dapat mengganggu aktivitas sehari-harinya.

Tahap usia remaja awal hingga pertengahan, khususnya siswa kelas IX di SMP Sultan Iskandar Muda Medan, *gadget* telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari hanya intensitasnya masih dalam kategori sedang dan memungkinkan siswa tetap menjalankan peran utamanya sebagai pelajar. Siswa remaja SMP mampu mengatur waktu antara penggunaan *gadget*, kegiatan belajar, kegiatan

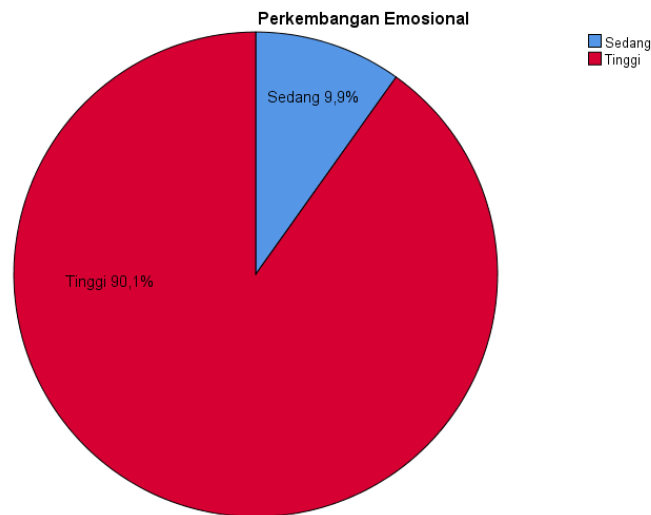
ekstrakurikuler di sekolah, serta interaksi sosial secara langsung dengan teman sebaya di lingkungan sekolah maupun di rumah.

Penelitian Nizmah *et al.*, (2023) dalam penelitiannya terhadap siswa kelas IX di SMP Negeri 4 Sumedang sebanyak 100 siswa kelas IX sebagai sampel, menemukan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori sedang mencapai 42 siswa (54,5%). Dominasi kategori sedang dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gadget sebagai mengakses media sosial sesuai dengan kebutuhan remaja yang dimanfaatkan sebagai sarana pendukung, bukan sebagai media utama dalam kehidupan mereka, dan mampu mengelola waktu untuk kegiatan belajar kehal yang positif.

Penelitian (Fridayati, 2023) terhadap 165 responden siswa remaja remaja SMP Negeri 1 Kota Banda Aceh, didapatkan sebagian besar pada kategori sedang 76 siswa (55,23%) yang menunjukkan bahwa adanya penggunaan gadget banyak fitur-fitur menarik perhatian pada remaja seperti Instagram, Twitter, Tiktok, Youtube, dan lain-lain. Penggunaan gadget pada siswa mereka masih mampu mengatur waktu, tidak berlebihan intinya Adalah untuk kebutuhan kehidupan sehari-harinya.

5.3.2 Distribusi frekuensi dan persentase Perkembangan Emosional pada siswa kelas IX di SMP Sultan Iskandar Muda Medan tahun 2025

Diagram 5.2 Distribusi frekuensi dan persentase Perkembangan Emosional pada siswa kelas IX di SMP Sultan Iskandar Muda Medan tahun 2025



Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa rerata skor perkembangan emosional pada responden adalah 66,11 dengan standar deviasi sebesar 5,766. Skor terendah 54 dan tertinggi 80. Hasil estimasi *confident interval* 95% diyakini bahwa rentang rerata skor perkembangan emosional pada remaja adalah 64,75-67,48. Maka peneliti berasumsi bahwa perkembangan emosional pada siswa SMP Sultan Iskandar Muda Medan tergolong tinggi, dimana berdasarkan kuesioner total skor terendah adalah 16 dan tertinggi 80. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar pada siswa remaja dalam perkembangan emosionalnya remaja di SMP Sultan Iskandar Muda dapat dilihat dari kemampuan remaja dalam mengendalikan emosional positif, seperti marah atau cemas, serta kemampuan membangun empati terhadap teman sebaya. Selain itu tingginya perkembangan emosional pada siswa kelas IX tidak terlepas dari peran lingkungan, seperti dukungan keluarga,

pengawasan orang tua, serta bimbingan orangtua dan guru membantu siswa dalam mengatur perkembangan emosional dan mengembangkan sikap tanggung jawab. Siswa mampu memanfaatkan gadget secara adaptif, yaitu lebih banyak digunakan untuk tujuan positif seperti komunikasi dengan teman, mengerjakan tugas sekolah, serta mengakses informasi pendidikan. Pola penggunaan gadget yang fungsional ini diduga berkontribusi pada terbentuknya kemampuan mengelola emosi secara lebih matang. Tingginya perkembangan emosional pada sebagian besar responden juga diasumsikan dipengaruhi oleh kemampuan siswa dalam mengatur waktu penggunaan gadget. Siswa yang mampu membatasi durasi penggunaan gadget cenderung memiliki keseimbangan antara aktivitas digital dan interaksi sosial secara langsung, sehingga perkembangan emosional tetap terjaga.

Lingkungan sekolah berperan penting dalam membentuk sikap siswa terhadap penggunaan gadget. Adanya aturan sekolah, pengawasan guru, serta kegiatan pembelajaran yang terstruktur dapat membantu siswa menggunakan gadget secara bijak tanpa mengganggu stabilitas emosional mereka. Selain itu, dukungan lingkungan keluarga juga diasumsikan menjadi faktor pendukung tingginya perkembangan emosional siswa. Pengawasan orang tua terhadap penggunaan gadget serta komunikasi yang terbuka di rumah memungkinkan remaja memperoleh bimbingan emosional yang memadai, meskipun mereka aktif menggunakan gadget.

Kematangan emosional pada siswa kelas IX dipengaruhi oleh tahap perkembangan usia remaja akhir, di mana kemampuan memahami dan

mengendalikan emosi mulai berkembang dengan lebih baik. Pada tahap ini, penggunaan gadget tidak selalu berdampak negatif apabila remaja telah memiliki kontrol diri yang cukup. Responden yang berada pada kategori perkembangan emosional sedang (9,9%), penggunaan gadget mungkin masih memerlukan pengawasan dan pengendalian yang lebih baik. Penggunaan gadget yang berlebihan atau kurang terarah dapat berpotensi mengurangi kualitas interaksi sosial dan pengelolaan emosi pada sebagian siswa. Tingkat perkembangan emosional antar siswa tidak semata-mata disebabkan oleh penggunaan gadget, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor lain seperti kepribadian, pengalaman sosial, pola asuh orang tua, serta tekanan akademik yang dialami siswa, oleh karena itu tidak selamanya *gadget* memiliki efek yang negative jika digunakan secara bijak dan seimbang terutama dalam membangun komunikasi dan akses informasi.

Penelitian (Chandra, 2021) juga menyatakan bahwa perkembangan emosional pada kategori tinggi, hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor internal dan eksternal. Faktor internal kemampuan dalam mengendalikan emosi seperti mudah marah, cemas, dan sedih sehingga mempengaruhi perkembangan emosional, kontrol diri pada remaja untuk mengatur waktu penggunaan gadget sehingga tidak mengganggu aktivitas belajar dan interaksi sosial, faktor eksternal seperti dukungan dan pola asuh orang tua, adanya interaksi dengan teman sebaya, tekanan akademik yang dialami siswa. Dominasi kategori tinggi tersebut menunjukkan bahwa perkembangan emosional, khususnya untuk mengakses media sosial, masih berada pada batas yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan remaja. Hal ini

mengindikasikan bahwa siswa masih mampu mengelola waktu dengan baik antara kegiatan belajar serta memanfaatkan gadget untuk kegiatan yang bersifat positif.

Berdasarkan penelitian (Kholifah, 2020) hasil penelitian pada siswa remaja SMP Negeri 2 Sokaraja, Kecamatan Sokaraja Kulon Kabupaten Banyumas yang melibatkan 107 responden siswa remaja SMP sebagai sampel, menemukan bahwa sebagian besar siswa pada kategori tinggi dalam perkembangan emosional mencapai 89 siswa (90,5%). Dominasi kategori tinggi dalam penelitian tersebut mengindikasikan bahwa perkembangan emosional remaja masih di tandai oleh perubahan suasana hati yang dapat mempengaruhi dan mengganggu pola pikir remaja itu sendiri.

Perubahan suasana hati pada remaja sering kali dapat berubah-ubah tidak hanya penggunaan gadget, tetapi juga berbagai faktor lainnya. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi suasana hati remaja antara lain adalah kepribadian, cuaca, stress, aktivitas atau interaksi sosial terhadap teman sebaya. Pada masa remaja, suasana hati cenderung tidak stabil. Ketika suasana hati siswa remaja SMP berada dalam kondisi positif, misalnya senang, ceria, antusias, penuh kasih sayang, perhatian, tenang, maka interaksi sosial yang terjalin juga cenderung berjalan dengan baik. Sebaliknya, ketika suasana hati berada dalam kondisi negatif, seperti cemas, putus asa, marah, Lelah, sedih, murung, maka interaksi sosial yang hidup pun memburuk terhadap teman sebaya dapat mengalami penurunan.

5.3.3 Hasil dari hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan emosional remaja di SMP Sultan Iskandar Muda Medan tahun 2025.

Uji statistik hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan emosional remaja menggunakan uji korelasi pearson product moment di dapatkan dengan hasil: $p = 0,0738$ ($p < 0,005$). Tidak terdapat hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan emosional remaja kelas IX di SMP Sultan Iskandar Muda Medan tahun 2025. Menurut peneliti, tidak adanya hubungan ini menunjukkan penggunaan gadget yang berada pada kategori sedang tidak berdampak signifikan terhadap perkembangan emosional remaja kelas IX SMP. Hal ini dikarenakan siswa yang memakai penggunaan gadget pembelajaran seperti tugas di rumah quiz, membuat tugas video, pemberitahuan/ informasi di group sekolah, sumber informasi dalam mengerjakan tugas, penggunaan gadget sebagai komunikasi tugas berkelompok, sehingga dapat dikategorikan penggunaan gadget masih bisa terkontrol.

Faktor psikologis, lingkungan sekolah juga memberi adanya pengaruh yang kuat. SMP Sultan Iskandar Muda dikenal memiliki sistem pengawasan belajar yang cukup ketat serta budaya akademik kompetitif. Kondisi tersebut membuat siswa menyelesaikan tugas yang tepat waktu, dan adanya kegiatan ekstrakurikuler yang terjadwal di sekolah SMP Sultan Iskandar Muda. Meskipun begitu penggunaan gadget di batasi di perbolehkan untuk membawa akan tetapi di kumpulkan kepada guru/ wali kelas di kelas tersebut dan di kembalikan Ketika sepulang sekolah, setelah siap pembelajaran pada siswa remaja SMP tersebut.

Pemakaian gadget sebagai hiburan ringan, seperti menonton youtube, tiktok, Instagram, game, berbelanja online seperti shoppe, tokopedia dan lain-lain, tanpa mengganggu aktivitas utama remaja atau kegiatan ekstrakurikuler di

sekolah serta interaksi sosial. Serta masih mampu mengatur waktu antara penggunaan gadget dan kegiatan lain sehingga tidak menimbulkan ketergantungan atau pun berlebihan yang mereka anggap memberikan kontribusi dan kesenangan tertentu, dengan tingkat penggunaan yang bervariasi. Disamping itu penggunaan gadget disekolah ada batasannya. karena pemakaian penggunaan gadget Ketika sepulang sekolah baru diberikan kepada responden.

Perkembangan emosional pada remaja tidak hanya dipengaruhi oleh faktor kondisi psikologis akibat dari penggunaan gadget, tetapi terdapat faktor lain yang berperan seperti budaya, jenis kelamin, usia, keterampilan individu dan religiusitas. Budaya juga dapat mempengaruhi bagaimana individu mengartikulasikan emosional mereka dalam interaksi sosial terhadap teman sebaya mereka lebih cenderung mengungkapkan emosional positif dan negatif. Hal ini menyebabkan *p-value* yang tidak signifikan. Hasil penelitian ini menunjukkan tidak terdapat hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan emosional remaja kelas IX di SMP Sultan Iskandar Muda Medan tahun 2025.

Hasil penelitian ini sejalan dengan (Fridayati, 2023) yang memiliki hasil penelitian bahwa tidak terdapat adanya hubungan signifikan antara penggunaan gadget dengan perkembangan emosional remaja ($p = 0,052$), hal tersebut mengatakan bahwa tidak semua penggunaan gadget memiliki dampak negatif pada perkembangan emosionalnya. Beberapa aplikasi atau aktivitas di gadget dapat membantu dalam mengelola stress dan meningkat kesejahteraan mental, seperti aplikasi meditasi atau program pelatihan relaksasi dan juga intensitas penggunaan gadget dapat bervariasi secara signifikan antara individu. Ada yang menggunakan

gadget dengan bijaksana dan seimbang, sementara yang lain mungkin mengalami ketergantungan penggunaan gadget yang berlebihan. Tingkat penggunaan gadget yang sedang tidak selalu berarti seseorang memiliki masalah dalam mengatur emosionalnya.

Penelitian (Fombouchet *et al.*, 2023) ini juga diperoleh hasil tidak terdapat adanya hubungan signifikan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional remaja ($p = 0,505$), sebab tidak semua perkembangan emosional ditentukan oleh penggunaan gadget, melainkan lebih dipengaruhi oleh faktor lingkungan keluarga, interaksi sosial, tekanan akademik, dan kemampuan regulasi emosi individu. Oleh karena itu, penggunaan gadget dalam batas terkontrol, tidak dapat memberikan dampak signifikan terhadap perkembangan emosional remaja. Tingkat penggunaan gadget yang sedang tidak selalu berarti seseorang memiliki masalah dalam mengatur emosionalnya.

Penelitian (Sari, Susanti dan Hajimi, 2019) di dapatkan adanya hubungan signifikan antara penggunaan gadget dengan perkembangan emosional remaja SMP Negeri 04 Pontianak Timur. Hal ini menunjukkan bahwa adanya penggunaan gadget bagi remaja yang secara berlebihan menunjukkan perilaku emosionalnya kurang stabil dibandingkan dengan remaja yang menggunakan gadget secara terkontrol. Dengan demikian, hasil ini menjadi kontra terhadap penelitian saya tidak menemukan hubungan sehingga penelitian tersebut menjadi salah satu acuan kontra dalam penelitian ini.

BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN

6.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan emosional remaja di SMP Sultan Iskandar Muda Medan tahun 2025 maka diperoleh Kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan gadget pada siswa kelas IX di SMP Sultan Iskandar Muda Medan tahun 2025 sebagian besar berada pada kategori sedang 67 siswa (94,9%). Sementara itu, penggunaan gadget pada kategori tinggi di temukan pada 1 siswa (1,4%) dan kategori rendah pada siswa 3 siswa (4,2%). Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa menggunakan gadget dalam intensitas yang relatif terkendali.
2. Perkembangan emosional siswa kelas IX di SMP Sultan Iskandar Muda Medan tahun 2025 umumnya berada pada kategori tinggi, dengan jumlah sebanyak 64 siswa (90,1%). Adapun siswa dengan perkembangan emosional kategori sedang berjumlah 7 siswa (9,9%). Hasil ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa telah memiliki kemampuan emosional yang baik sesuai dengan tahap perkembangan usianya.
3. Hasil analisis statistik menggunakan uji korelasi Pearson Product Moment menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan perkembangan emosional remaja kelas IX di SMP Sultan Iskandar Muda Medan tahun 2025. Hal ini dibuktikan dengan nilai p-value sebesar 0,0738 ($p > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat

penggunaan gadget tidak berpengaruh secara signifikan terhadap perkembangan emosional siswa dalam penelitian ini.

6.2 Saran

1. Bagi Orang Tua

Diharapkan agar orang tua dapat meningkatkan pemahaman mengenai penggunaan gadget pada remaja serta perannya dalam perkembangan emosional anak. Orang tua perlu memberikan pendampingan, pengawasan, dan pengendalian yang tepat terhadap penggunaan gadget, sehingga remaja mampu menggunakan gadget secara bijak dan mengontrol remaja dalam menggunakan penggunaan gadget. Peran aktif orang tua sangat penting dalam membimbing remaja agar penggunaan gadget dapat mendukung perkembangan emosional yang sehat.

2. Bagi Tempat Penelitian

Diharapkan dapat menjadi sebagai sumber informasi dalam merumuskan kebijakan terkait penggunaan gadget di lingkungan sekolah sehingga mendukung proses belajar mengajar serta perkembangan emosional siswa, tanpa menimbulkan dampak negatif terhadap aspek psikologis dan sosial peserta didik.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk mengkaji lebih lanjut penggunaan gadget baik dalam hal positif dan negatif dengan mempertimbangkan faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi perkembangan emosional, seperti lingkungan, keluarga, hubungan sosial, dan kontrol diri. Selain itu, penggunaan desain penelitian longitudinal atau eksperimen dapat menggunakan desain penelitian



longitudinal atau eksperimen, dapat dilakukan untuk mengetahui hubungan sebab-akibat antara penggunaan gadget dan perkembangan emosional remaja secara lebih mendalam.

STIKES SANTA ELISABETH

DAFTAR PUSTAKA

- 2019, T.M.A. (2020) *CATATAN DASAR PEMBELAJARAN MATEMATIKA*. Diedit oleh P. NEM. 29 NOVEMBER 2020.
- Astarani, K. *et al.* (2023) “Edukasi Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Pada Siswa Sekolah Dasar,” *Archive: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), hal. 116–126. Tersedia pada: <https://doi.org/10.55506/arch.v3i1.85>.
- Bayu Iriyanti (2024) “Remaja dan Kesehatan (Pencegahan Stunting Sejak Dini),” in K. Husnul (ed.). Desember 2024, hal. 115.
- Dr. Afi Parnawi, M.P. (2021) *PSIKOLOGI PERKEMBANGAN*. Diedit oleh Dr. Sumianti, S.Sos., M.M., M.Pd. 25 juni 2021.
- Fombouchet, Y. *et al.* (2023) “The development of emotion regulation in adolescence : What do we know and where to go next ?,” (April), hal. 1227–1242. Tersedia pada: <https://doi.org/10.1111/sode.12684>.
- Fridayati, T. (2023) “PENGARUH KECANDUAN SMARTPHONE TERHADAP MOOD (SUASANA HATI) AND FEELING PADA REMAJA THE EFFECT OF SMARTPHONE ADDICTION ON MOOD AND FEELING IN ADOLESCENTS,” 2(2), hal. 49–58.
- García-canalejas, M., Chamizo-nieto, M.T. dan Rey, L. (2025) “Problematic Smartphone Use in Adolescents : Are Their Emotional Abilities and Fear of Missing out Influenced ?,” 33(1).
- Gekarsa (2024) *PERKEMBANGAN FISIK DAN EMOSIONAL ANAK USIA DINI*. Surabaya, Jawa Timur: 2024.
- Hendriyani, Feftin. S.KEP., NS., M.P. (2025a) *PENGUNAAN GADGET PADA PERKEMBANGAN PERILAKU ANAK REMAJA MASA KINI*. cetakan pe, Agustus 2025.
- Hendriyani, Feftin. S.KEP., NS., M.P. (2025b) *PENGUNAAN GADGET PADA PERKEMBANGAN PERILAKU ANAK REMAJA MASA KINI*. CETAKAN PE. Lombok Tengah, Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2025.

- Juliani, I.R. dan Wulandari, I.S.M. (2022) "Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget dengan Gangguan Emosi dan Perilaku Remaja Kelas 8," *Jurnal Keperawatan BSI*, 10(1), hal. 30–40.
- Kelas, P.S., Di, V.I. dan Sariwangi, S.D.N. (2024) "The Influence Of Parenting Patterns In The Use Of Gadgets On The Social-Emotional Development Of Class VI At SDN 1 Sariwangi Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Terhadap," 2(2), hal. 67–80.
- Kesehatan, J.R. dan Bandung, P.D. (2021) "GAMBARAN TINGKAT KECERDASAN EMOSIONAL (EMOTIONAL QUOTIENT) PADA ANAK REMAJA AWAL USIA 12 - 16 TAHUN DI SMP NEGERI 7 KOTA BOGOR TAHUN 2021 Adolescence Age 12 - 16 at 7 Junior High School Bogor City 2021," hal. 1–11.
- Kholifah, N. (2020) "Jurnal Keperawatan Muhammadiyah Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dan Lingkungan Teman Sebaya Dengan Masalah Mental Emosional Remaja Di SMP N 2 Sokaraja," 5(2), hal. 99–108.
- M.Ulfa (2023) "HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN EMOSIONAL PADA ANAK USIA SEKOLAH DI TK HARAPAN BUNDO NAGARI PADANG LAWEH KECAMATAN SUNGAI PUA KABUPATEN AGAM TAHUN 2023," hal. 74.
- Miftahul Jannah *et al.* (2023) "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Remaja," *Mutiara : Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah*, 2(1), hal. 93–106. Tersedia pada: <https://doi.org/10.59059/mutiara.v2i1.861>.
- Nursalam (2020) *Metodologi penelitian ilmu keperawatan*. Diedit oleh peni puji Lestari. Salemba Medika.
- Polit & Beck (2018) *Essentials of Nursing Research APPRAISING EVIDENCE FOR NURSING PRACTICE Ninth Edition*. Ninth Edit.
- Program, M. *et al.* (2023) "HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET," 5(2), hal. 106–114.
- Ritonga, R.S. (2024) *PLAY THERAPY UNTUK PENGENDALIAN EMOSI ANAK USIA DINI*. 21 November 2024.

- Riyanto, S. dan Putera, A.R. (2022) *Metode Riset Penelitian Kesehatan & Sains*. Deepublish. Tersedia pada: <https://books.google.co.id/books?id=kC9OEQAAQBAJ>.
- Rosida harnimayanti (2025) “Gambaran Penggunaan Gadget Pada Remaja Dikelas Xi Ips Sma Negeri 1 Godean,” *Ilmu Psikologi Dan Kesehatan*, 01(04), hal. 279–292. Tersedia pada: <https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jfkes>.
- Sari, I.P. (2023) *KECANDUAN GADGET DAN EFEKNYA PADA KONSENTRASI BELAJAR*. Indramayu: 16 Juni 2023.
- Sari, L., Susanti, A.Y. dan Hajimi, H. (2019) “Hubungan Paparan Gadget dengan Perkembangan Emosional pada Anak Usia Remaja Kelas VII dan VIII SMP Negeri 04 Pontianak Timur,” *Khatulistiwa Nursing Journal*, 1(2), hal. 30–40. Tersedia pada: <https://doi.org/10.53399/knj.v1i2.14>.
- Setyawan, I.D.A. *et al.* (2021) *Buku Ajar Statistika*. Diedit oleh M. Seto. Penerbit Adab.
- Sri Rahmah Haruna, Herti Haerani, S.S. (2022) *FAKTOR YANG BERHUBUNGAN DENGAN GADGET ADDICTED PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR*. 13 DESEMBER 2022.
- Ulfa Mursidah, Yuli Permata Sari dan Yasherly Bachri (2024) “Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Emosional Anak Usia Sekolah Di Tk Harapan Bundo,” *Jurnal Keperawatan Suaka Insan (Jksi)*, 9(2), hal. 179–187. Tersedia pada: <https://doi.org/10.51143/jksi.v9i2.729>.
- Ummah, M.S. (2019). “SISTEM PEMBETUNGAN TERPUSAT STRATEGI MELESTARI.”



LAMPIRAN

STIKES SANTA ELISABETH

**PENGAJUAN JUDUL PROPOSAL**


JUDUL PROPOSAL : Hubungan penggunaan Gadget
Dengan Perkembangan Emosional Anak Remaja
Yayasan Perguruan Sultan Iskandar Muda.

Nama mahasiswa : Nipah Bernadeth

N.I.M : 032022080

Program Studi : Ners Tahap Akademik STIKes Santa Elisabeth Medan

Menyetujui,
Ketua Program Studi Ners


Lindawati Tampubolon, S.Kep, Ns., M.Kep

Medan, Kamis, 26 Juni 2025



Mahasiswa,

Nipah Bernadeth

USULAN JUDUL SKRIPSI DAN TIM PEMBIMBING

1. Nama Mahasiswa : NIPah Bernadeth
2. NIM : 032022080
3. Program Studi : Ners Tahap Akademik Stikes Santa Elisabeth Medan
4. Judul : Hubungan penggunaan ^{Gadget} Dengan perkembangan Emosional Anak Remaja Yayasan perguruan Sultan Iskandar Muda.

5. Tim Pembimbing :

Jabatan	Nama	Kesediaan
Pembimbing I	Lili Suryani Tumanggor, S.kep. Ns., M.kep	
Pembimbing II	Lindawati Tampubolon, S.kep. Ns., M.kep	

6. Rekomendasi :

- a. Dapat diterima Judul:
Hubungan penggunaan Gadget dengan perkembangan Emosional Anak Remaja Yayasan perguruan Sultan Iskandar Muda.
- b. Lokasi Penelitian dapat diterima atau dapat diganti dengan pertimbangan obyektif
- c. Judul dapat disempurnakan berdasarkan pertimbangan ilmiah
- d. Tim Pembimbing dan Mahasiswa diwajibkan menggunakan Buku Panduan Penulisan Proposal Penelitian dan Skripsi, dan ketentuan khusus tentang Skripsi yang terlampir dalam surat ini

Medan, 26 Juni 2028

Ketua Program Studi Ners

Lindawati Tampubolon, S.Kep., Ns., M.Kep

**SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN
SANTA ELISABETH MEDAN**

Jl. Bunga Terompet No. 118, Kel. Sempakata, Kec. Medan Selayang
Telp. 061-8214020, Fax. 061-8225509, Whatsapp : 0813 7678 2565 Medan - 20131
E-mail: stikes_elisabeth@yahoo.co.id Website: www.stikeselisabethmedan.ac.id

Medan, 30 Juni 2025

Nomor: 852/STIKes/SMP-Penelitian/VI/2025

Lamp. : -

Hal : Permohonan Izin Pengambilan Data Awal Penelitian

Kepada Yth.:
Kepala Sekolah SMP
Yayasan Perguruan Tinggi Sulta Iskandar Muda
di-
Tempat.

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyelesaian studi pada Prodi S1 Ilmu Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan, melalui surat ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan izin pengambilan data awal penelitian bagi mahasiswa tersebut. Adapun nama mahasiswa dan judul proposal, yaitu:

No	Nama	NIM	Judul Proposal
1	Nifah Bernadeth	032022080	Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosional Anak Remaja Di Yayasan Perguruan Tinggi Sultan Iskandar Muda Tahun 2025

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik kami ucapkan terimakasih.

Hormat kami,
Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan
Santa Elisabeth Medan



Mestiana D. Karol M.Kep., DNSc
Ketua

Tembusan:

1. Mahasiswa yang bersangkutan
2. Arsip



Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan



SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN SANTA ELISABETH MEDAN

Jl. Bunga Terompet No. 118, Kel. Sempakata, Kec. Medan Selayang
Telp. 061-8214020, Fax. 061-8225509, Whatsapp : 0813 7678 2565 Medan - 20131
E-mail: stikes_elisabeth@yahoo.co.id Website: www.stikeselisabethmedan.ac.id

Medan, 15 November 2025

Nomor : 1652/STIKes/SMP-Penelitian/XI/2025

Lamp. : -

Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada Yth.:

Kepala Sekolah SMP Sultan Iskandar Muda Medan
di-

Tempat.

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyelesaian studi pada Prodi S1 Ilmu Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan, melalui surat ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan ijin penelitian bagi mahasiswa tersebut di bawah ini, yaitu:

No	Nama	NIM	Judul
I	Nifah Bernadeth	032022080	Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosional Remaja Di SMP Sultan Iskandar Muda Medan Tahun 2025

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya yang baik kami ucapkan terimakasih.

Hormat kami
Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan
Santa Elisabeth Medan



Mestiana Bt Karo, M.Kep., DNSc
Ketua

Tembusan:

1. Mahasiswa yang bersangkutan
2. Arsip



STIKes SANTA ELISABETH MEDAN KOMISI ETIK PENELITIAN KESEHATAN

Jl. Bunga Terompet No. 118, Kel. Sempakata, Kec. Medan Selayang

Telp. 061-8214020, Fax. 061-8225509 Medan - 20131

E-mail: stikes_elisabeth@yahoo.co.id Website: www.stikeselisabethmedan.ac.id

KOMISI ETIK PENELITIAN KESEHATAN
HEALTH RESEARCH ETHICS COMMITTEE
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN SANTA ELISABETH MEDAN

KETERANGAN LAYAK ETIK
DESCRIPTION OF ETHICAL EXEMPTION
"ETHICAL EXEMPTION"
No. 186/KEPK-SE/PE-DT/XI/2025

Protokol penelitian yang diusulkan oleh:
The research protocol proposed by

Peneliti Utama : Nifah Bernadeth
Principal In Investigator

Nama Institusi : Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan
Name of the Institution

Dengan Judul:
Title

"Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosional Remaja Di SMP Sultan Iskandar Muda Medan Tahun 2025"

Dinyatakan layak etik sesuai 7 (tujuh) Standar WHO 2011, yaitu 1) Nilai Sosial, 2) Nilai Ilmiah, 3) Pemerataan Beban dan Manfaat, 4) Risiko, 5) Bujukan/Eksploitasi, 6) Kerahasiaan dan Privacy, dan 7) Persetujuan Setelah Penjelasan, yang merujuk pada Pedoman CIOMS 2016. Hal ini seperti yang ditunjukkan oleh terpenuhinya indikator setiap standar.

Declared to be ethically appropriate in accordance to 7 (seven) WHO 2011 Standards, 1) Social Values, 2) Scientific Values, Equitable Assessment and Benefits, 4) Risks, 5) Persuasion/Exploitation, 6) Confidentiality and Privacy, and 7) Informed Consent, referring to the 2016 CIOMS Guidelines. This is as indicated by the fulfillment of the indicators of each standard.

Pernyataan Layak Etik ini berlaku selama kurun waktu tanggal 15 November 2025 sampai dengan tanggal 15 November 2026.

This declaration of ethics applies during the period November 15, 2025 until November 15, 2026.



Mestiana B. Kuro, M.Kep. DNSc.



SMP SWASTA SULTAN ISKANDAR MUDA AKREDITASI PERINGKAT A

Izin Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Medan
Nomor : 0091/ISPF/DPMTSP/MDN/1.11/09/2022, Tanggal 22 September 2022

NSS : 204 076 008 379
NPSN : 10211013

Jl. Sunggal Gg. Bakul Lingkungan XI Kel. Sunggal Kec. Medan Sunggal Kota Medan 20128, Telp. (061) 8457702 - 8440342, HP. 082276024866

SURAT KETERANGAN

Nomor : 3338/SMP-SIM/O/XII/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Dian Yusmida, S.E., M.M**
Jabatan : Kepala SMP Swasta Sultan Iskandar Muda

Menerangkan bahwa :

Nama : **Nifah Bernadeth**
NIM : **032022080**
Program Studi : **S1 – Ilmu Keperawatan**
Judul : **“Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosional Remaja Di SMP Sultan Iskandar Muda Medan Tahun 2025”**

Adalah benar mahasiswa tersebut telah melaksanakan Penelitian pada tanggal 11 Desember 2025 di SMP Swasta Sultan Iskandar Muda Medan.

Demikian surat keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Medan, 12 Desember 2025



**LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN**

Kepada Yth,
Bapak/Ibu Responden
Dengan hormat,

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Nifah Bernadeth

Nim : 032022080

Adalah mahasiswa Program Studi S1 Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan, sedang melakukan penelitian dengan judul “Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan emosional remaja di SMP Sultan Iskandar Muda Medan tahun 2025”. Penelitian ini tidak menimbulkan akibat yang merugikan bagi Bapak/Ibu yang menjadi responden. Saya sangat mengharapkan partisipasi Bapak/Ibu dalam membantu penelitian ini. Saya menjamin kerahasiaan dan segala bentuk informasi yang Bapak/Ibu berikan. Apabila Bapak/Ibu bersedia, mohon menandatangani lembar persetujuan. Dengan demikian penyampaian diri saya, atas segala perhatian dan kerjasamanya saya ucapkan terimakasih.

Medan, 27 Agustus 2025

Hormat saya

Nifah Bernadeth

(Informed Consent)



Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama :

Umur :

Kelas :

Jenis Kelamin :

Dengan ini saya menyatakan, saya bersedia menjadi responden dalam penelitian yang dilakukan oleh :

Nama : Nifah Bernadeth

Nim : 032022080

Institusi Pendidikan : Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan

Demikian surat pernyataan kesanggupan ini saya buat dengan sukarela dan tanpa adanya paksaan dari peneliti.

Medan, 2025

Responden,

()

KUESIONER

*Gadget Addiction*

Nama :
Kelas :
Sekolah :
Jenis kelamin :

Petunjuk pengisian :

1. Tuliskan identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
2. Jawablah pernyataan dengan memilih salah satu dari 5 jawaban yang telah disediakan.
3. Jawablah dengan memberikan tanda checklist (✓) pada salah satu kolom yang telah disediakan. dengan ketentuan sebagai berikut:

NO	PERNYATAAN	SS	S	KS	TS	STS
1	Saya menggunakan gadget untuk menelpon seseorang					
2	Saya menggunakan gadget untuk mendengarkan music					
3	Saya suka menggunakan gadget untuk bermain game/permainan online					
4	Saya menggunakan gadgte lebih dari 2 jam perhari					
5	Saya mengakses internet untuk keperluan hiburan agar tidak bosan					
6	Saya menggunakan gadget untuk menonton youtube					
7	Saya menggunakan gadget untuk melihat media sosial (facebook,instagram,tik tok, dll)					
8	Dengan menggunakan gadget saya dapat memberikan dan mendapatkan informasi					
9	Dengan menggunakan gadget, saya dapat					



	menambah ilmu pengetahuan					
10	Saya menggunakan gadget untuk mengerjakan tugas					
11	Saya menggunakan kamera handphone untuk mengambil gambar dan video					
12	Dengan menggunakan gadget, saya bisa menemukan ide-ide menarik					
13	Saya menggunakan gadget lebih dari satu kali setiap 1 jam					
14	Saya merasa tidak nyaman jika handphone saya tertinggal di rumah					

Rahma., 2022

KUESIONER

*Perkembangan emosional anak*

No.Res :
Kelas :
Sekolah :
Jenis kelamin :

Petunjuk pengisian :

1. Tuliskan identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
2. Jawablah pernyataan dengan memilih salah satu dari 5 jawaban yang telah disediakan.
3. Jawablah dengan memberikan tanda checklist (√) pada salah satu kolom yang telah disediakan. dengan ketentuan sebagai berikut:

NO	PERNYATAAN	SS	S	KS	TS	STS
1	Saya mengetahui permasalahan yang membuat saya marah					
2	Munculnya rasa cemas karena tidak belajar saat ujian					
3	Saya tidak cemas ketika saya tidak belajar menghadapi ujian					
4	Saya selalu memikirkan apa yang akan saya lakukan sebelum bertindak					
5	Ketika marah saya memilih diam dari pada melampiaskannya					
6	Saya menyadari kekurangan saya disekolah dan berusaha mengimbangnya dengan belajar di rumah					
7	Saya akan segera bangkit ketika saya gagal					
8	Saya selalu berusaha mendapatkan nilai terbaik di antara teman sekelas saya					
9	Saya mampu mengetahui bagaimana perasaan orang lain terhadap saya					



10	Saya selalu berjabat tangan ketika berjumpa dengan teman saya					
11	Saya mampu menerima pendapat orang lain walaupun berbeda dengan pemikiran saya					
12	Saya siap menerima kritikan yang diberikan kepada saya					
13	Saya selalu menyapa bapak/ibu guru ketika berpapasan					
14	Saya mudah bergaul dengan teman yang bukan sekelas dengan saya					
15	Saya mampu bekerja sama dengan kelompok untuk mencapai tujuan bersama					
16	Saya lebih suka menyelesaikan pekerjaan secara kelompok dari pada sendiri					

Rahma., 2022



Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan



Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan

1

Buku Bimbingan Proposal dan Skripsi Prodi Ners Stikes Santa Elisabeth Medan

Nama Masiswa : Nipah Bernadeth

Nim : 032022080

Judul : Hubungan penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosional Anak Remaja di SMP Sultan Iskandar Muda Medan tahun 2015.


Nama Pembimbing 1: Lili Suryani Tumanggor, S.kep.Ns.,M.kep

Nama Pembimbing 2: Lindawati Tampubolon, S.kep.Ns., M.kep.




NO	HARI TANGGAL	PEMBAHASAN	PARAF	
			PEMB 1	PEMB2
1.	14/09/2015	Bab 1: → Perbaikan f kanda huruf Baca tempat. → Tjiba Bab 2. Penyusunan isi Di bab 2.	#	
2	15/09/2015	Bab 3 1. munculkan masalah dampak dr gadget 2. Data pendukung 3. Kronologis 4. Survei awal. 5. Sistematisa penulisan		9.

Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan




 Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan


2




3	16/07/2025	<p>Bab 3</p> <ol style="list-style-type: none">1. Munculkan masalah..2. Data tambahkan di Indonesia.3. Lembaran4. Solusi tambahkan 2 jurnal lagi5. Sistematika penulisan6. Survei awal.	
A	16/7 2025	Full typing error → koreksi: pada latar belakang uraikan nama gambar tempat penelitian.	
	22/7 2025	Bab 3 : Jangka panjang Sumber data Wikipedia Grafik tabel, jurnal atau e-book juga bisa Lampiran BAB III & IV	

Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan

 Dipindai dengan CamScanner



 Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan 3

5	24/07/2025	Bab I. - Masalah. - Sifat/Datu. - Kronologi ✓ - Substansi. Bab II. - Tambahkan Konsep rangka ✓ - Tambahkan referensi ✓ Bab III.		
6.	26/7-21	1. Sistematika penulisan 2. Bab I Tambahan solusi Bab II Tambahkan Konsep rangka Bab III. - Tambahkan sample. - lanjutkan		
7.	2/8 2025	1. Latar belakang umum dengan sistematika: Masalah → Data → 2. Ciri-ciri jumlah asyik/intensitas 3. Hitung ulang sampel		

Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan

**Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan**

1

Buku Bimbingan Proposal dan Skripsi Prodi Ners Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan**PROPOSAL**

Nama Mahasiswa : Nipah Bernadeth

NIM : 032022060

Judul : Hubungan Penggunaan Gadget Dengan perkembangan Emosional Anak Remaja Di Smp Sultan Iskandar Muda Medan tahun 2020.

Nama Pembimbing I : Lili Suryani Tumanggor. S.kep, HS., M.kep

Nama Pembimbing II : Undawati Tampubolon. S.kep, HS., M.kep

NO	HARI/ TANGGAL	PEMBIMBING	PEMBAHASAN	PARAF	
				PEMB I	PEMB2
	4/8-2025	Lili Suryani Tumanggor	Bab I ur. Bab II ur. Bab III Perbaikan Kurikulum Konsep. Buat Diagram Operasional.		
	06/08/2025		- Kurikulum konsep - Perbaikan Instrumen Penelitian		

Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan



Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan



Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan

2

12/8-2024	Lili S. Tanjung	- Langgapi instruksi Penelitian - Pahami cara menggunakan kuasa			
19/8-25	Lili S. Tanjung	- Sample - Sistematisasi penulisan			
19/8-25	Lili S. Tanjung	Pahami menggunakan kuasa C perhitungan			

Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan



Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan

Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan 3

23/08/2018				
23/08/2018		Acc Sidang		A
23/08-25	di li STIM	- Perbaiki perhikm instrumen penelitian - Defensi operasi Skor - Sistematisasi Penulisan Acc		

Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan

Dipindai dengan CamScanner



Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan

1

Buku Bimbingan Proposal dan Skripsi Prodi Ners Stikes Santa Elisabeth Medan

BIMBINGAN REVISI PROPOSAL

Nama Mahasiswa : Nifah Bernadeth

Nim : 032022080

Judul : Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosional Remaja Di SMP Sultan Iskandar Muda Medan tahun 2025

Nama Penguji 1 : Lili Suryani Tumanggor S.Kep.,Ns.,M.Kep

Nama Penguji 2 : Lindawati F. Tampubolon S.Kep., Ns., M.Kep

Nama Penguji 3 : Imelda Derang S.Kep., Ns., M.Kep

NO	HARI/ TANGGAL	PEMBAHASAN	PARAF		
			PENG 1	PENG 2	PENG 3
1.	16-9-2025	Tentang Di Bab 2 Diskusikan Dengan P1 & P2 terkait materi Diambil IPUSNIAS (pusat nasional)			f
2.	18/9 2025	Lanjut Uji Tawar-menawar		A	

Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan



3	9/8 - 2025	1. Kurang konsep. 2. Latar belakang tambahan jurnal terkait remaja. 3. Survei and. 4. DO			
A	25/9 - 2025	Sistematisasi penulisan. Acc			
5	22 Rabu - 09-2025	Bab 3 ↳ Tentang kerangka konsep Bab 4 ↳ Definisi operasional terbuka.			
6	Kamis - 23-09-2025	Perbaikan penulisan			

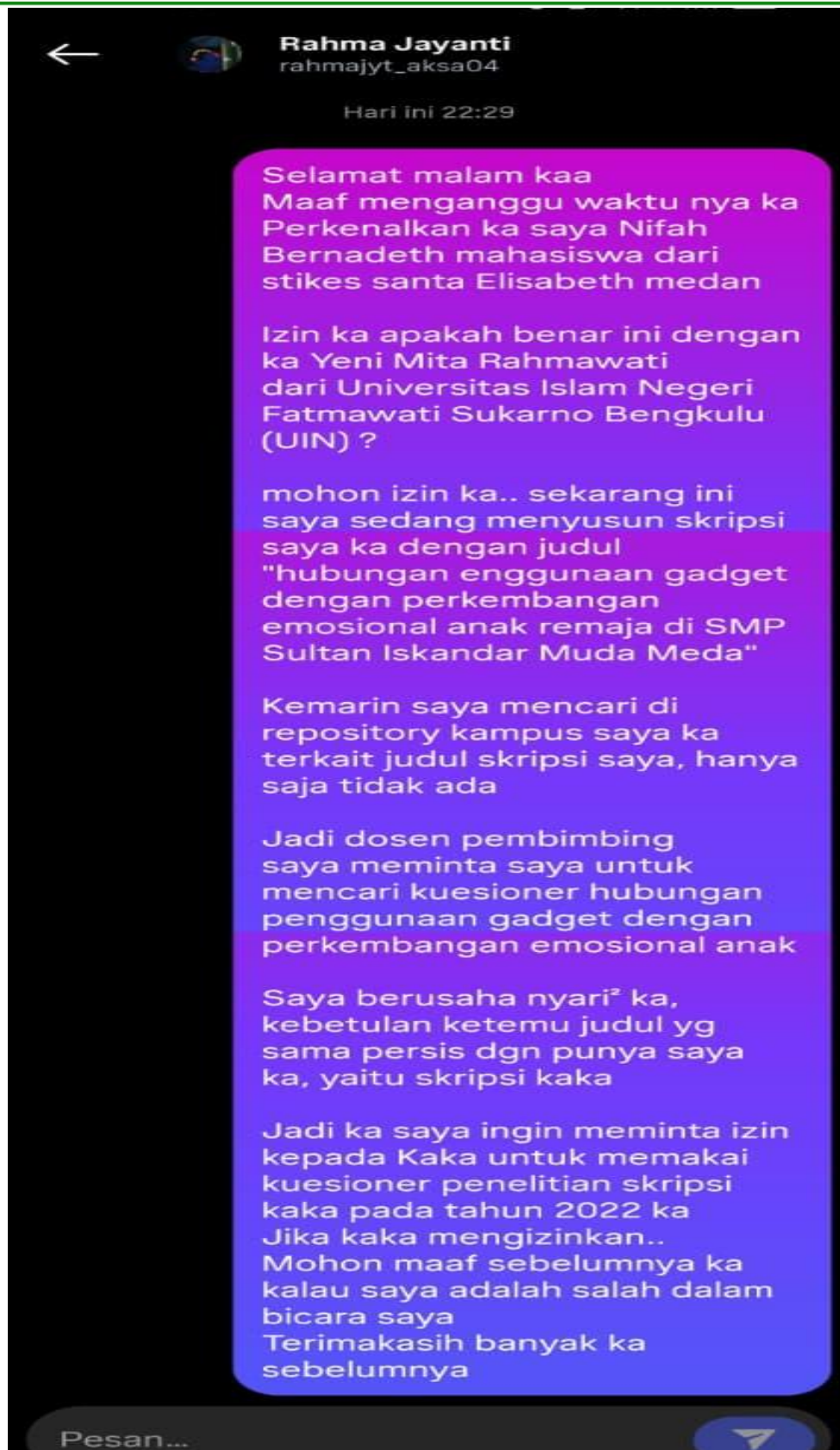


Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan

3

5.	Rabu. Rabu , 22-09-2025	Bab 3 ↳ Tentang Kerangka Konsep Bab 4 ↳ Definisi operasional terbuka			f
6.	Jumat, 26-09-2025	Bab 1. ↳ penambahan jurnal dan Daftar Pustaka. ACC turnitin.			f
7.	Selasa, 04-11-2025	Ace Turnitin f			

Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan





Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan



Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan



Buku Bimbingan Skripsi Prodi Ners
Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan

SKRIPSI

Nama Mahasiswa : NIFAH BERNADETH

NIM : 032022080

Judul : Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan
Emosional Remaja Di SMP Sultan Iskandar Muda Medan
Tahun 2025

Nama Pembimbing I : Lili Suryani Tumanggor S.Kep., Ns., M.Kep


Nama Pembimbing II : Lindawati F. Tampubolon S.Kep., Ns., M.Kep

NO	HARI/ TANGGAL	PEMBIMBING	PEMBAHASAN	PARAF	
				PEMB 1	PEMB2
1.	Kamis 4/12-2025	Lindawati Tampubolon	1. Meng-entry Data Dari excel ke Spss		
2.	Kamis 4/12-2025	Lili S. Tumanggor	1. Bab 5 - Hasil penelitian baca di Masterdata - lanjutkan ke tabel hasil		

Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan



Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan

 Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan

3.	05/12/2025	linda wati Tampubolon	1. Mengolah Data Penelitian		A
4.	06/12/2025	linda wati Tampubolon	1. Hasil uji Dari pengolahan Data penelitian		A
5.	10/12-2025	Ali Suryani Tumengg	1. Hasil penelitian kasus sesuai dg tujuan. 2. Tambahkan data dengan 3. Pembahasan - hasil		
6.	10/12-2025	Uli Suryani Tumengg	- Pisuksi peneliti - Konsep - jurnal pendak 4. Sistematika Penulisan Judul/tabel Referensi		

Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan

CS Dipindai dengan CamScanner



Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan



Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan

7.	13/12-25	Ilh S. Tumengg	1. Sistematika penulisan 1. Spasi judul/tabel 2. perbaiki hasil tabel 3. pembahasan berdasarkan tj khusus. - Penggunaan gabek - perkembangan energi - Hubs		
8.	14/1/2015	Lilis. Tumengg	4. lanjutkan Kesimpulan Sara		
9.	11/12-2015	Ilh S. Tumengg	1. Pembahasan Amubalukan referensi 2. Saran perbaiki sesuai hasil 3. Kesimpulan 3 dari tj khusus 4. Abstrak 5. Lampiran		

Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan

CS Dipindai dengan CamScanner




Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan

10.	17/12/25	Ali S. Tumanggor	1. Kesimpulan harus sesuai dengan tugas - 2. Perbaiki kesimpulan khat kembali ke hasil penulisan 3. Abstrak IMRA 4. Sistematika penulisan		
11.	17/12/2025	Lilis.S. Tumanggor	Aca		
12.	18/12/2025	Linda Tampubolon	Bab 5 Distribusi Saran & kesimpulan		

Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan



Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan

 Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan

13.	17/02/2025	Unda Tampubolon	Acc Sidang		
14.					
15.					

CS Dipindai dengan CamScanner

MASTER DATA

1. Kuesioner Penggunaan Gadget

AQ4														
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
1	No	Nama	Usia	Jk	a1	a2	a3	a4	a5	a6	a7	a8	a9	a10
2	1.	an. A	14	perempuan	2	1	4	5	5	3	5	1	1	1
3	2.	an. A	14	perempuan	2	2	5	4	4	3	4	3	3	2
4	3.	an. M	14	perempuan	2	2	2	4	4	5	5	1	2	3
5	4.	an. H	14	laki-laki	1	1	5	5	5	5	3	1	1	1
6	5.	an. C	14	laki-laki	1	2	5	4	5	3	4	2	2	2
7	6.	an. F	13	laki-laki	3	3	5	4	4	2	5	2	2	3
8	7.	an. M	15	laki-laki	2	2	4	4	4	4	4	1	1	1
9	8.	an. W	15	laki-laki	1	1	5	5	5	5	5	2	2	1
10	9.	an. E	14	laki-laki	2	2	3	4	4	2	4	1	1	1
11	10.	an. A	14	perempuan	1	1	4	5	4	4	5	1	1	1
12	11.	an. Z	15	laki-laki	2	2	4	4	4	4	4	1	2	3
13	12.	an. Z	15	perempuan	1	1	5	5	4	5	4	1	1	1
14	13.	an. C	14	perempuan	1	1	4	4	4	4	5	1	1	2
15	14.	an. I	14	perempuan	1	1	4	4	5	4	4	1	2	1
16	15.	an. N	14	perempuan	1	1	4	5	5	4	5	1	1	1
17	16.	an. N	14	laki-laki	1	1	5	5	4	5	4	1	1	1
18	17.	an. L	14	perempuan	2	1	5	5	5	5	5	1	1	2
19	18.	an. L	14	laki-laki	1	1	4	5	5	5	5	2	1	1
20	19.	an. A	15	laki-laki	1	1	5	5	5	5	5	1	1	1

AQ4					
	O	P	Q	R	S
1	a11	a12	a13	a14	total
2	1	2	1	4	36
3	2	2	4	4	44
4	1	2	4	4	41
5	1	2	4	2	37
6	3	2	4	3	42
7	2	2	3	4	44
8	1	1	4	2	35
9	1	2	5	4	44
10	1	4	5	4	38
11	1	1	4	3	36
12	2	2	4	2	40
13	2	2	4	4	40
14	1	1	4	4	37
15	1	1	4	5	38
16	1	2	5	4	40
17	1	1	5	4	39
18	1	1	4	5	43
19	1	1	5	5	42
20	1	1	5	4	41



Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan

AQ4														
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
21	20.	an. M		12 laki-laki	1	2	3	3	5	5	2	1	1	2
22	21.	an. T		13 laki-laki	1	1	5	5	5	4	4	1	2	2
23	22.	an. L		14 laki-laki	4	4	2	4	5	3	5	5	4	4
24	23.	an. F		14 laki-laki	2	2	4	4	4	3	4	2	2	2
25	24.	an. T		15 laki-laki	2	2	4	5	5	5	5	2	1	2
26	25.	an. J		14 laki-laki	1	1	5	5	5	5	5	1	2	1
27	26.	an. S		14 perempuan	2	2	4	2	4	4	5	1	1	2
28	27.	an. S		14 laki-laki	2	1	5	3	5	5	3	1	2	2
29	28.	an. R		14 perempuan	3	1	4	4	4	4	5	1	1	2
30	29.	an. R		14 perempuan	1	1	4	5	5	4	5	1	1	2
31	30.	an. R		14 laki-laki	1	1	5	5	4	5	5	2	1	1
32	31.	an. A		14 laki-laki	1	2	4	4	4	4	4	1	2	3
33	32.	an. W		14 laki-laki	1	3	4	3	4	5	1	2	3	1
34	33.	an. V		15 perempuan	1	1	4	4	5	4	5	2	2	2
35	34.	an. N		15 perempuan	1	1	3	5	5	5	5	1	1	1
36	35.	an. M		14 laki-laki	3	2	3	4	4	2	3	2	1	3
37	36.	an. C		14 perempuan	1	1	4	4	5	4	5	2	2	2
38	37.	an. P		14 perempuan	2	1	5	4	5	5	5	1	1	1
39	38.	an. C		15 laki-laki	1	1	5	5	5	5	5	1	1	1
40	39.	an. M		15 perempuan	1	1	5	4	5	5	5	1	1	1

AQ4					
	O	P	Q	R	S
21	1	1	3	3	33
22	2	1	4	4	41
23	5	4	3	4	56
24	2	2	4	1	38
25	2	1	5	3	44
26	1	2	5	5	44
27	1	1	4	4	37
28	1	1	4	2	37
29	1	1	3	3	37
30	1	2	4	4	40
31	1	2	3	4	40
32	1	2	4	2	38
33	5	4	5	1	42
34	1	1	4	4	40
35	1	1	5	4	39
36	2	2	4	1	36
37	2	1	4	3	40
38	1	1	3	4	39
39	1	1	4	4	40
40	1	1	5	3	39



AQ4	▼	:	✕	✓	<i>fx</i>												
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N			
41	40.	an. C	14 perempuan	1	1	5	5	5	5	5	5	1	2	1			
42	41.	an. N	15 perempuan	3	2	1	4	4	3	5	1	1	1	2			
43	42.	an. S	14 perempuan	1	1	4	5	4	2	5	1	2	2	2			
44	43.	an. N	14 perempuan	2	1	4	5	4	4	4	2	2	2	2			
45	44.	an. M	14 perempuan	1	1	4	3	4	4	5	1	1	1	1			
46	45.	an. J	14 perempuan	1	1	5	5	5	4	5	1	1	1	1			
47	46.	an. S	15 laki-laki	2	2	3	3	4	2	4	1	2	1	1			
48	47.	an. K	14 perempuan	1	1	5	4	5	5	5	1	2	1	1			
49	48.	an. J	14 laki-laki	1	2	4	3	5	4	5	1	1	1	1			
50	49.	an. A	15 perempuan	2	1	4	5	5	4	5	1	2	2	2			
51	50.	an. E	14 perempuan	1	2	4	5	5	3	5	1	1	1	1			
52	51.	an. Y	15 laki-laki	2	1	4	3	5	4	5	2	2	1	1			
53	52.	an. S	15 laki-laki	2	4	3	4	5	3	4	1	3	1	1			
54	53.	an. J	15 laki-laki	4	3	4	3	4	5	4	2	2	2	2			
55	54.	an. R	14 laki-laki	1	1	4	3	5	4	4	3	1	1	1			
56	55.	an. L	15 perempuan	1	2	5	5	5	5	4	1	2	1	1			
57	56.	an. Y	14 laki-laki	1	1	5	4	4	4	4	1	1	1	1			
58	57.	an. N	15 perempuan	2	1	4	5	4	5	4	2	1	2	2			
59	58.	an. R	15 laki-laki	1	2	4	4	5	4	5	2	3	2	2			
60	59.	an. R	14 perempuan	2	1	4	5	4	5	4	1	2	1	1			

AQ4	▼	:	✕	✓	<i>fx</i>												
	O	P	Q	R	S												
41	1	1	4	3	40												
42	1	1	5	4	37												
43	2	2	5	3	39												
44	2	2	5	4	43												
45	1	1	3	1	31												
46	1	1	5	5	41												
47	2	3	4	3	36												
48	1	2	4	5	42												
49	2	2	4	2	37												
50	1	2	1	4	39												
51	3	2	5	5	43												
52	3	2	4	5	43												
53	3	4	3	4	44												
54	1	2	3	4	43												
55	4	2	2	5	40												
56	2	1	5	5	44												
57	1	1	3	4	36												
58	1	1	4	5	41												
59	1	2	5	4	44												
60	2	2	5	4	42												



AQ4																
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N		
61	60.	an. A	15 laki-laki		1	1	5	4	4	4	5	3	2	1		
62	61.	an. A	15 perempuan		1	1	5	4	4	3	4	5	3	2		
63	62.	an. B	15 laki-laki		1	1	5	4	4	4	4	1	3	2		
64	63.	an. D	15 perempuan		2	3	1	4	5	3	4	3	2	3		
65	64.	an. P	15 laki-laki		2	1	4	5	3	4	2	1	2	1		
66	65.	an. R	15 laki-laki		1	2	5	3	2	5	4	3	1	2		
67	66.	an. E	15 laki-laki		1	1	4	4	4	4	4	4	1	1		
68	67.	an. D	14 laki-laki		1	1	5	4	3	4	3	3	1	1		
69	68.	an. M	15 perempuan		1	1	5	5	5	5	5	5	1	1		
70	69.	an. J	13 perempuan		1	1	3	4	3	3	4	4	1	1		
71	70.	an. F	13 laki-laki		1	1	2	3	4	3	3	4	1	1		
72	71.	an. P	15 laki-laki		1	1	2	3	4	4	5	4	1	1		

AQ4						
	O	P	Q	R	S	
61	3	3	4	5	45	
62	3	1	4	5	45	
63	1	2	4	4	40	
64	3	3	4	1	41	
65	2	1	4	5	37	
66	4	1	1	2	36	
67	1	1	4	4	38	
68	1	1	3	3	34	
69	1	1	3	3	42	
70	1	1	2	2	31	
71	1	1	3	3	31	
72	2	2	3	3	36	

**2. Kuesioner Perkembangan Emosional**

AQ4																			
	Z	AA	AB	AC	AD	AE	AF	AG	AH	AI	AJ	AK	AL	AM	AN	AO	AP		
1	b1	b2	b3	b4	b5	b6	b7	b8	b9	b10	b11	b12	b13	b14	b15	b16	total		
2		3	5		4	5	5	4	5	3	3	4	4	5	3	4	3	65	
3		3	5	4	4	4	4	4	5	3	2	4	1	4	4	5	4	60	
4		3	5	3	5	5	4	4	4	5	3	4	5	4	4	4	3	65	
5		4	5	5	5	4	5	5	4	4	3	4	4	5	3	3	2	65	
6		3	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	73	
7		3	4	4	3	4	4	5	5	5	4	4	3	4	4	4	4	64	
8		4	5	3	5	5	5	5	4	5	3	5	4	5	5	5	4	72	
9		5	5	4	5	3	5	5	3	4	5	5	5	5	4	5	4	72	
10		4	4	4	3	4	2	4	3	4	5	4	4	4	3	3	4	59	
11		3	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	2	5	3	67	
12		4	4	3	3	4	3	4	4	5	3	5	5	4	4	3	3	61	
13		4	4	4	4	5	4	4	5	5	2	4	3	2	3	3	5	61	
14		5	4	3	4	5	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	61	
15		4	5	5	4	5	5	5	5	5	3	4	3	5	5	5	5	73	
16		4	5	3	4	5	4	5	5	5	3	5	5	5	1	3	1	63	
17		3	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	3	5	3	66	
18		5	2	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	74	
19		4	5	5	5	5	5	5	5	3	4	5	5	5	3	5	4	73	
20		5	4	1	5	5	5	5	4	5	5	3	5	5	5	5	5	72	

AQ4																			
	Z	AA	AB	AC	AD	AE	AF	AG	AH	AI	AJ	AK	AL	AM	AN	AO	AP		
21		3	5	1	4	4	4	4	5	4	2	4	5	4	3	4	3	59	
22		4	5	3	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	66	
23		4	4	3	5	4	4	5	3	4	2	4	5	4	3	4	3	61	
24		4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	67	
25		4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	3	5	4	72	
26		3	5	4	4	3	3	5	5	3	3	5	4	4	5	5	4	65	
27		4	5	5	4	3	4	4	4	4	3	4	4	5	4	4	5	66	
28		5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4	3	4	5	71	
29		4	5	1	4	4	5	3	5	4	3	3	3	4	4	4	3	59	
30		5	4	3	5	4	4	5	5	3	3	4	4	4	3	4	4	64	
31		5	5	1	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	3	2	66	
32		4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	63	
33		5	3	5	5	3	3	1	3	5	4	4	5	4	4	5	1	60	
34		4	4	3	4	3	4	5	4	3	4	3	4	5	4	4	4	62	
35		5	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	5	5	4	65		
36		3	5	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	5	3	4	60	
37		3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	55	
38		4	3	2	5	5	3	5	4	5	3	3	4	5	5	5	5	66	
39		5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	77	
40		4	5	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	5	3	4	4	63	



Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan

AQ4																				
	Z	AA	AB	AC	AD	AE	AF	AG	AH	AI	AJ	AK	AL	AM	AN	AO	AP			
41	4	5	5	4	5	3	4	5	5	5	4	4	5	4	4	3	69			
42	5	3	1	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	1	65			
43	4	5	4	4	5	4	4	4	5	2	4	4	3	1	4	3	60			
44	3	5	3	2	4	4	3	3	5	3	4	4	4	5	3	4	59			
45	5	5	5	5	5	5	5	4	5	3	5	5	5	5	5	1	73			
46	4	5	5	4	5	4	5	4	4	3	5	4	5	4	4	3	68			
47	2	4	3	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	66			
48	4	5	5	4	4	4	4	5	5	3	5	4	5	4	4	3	68			
49	2	4	5	4	4	4	5	5	4	3	4	4	5	3	4	3	63			
50	3	5	2	3	4	5	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	58			
51	3	4	2	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	68			
52	4	5	2	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	68			
53	4	3	4	3	5	3	4	5	3	4	5	4	4	4	4	4	63			
54	4	4	2	5	3	4	5	3	5	4	4	5	4	5	4	4	65			
55	4	4	3	1	3	4	3	5	5	1	3	5	4	5	3	1	54			
56	4	4	1	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	65			
57	5	4	4	4	4	5	4	4	3	4	5	4	5	5	5	4	69			
58	4	5	2	4	3	4	4	5	3	4	4	4	5	4	3	4	62			
59	4	5	2	5	3	4	5	4	5	3	4	3	4	3	4	4	62			
60	4	5	1	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	72			

AQ4																				
	Z	AA	AB	AC	AD	AE	AF	AG	AH	AI	AJ	AK	AL	AM	AN	AO	AP			
61	3	4	2	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	68			
62	4	4	2	3	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	67			
63	4	5	2	4	5	3	3	4	3	5	5	4	4	3	5	3	62			
64	5	4	3	5	2	3	4	5	3	4	4	4	4	4	4	2	60			
65	4	5	2	5	4	4	5	4	5	4	3	5	5	4	5	4	68			
66	5	4	4	5	0	1	4	5	3	2	5	4	3	4	5	2	60			
67	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80			
68	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	77			
69	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80			
70	5	5	4	5	5	5	3	3	3	5	5	4	5	5	4	4	70			
71	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	75			
72	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	77			

HASIL OUTPUT SPSS
Usia

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 12	1	1.4	1.4	1.4
13	4	5.6	5.6	7.0
14	38	53.5	53.5	60.6
15	28	39.4	39.4	100.0
Total	71	100.0	100.0	

JenisKelamin

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid LK	38	53.5	53.5	53.5
PR	33	46.5	46.5	100.0
Total	71	100.0	100.0	

Statistics
Penggunaan Gadget

N	Valid	71
	Missing	0
Mean		1.97
Median		2.00
Minimum		1
Maximum		3

Penggunaan Gadget

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Rendah	3	4.2	4.2	4.2
Sedang	67	94.4	94.4	98.6
Tinggi	1	1.4	1.4	100.0
Total	71	100.0	100.0	

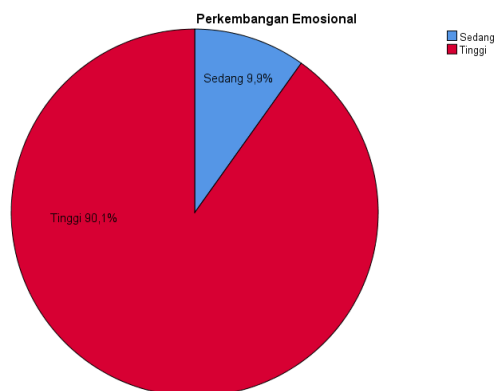


Statistics Perkembangan Emosional

N	Valid	71
	Missing	0
Mean		2.90
Median		3.00
Minimum		2
Maximum		3

Perkembangan Emosional

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sedang	7	9.9	9.9	9.9
Tinggi	64	90.1	90.1	100.0
Total	71	100.0	100.0	



Case Processing Summary

	Cases Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
PeGad	71	100.0%	0	0.0%	71	100.0%
PE	71	100.0%	0	0.0%	71	100.0%

Descriptives

		Statistic	Std. Error
PeGa	Mean	39.69	.463
d	95% Confidence Interval Lower Bound for Mean	38.77	
	Upper Bound	40.61	
	5% Trimmed Mean	39.70	
	Median	40.00	
	Variance	15.217	
	Std. Deviation	3.901	
	Minimum	31	
	Maximum	56	
	Range	25	
	Interquartile Range	5	
	Skewness	.609	.285
	Kurtosis	3.475	.563
PE	Mean	66.11	.684
	95% Confidence Interval Lower Bound for Mean	64.75	
	Upper Bound	67.48	
	5% Trimmed Mean	65.97	
	Median	65.00	
	Variance	33.244	
	Std. Deviation	5.766	
	Minimum	54	
	Maximum	80	
	Range	26	
	Interquartile Range	8	
	Skewness	.424	.285
	Kurtosis	-.221	.563

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PeGad	.092	71	.200*	.932	71	.001
PE	.099	71	.079	.972	71	.118

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Dokumentasi

