

HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN EMOSIONAL PADA REMAJA DI PASAR MINGGU JAKARTA SELATAN

Nurrahmah¹, Nita Sukamti^{2*}, Nur Fajariyah³

¹⁻³Fakultas Ilmu Keperawatan, Universitas Nasional

Email Korespondensi: nita.sukamti@civitas.unas.ac.id

Disubmit: 06 Januari 2024

Diterima: 20 Januari 2024

Diterbitkan: 01 Februari 2024

Doi: <https://doi.org/10.33024/mahesa.v4i2.13690>

ABSTRACT

Gadgets are small electronic devices designed with various practical functions to assist human work. Unfortunately, there is often a misuse of gadgets by teenagers, leading to an increase in the number of gadget-dependent teenagers. This has the potential to cause emotional and behavioral disorders in them. What is meant by emotional disturbance is a condition that arises due to certain situations related to approach or avoidance behavior towards something. The purpose of this study was to determine the relationship of gadget use to emotional development in adolescents. This study used Cross sectional method. The population is teenagers in Pejaten Barat, South Jakarta. The sampling technique used Random Sampling with a total sample of 112. The instruments used were a gadget questionnaire with a Likert scale and questionnaire Strength Difficulties Questionnaire SDQ using Chi-Square analysis used to identify the relationship between variables. The results showed that there was a relationship between gadget use and emotional development (P Value = 0.001). The conclusion of this study is that there is a relationship between gadget use and emotional development in adolescents (P Value = 0.001). It is hoped that the results of this study can make teenagers wiser in using gadgets.

Keywords: *Gadget, Emotional Development, Adolescents.*

ABSTRAK

Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang dirancang dengan berbagai fungsi praktis untuk membantu pekerjaan manusia. Namun disayangkan, sering kali terjadi penyalahgunaan gadget oleh remaja, yang menyebabkan peningkatan jumlah remaja yang ketergantungan terhadap gadget. Sehingga berpotensi menimbulkan gangguan emosi dan perilaku pada mereka. Yang dimaksud dengan gangguan emosi adalah suatu kondisi yang muncul akibat situasi tertentu yang berkaitan dengan perilaku pendekatan atau penghindaran terhadap sesuatu. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional pada remaja. Penelitian ini menggunakan metode Cross sectional. Populasinya adalah remaja di Pejaten Barat Jakarta Selatan. Teknik pengambilan sampel menggunakan Random Sampling dengan total sampel 112. Instrumen yang digunakan yaitu kuesioner gadget dengan skala likert dan kuesioner Strength Difficulties Questionnaire SDQ dengan menggunakan analisis Chi-Square digunakan untuk mengidentifikasi hubungan antara variabel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara penggunaan

gadget dengan perkembangan emosional (P Value = 0,001). Kesimpulan penelitian ini terdapat hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional pada remaja (P Value = 0,001). Diharapkan hasil penelitian ini remaja dapat lebih bijak lagi dalam menggunakan *gadget*.

Kata Kunci: *Gadget*, Perkembangan Emosional, Remaja

PENDAHULUAN

Pada periode remaja, terdapat banyak tahapan transisi dari usia anak-anak menuju usia dewasa. Remaja melewati tahap-tahap perkembangan yang menuntunnya menuju kedewasaan sehingga dapat memutuskan sendiri perkembangan selanjutnya. Menurut WHO (2019), usia masa remaja yakni 10 sampai 19 (Ulfa Suryani & Yazia, 2023) Remaja tentunya telah melalui beberapa tahap pertumbuhan dan perkembangan ini terjadi perubahan dalam hubungan fisik, psikologis, budaya, dan psikososial. Perubahan yang dialami generasi muda selain itu, juga di sebabkan oleh faktor genetik dan faktor lingkungan (Ulfa Suryani & Yazia, 2023).

Istilah yang digunakan untuk menggambarkan masa remaja memiliki implikasi luas dan mencakup pertumbuhan mental, emosional, sosial dan fisik. Remaja termasuk golongan anak-anak namun belum termasuk dalam kategori dewasa. Masa remaja merupakan masa transisi psikologis di mana individu yang mulai menyesuaikan diri dengan masa dewasa, yang menyebabkan anak mengalami (Juliani & Wulandari, 2022)

Generasi muda saat ini tidak pernah lepas dari penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-harinya. *Gadget* disebut sebagai 'ancang'. Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur 'kebaruan'. Artinya, dari hari

ke hari *gadget* selalu muncul dengan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. *Gadget* merupakan (Yumarni, 2022).

Pengguna *gadget* oleh generasi muda terus meningkat. Cina adalah negara dengan pengguna *gadget* terbanyak. Negara Cina menduduki (63,4%) untuk seluruh pengguna *gadget* di seluruh dunia dan 911.924.000 untuk seluruh pemakai *gadget* aktif dalam negara ini, atau jumlah penduduk yang aktif secara online dalam seluruh dunia sepanjang tahun lalu. Estimasi jumlah pengguna *gadget* menjangkau 3,9 miliar pengguna pada tahun 2022. Perkembangan ini di dorong oleh kawasan berkembang seperti Timur Tengah, Afrika, Amerika Latin, dan Asia Tenggara (Newzoo, 2020).

Gadget termasuk salah satu faktor lingkungan yang mempengaruhi perkembangan remaja. salah satu ciri yang menjadi pembeda antara *gadget* dengan alat elektronik lainnya ialah fitur kebaruannya. Berarti perangkat sehari-hari yang dilengkapi oleh perangkat lunak (software) terkini, hal itu menjadikan kehidupan lebih fleksibel. *Gadget* merupakan perangkat dengan kecanggihan perkembangannya saat ini (Yumarni, 2022).

Penggunaan *gadget* dapat menimbulkan perilaku menyimpang pada pemakainya terutama pada pemakainya terutama pada pemuda yang masih bersifat labil. Perilaku menyimpang dalam penggunaan

gadget kepada para pemakainya, khususnya para pemuda yang masih bersifat labil dan sedang mencari identitas diri. Perilaku remaja (Sidaria, 2018)

Gadget mempunyai pengaruh positif serta negatif bagi penggunaannya, terutama pada remaja, pengaruh positif yang didapatkan adalah mempermudah para pelajar untuk memiliki koneksi jaringan internet melalui gadget memudahkan remaja dalam mendapatkan informasi terkait pembelajaran, seperti berbagai video edukasi yang diunggah ke saluran YouTube. (Setyaningsih & Setyowatie, 2023) Adapun dampak negatif di antaranya perubahan sikap dan kegiatan remaja. Secara umum, perilaku ketergantungan gadget dalam hal tersebut dipengaruhi (Pramana, 2018). Generasi muda dan orang dewasa di DKI Jakarta adalah kelompok yang paling terampil di Negara ini dalam penerapan informasi, komunikasi, dan teknologi. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS), kompetensi TIK penduduk di wilayah metropolitan Jakarta yang berusia antara 15 hingga 59 tahun mencapai 88,08%. Dengan angka 81,73%, Kepulauan Riau memiliki tingkat kemahiran TIK kaum muda tertinggi kedua. Kota Yogyakarta (81,36%), Kalimantan Timur (75,33%), dan Bali (72,56%) adalah rumah bagi kaum muda dengan kemampuan TIK terbaik. Laki-laki lebih cenderung mahir dalam TIK dibandingkan perempuan, dengan persentase 67,88%, sementara perempuan mencapai 60,6% dari populasi. Namun, masyarakat perkotaan lebih mahir dalam TIK daripada masyarakat pedesaan (75,17% vs 49,77%). (Rizaty, 2021).

Prevalensi intensitas penggunaan gadget terhadap gangguan emosional adalah 22,6% di

negara maju dan 32,3% pada negara berkembang. Saat ini prevalensi (Kusuma Rini & Huriah, 2020) Banyak masyarakat di Indonesia yang memiliki perangkat elektronik. Berdasarkan hasil survei Kominfo (2019), (66,31%) penduduk Indonesia mempunyai serta pemakaian gadget bagi para remaja berusia 9 hingga 19 tahun, dalam jumlah presentase sebesar (65,34%) (Suryani, 2023).

Gangguan emosional juga disebut sebagai salah satu dampak negatif dari gadget. Yang dimaksud dengan gangguan emosi merupakan sebuah kondisi dari suatu keadaan dimana muncul karena keadaan tertentu yang berkaitan dengan perilaku pendekatan atau (Aryani & Latif, 2022). Faktor yang dapat menimbulkan gangguan emosi adalah tinggal di perkotaan yang memiliki kemajuan teknologi yang sangat pesat sehingga adanya tuntutan dan tekanan yang mempengaruhi tumbuh kembang anak dan remaja (Juliani I. R., 2022). Gejala yang timbul akibat terjadinya gangguan emosional seperti perubahan perilaku, perubahan suasana hati, kesulitan berkonsentrasi, penurunan berat badan bahkan sampai menyakiti diri sendiri (Savitrie, 2022)

Penelitian Nikmah (2021), tentang hubungan intensitas penggunaan gadget dengan Perilaku Agresif pada Anak pra-sekolah (4-6 Tahun) hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan intensitas penggunaan gadget terhadap perilaku agresif dengan nilai $p = 0.014$ ($p < 0.05$) dengan nilai korelasi sebesar $= 0.324$ yang menunjukkan bahwa hubungan antar variabel memiliki korelasi yang positif, hal tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan gadget maka semakin tinggi perilaku agresif pada anak pra-sekolah (4-6 tahun).

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian remaja menurut WHO mengacu pada individu yang berada di pertengahan masa remaja atau awal 20 tahun, dan rentang usianya antara 12 hingga 24 tahun. Namun Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomer (25 tahun 2014) mendefinisikan remaja sebagai seseorang yang berusia antara 10 hingga 18 tahun (Juliani I. R., 2022).

Ciri-Ciri perkembangan remaja menurut (Juliani I.R., 2022):

1. Perkembangan fisik : Dalam kurun waktu 12 hingga 18 tahun, pertumbuhan dan perkembangan pembangunan fisik terjadi dengan pesat. Perkembangan ini dapat menimbulkan ketidaknyamanan bagi remaja karena perubahan bagian tubuh tidak merata. Pertumbuhan otak terjadi antara usia 10 sampai 13 dan 14 sampai 17 tahun.
 2. Perubahan Eksternal : Anak mengalami pertumbuhan tinggi badan dan kedewasaan pada usia 17 hingga 18 tahun. Perubahan berat badan mirip dengan perubahan tinggi badan, namun berat badan tersebut didistribusikan ke seluruh tubuh yang sebelumnya memiliki lebih sedikit lemak. Mengenai organ vital, wanita mencapai pubertas lebih awal dibandingkan pria.
 3. Perubahan Internal :
 - a) Pencernaan : Proses Pencernaan meliputi perluasan lambung, pemanjangan krongkong, otot lambung dan dinding kolon yang lebih tebal dan kokoh, serta kolon yang lebih panjang.
 - b) Peredaran darah : Pada usia 17 sampai 18 tahun, jantung tumbuh dengan pesat, beratnya 12 kali lipat dari berat lahirnya, pembuluh darah menjadi lebih panjang dan dinding menjadi lebih tebal.
 - c) Jaringan tubuh: Pertumbuhan jaringan biasanya menghentikan perkembangan kerangka, namun jaringan lain masih berkembang hingga ukuran dewasa pada usia 18 tahun.
 - d) Pernafasan: saat berusia 17 tahun, kemampuan paru-paru seorang wanita mencapai hampir sepenuhnya berkembang, sementara pria mengalami keterlambatan pematangan.
4. Perkembangan emosi : Perkembangan emosi pada masa remaja lebih tinggi dibandingkan pada masa kanak-kanak. Penyebabnya, mereka terpapar tekanan sosial dan situasi baru. Meskipun emosi masa remaja sama dengan masa kanak-kanak, namun rangsangan yang membangkitkan emosi tersebut berbeda. Kematangan emosi seorang remaja dapat dikenali dari kemampuannya mengendalikan emosinya dihadapan orang lain dan mengungkapkannya dengan cara yang dapat diterima padawaktu dan tempat yang tepat. Remaja dikatakan matang secara emosional jika mampu mengevaluasi secara kritis suatu permasalahan sebelum mengeluarkan emosinya.
 5. Perkembangan sosial : Ketika seseorang memasuki masa remaja, mereka mulai paham dengan individu orang lain yang berbeda dan unik dalam hal karakteristik pribadi, keinginan, dan emosi. Perasaan ini dapat mendorong remaja untuk berinteraksi dengan orang lain, termasuk teman sebayanya.

Gawai adalah ponsel genggam yang ukurannya kecil serta ada banyak fungsinya. *Gadget* ini

termasuk ponsel pintar seperti iPhone dan serta laptop, hampir setiap kegiatan yang berkaitan dengan politik, ekonomi, olahraga, sosial budaya, dan pendidikan menggunakan teknologi yang canggih agar bisa mencari referensi tentang informasi yang dibutuhkan dalam melakukan kegiatan untuk memecahkan sesuatu (Yumarni, 2022).

1. (Setioningrum, 2019) Periklanan : Iklan yang sedang tren di media sosial dan televisi. Para remaja sering terpengaruh untuk mengikuti perkembangan zaman olah iklan-iklan ini. Yang membuat para anak tertarik dan rasa ingin tahu akan hal-hal baru.
2. *Gadget* Menyajikan Beragam Fitur Menarik : Adanya fitur-fitur dalam *gadget* membuat daya tarik tersendiri bagi para remaja. Maka dari itu yang membuat rasa penasaran remaja untuk mengoperasikan *gadget* tersebut.
3. Kecanggihan : *Gadget* canggih dapat memenuhi setiap kebutuhan remaja. kebutuhan remaja dapat dipenuhi melalui game, media sosial, bahkan belanja online.
4. Terjangkaunya harga *gadget* : Harga yang terjangkau dikarenakan banyaknya saingan dalam hal teknologi. Maka dari itu dapat menyebabkan harga *gadget* semakin terjangkau. Dulunya, hanya masyarakat menengah ke atas saja yang dapat membeli *gadget*, tetapi pada kenyataannya kini orang tua dengan penghasilan seadanya pun dapat membelikan *gadget* untuk anaknya.
5. faktor lingkungan : Pengaruh lingkungan menimbulkan efek dari teman bermain dan masyarakatnya. Sehingga banyak orang yang memakai *gadget* sampai enggan untuk melepaskan *gadget*. Selain itu, kini setiap

aktivitas mengharuskan remaja menggunakan *gadget*.

Aspek intensitas penggunaan *gadget* menurut (Noormiyanto F. , 2018) menegaskan bahwa intensitas terdiri dari beberapa elemen, termasuk :

1. Aspek frekuensi :

Berdasarkan tingkat atau frekuensi penggunaan *gadget*, intensitas sering menggunakan adalah 10 kali atau lebih dalam sehari, intensitas sedang ialah 3 sampai 10 kali sehari, dan penggunaan jarang 1 hingga 3 kali atau kurang dari 3 kali dalam sehari.

2. Lama mengakses : Aspek ini berkaitan dengan jangka waktu penggunaan *gadget*. Waktu penggunaan *gadget* tinggi adalah 10 jam atau lebih per hari, waktu penggunaan sedang adalah 2 hingga 10 jam per hari, dan waktu penggunaan pendek adalah kurang dari 2 jam per hari.

Menurut Siregar (2021) Manfaat *gadget* diantaranya adalah:

1. Meningkatkan pemahaman serta wawasan : keuntungan utama yang dapat diperoleh ketika memakai *gadget* ialah mendapatkan akses informasi yang lengkap karena hampir semua hal mudah dijangkau melalui alat tersebut. Ada sejumlah acuan ilmu pengetahuan yang memungkinkan untuk didapatkan seperti buku, jurnal, artikel yang tersedia di internet
2. Memperlancar komunikasi : *Gadget* adalah sebuah inovasi terbaru dalam teknologi yang paling mempengaruhi kehidupan masa kini. Karena hal ini disebabkan oleh *gadget* yang bisa mempermudah seseorang untuk dapat berkomunikasi jarak jauh

3. Menjadi sarana penghibur : Kegunaan gadget selanjutnya yaitu untuk sarana hiburan. Melalui alat elektronik ini, kita bisa menyingkirkan kebosanan, kelelahan, dan stres lantaran ada banyak hiburan yang tersaji didalamnya. Gadget memberikan banyak sarana hiburan seperti permainan, lagu, film, video, dan lain-lain. Semuanya bisa didapatkan dengan mudah baik yang berbayar maupun yang gratis
4. Memperbanyak jejaring sosial : Dengan komunikasi yang lebih mudah, tentunya hal ini bisa dimanfaatkan untuk memperluas jaringan sosial dalam pergaulan. Bahkan, berteman dengan siapapun yang berada di tempat jauh sekalipun

Emosi yang kuat ditandai dengan tingkat aktivitas yang tinggi dan perubahan yang signifikan, yang kemudian diikuti oleh emosi dan suasana hati. Emosi adalah keadaan atau perasaan yang lemah ataupun kuat yang terjadi dalam diri sendiri. Mengingat pentingnya emosi dalam kehidupan, memahami evolusi dan dampaknya terhadap penyesuaian sosial dan pribadi sangatlah penting (Agustin, 2019).

Lingkungan berperan dalam membentuk fungsi psikologis, seperti halnya emosi dipengaruhi sejak dari lahir. Emosi berkembang pada masa remaja, ada beberapa emosi dasar yang dapat berkembang menjadi beragam emosi lainnya (Solikhin, 2021) macam-macam emosi seperti, amarah, kesedihan, rasa takut, kenikmatan, cinta, terkejut, jengkel, dan malu.

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan emosional pada remaja menurut darmiah (2020):

1. Keadaan anak : Keterbatasan anak atau kecacatan fisik

mempunyai dampak yang besar terhadap perkembangan emosi. Seperti, anak mudah tersinggung, rasa rendah diri, serta menjauh dari lingkungan sekitar.

2. Faktor belajar : Bagaimana seorang anak merespons kemarahan mungkin ditentukan oleh pengalaman belajarnya. Salah satu pengalaman belajar yang dapat menunjang perkembangan emosional anak adalah ketika anak belajar dengan berusaha mengekspresikan dirinya dalam perilaku yang tidak memberikan kepuasan bagi dirinya.
3. Meniru : Anak belajar dengan mencontoh dan melihat segala sesuatu yang menimbulkan emosional pada lingkungan disekitarnya. Anak-anak dan remaja merespons secara emosional terhadap orang yang mereka perhatikan. Biasanya disinilah anak meniru emosi seseorang yang mereka kagumi.
4. Membimbing dan mengawasi : Saat emosi muncul, anak dilatih untuk bereaksi sesuai dengan emosinya. Ajarkan motivasi untuk merespon rangsangan yang menghasilkan emosi menyenangkan dan diajarkan bagaimana mencegah reaksi terhadap emosi yang tidak menyenangkan.
5. Pengondisian : Dengan metode ini, situasi yang awalnya tidak dapat membangkitkan emosi menjadi dapat diwujudkan melalui metode asosiasi. Pengondisian ini dapat terjadi dengan mudah dan cepat pada kehidupan anak yang kurang mampu memahami dan menyadari bahwa reaksinya tidak rasional.

Adapun karakteristik emosi menurut Solikhin (2021) yaitu :

1. Emosi sensoris adalah adalah emosi yang disebabkan oleh

rangsangan eksternal pada tubuh. Seperti, dingin, manis, menjijikan, lelah, kenyang, lapar, dan sebagainya

2. Emosi psikis ialah perasaan yang memiliki dasar-dasar psikologis. Di antaranya seperti intelektual, emosional sosial, emosi moral, emosi keindahan, perasaan ketuhanan.

Berdasarkan uraian diatas, masalah ini adalah apakah terdapat hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosi pada remaja di Pasar Minggu Jakarta Selatan?

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosi pada remaja di Pasar Minggu Jakarta Selatan.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian non-eksperimental ini menggunakan desain penelitian *cross-sectional* dan metodologi penelitian kuantitatif deskriptif untuk mengetahui hubungan antara penggunaan *gadget* dan perkembangan emosional remaja di Pasar Minggu Jakarta Selatan.

Populasi merupakan keseluruhan objek penelitian atau suatu objek yang diteliti. Populasi penelitian ini adalah seluruh remaja rentang usia 10-19 tahun yang menggunakan *gadget*. Populasi sebanyak 154 remaja di wilayah Pejaten Barat II RT005/RW008 Jakarta Selatan. Teknik pengambilan sampel yang relatif mudah yang disebut Probability Sampling dengan

Random Sampling digunakan dalam penelitian ini. Setiap peserta dalam proses pengambilan sampel secara acak memiliki kesempatan yang sama untuk dimasukkan ke dalam sampel. Perhitungan sample menggunakan rumus slovin 5% dan didapatkan hasil untuk sample sebanyak 112 responden.

Lokasi Penelitian Jl. Pejaten Barat II RT005/RW008 Kelurahan Pejaten Barat Kecamatan Pasar Minggu, Jakarta Selatan. Penelitian dilakukan pada bulan November 2023.

Instrumen penelitian ini berupa kuesioner (daftar pertanyaan) lembar observasi, bentuk pengumpulan data lainnya, dll Instrumen ini menggunakan kuisisioner penggunaan *gadget* menggunakan alat ukur skala likert dan menggunakan kuisisioner SDQ (Strenght Difficulties Questionnair) yang digunakan untuk mengukur perkembangan emosional pada remaja.

Analisis data dilakukan setelah data terkumpul, analisis data dilakukan untuk mengetahui hubungan antar variabel. Teknik analisis digunakan untuk menganalisis data, sehingga memungkinkan peneliti untuk menarik kesimpulan, menyusun, menilai, menginterpretasikan, dan memberikan informasi ringkas dengan data atau angka-angka yang berguna. Ada beberapa tahapan dalam analisis data antara lain, persiapan, tabulasi, analisis univariat dan analisis bivariat.

HASIL PENELITIAN

Tabel 1. Analisis Univariat

Karakteristik	Frekuensi	Persentase (%)
Jenis Kelamin		
Laki-laki	51	45,5
Perempuan	61	54,5
Usia (Umur)		
10 - 14 tahun	52	46,4
15 - 19 tahun	60	53,5
Gadget		
Positif	31	27,7
Negatif	81	72,3
Perkembangan Emosi		
Normal	11	9,8
Borderline	20	17,9
Abnormal	81	72,3

Hasil tabel 1 distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan usia pada remaja di Pasar Minggu Jakarta Selatan menunjukkan bahwa menunjukkan bahwa 52 orang (46,4%) responden berusia 10-14 tahun dan 60 orang (53,5%) responden berusia 15-19 tahun. Distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin pada remaja di Pasar Minggu Jakarta Selatan menunjukkan bahwa 61 orang (54,5%) responden berjenis kelamin perempuan serta 51 orang (45,5%) responden berjenis kelamin laki-laki. Distribusi frekuensi gadget menunjukkan bahwa 31 orang (27,7%)

responden menggunakan gadget secara positif yaitu untuk mendengarkan kajian rohani, mengerjakan tugas, dan browsing terkait pembelajaran. Sedangkan 81 (72,3) responden menggunakan gadget secara negatif yaitu untuk media sosial dan game online.

hasil distribusi frekuensi perkembangan emosi didapatkan hasil 11 (9,8%) responden perkembangan emosional normal, 20 (17,9%) responden yang borderline atau pertengahan dan 81 orang (72,3%) responden mengalami perkembangan emosional yang abnormal

Analisis Bivariat

Tabel 2. Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Pada Remaja Di Pasar Minggu Jakarta Selatan

Penggunaan gadget	Perkembangan Emosional						Total	P Value
	Normal		Borderline		Abnormal			
	N	%	N	%	N	%		
Positif	8	25,8	3	9,7	20	64,5	31	0,001
Negatif	3	3,7	17	21,0	61	75,3	81	
Total	11	9,8	20	17,9	81	72,3	112 100	

Hasil tabel 2 hasil data yang telah diperoleh dapat diketahui bahwa remaja yang menggunakan gadget secara positif memiliki perkembangan emosional yang abnormal 20 (64,5%) begitu pula dengan remaja yang menggunakan gadget secara negatif memiliki perkembangan emosional yang abnormal 61 (75,3%). Sebagian kecil remaja yang menggunakan gadget secara positif memiliki perkembangan emosional yang normal 8 (25,8%) begitu pula dengan remaja yang menggunakan gadget secara negatif memiliki perkembangan emosional yang normal 3 (3,7%). Hasil Uji Chi Square dari hubungan antara penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional terdapat P Value = 0,001. Karena nilai $p < \alpha$ (0,05), maka H_0 ditolak. Hal ini berarti bahwa ada hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan emosional pada remaja di Pasar Minggu Jakarta Selatan.

PEMBAHASAN

Hasil Uji Univariat

1. Penggunaan gadget

Gadget adalah perangkat elektronik dengan kegunaan yang unik dan beragam fitur, layanan, dan aplikasi yang menampilkan teknologi terbaru dan membuat

hidup lebih mudah bagi manusia. Penggunaan *gadget* dikalangan remaja sangat banyak. Rata-rata responden menggunakan *gadget* karena dapat mendukung berbagai kegiatan untuk mendapatkan/ menjelajah hal-hal baru dengan mudah. Penggunaan gadget ini bisa terjadi dampak yang positif maupun dampak yang negatif tergantung dengan pemakaian individu itu sendiri (Yumarni, 2022).

Adapun dampak dampak positif dan negatif bagi penggunaannya, terutama pada remaja, yaitu mempermudah para pelajar untuk memiliki akses internet yang terkoneksi melalui perangkat gadget yang dapat memudahkan mereka dalam mencari informasi yang berkaitan pelajaran mereka (Setianingsih, 2023). Dampak negatif di antaranya perubahan perilaku dan aktivitas remaja. Umumnya, perilaku kecanduan gadget ini dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri individu yang belum bisa mengontrol batasan penggunaan gadget sehingga remaja tersebut mengalami kecanduan (Pramana, 2018).

Hasil tabel 1 sebagian besar responden pada remaja di Pasar Minggu Jakarta Selatan diketahui

bahwa mayoritas responden pengguna *gadget* negatif sebanyak 81 orang (72,3%) dan responden dengan penggunaan *gadget* positif sebanyak 31 orang (27,7%).

(Zega & Harefa, 2023)) mengenai bagaimana hasil belajar siswa di SMA Negeri 2 Gorontalo dipengaruhi oleh penggunaan gawai. Dengan menggunakan uji korelasi untuk menguji hipotesis, diperoleh nilai r -tabel sebesar 0.1398, artinya r -hitung = 0.147989 > t -tabel = 0.1398.

Penelitian ini tidak sejalan dengan (Mulyani, 2022) tentang penggunaan *gadget* terhadap perubahan perilaku remaja awal di Rw 13 Kelurahan Harapan Jaya Kecamatan Cibinong Kabupaten Bogor. Di dapatkan hasil penelitian diketahui bahwa dari 65 responden data yang dijadikan sampel penggunaan *gadget* positif sebesar 58 orang (89,2%). Sedangkan penggunaan *gadget* negatif sebesar 7 orang (10,8%). Sehingga dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden penggunaan *gadget* yang positif.

Rata-rata responden menggunakan *gadget* karena dapat menunjang berbagai aktivitas agar mudah memperoleh atau mempelajari hal baru. Penggunaan perangkat ini dapat memberikan dampak positif atau negatif tergantung penggunaan pada remaja. Secara umum perilaku kecanduan *gadget* dipengaruhi oleh faktor dalam diri individu yang tidak dapat mengendalikan keterbatasan penggunaan *gadget*.

2. Perkembangan Emosi

Aspek-aspek dalam perkembangan emosional meliputi perilaku prososial yaitu suatu sikap alamiah, dimana seseorang adalah makhluk sosial.

Hiperaktif yaitu perilaku yang menunjukkan sikap tidak bisa diam dan sulit diatur. Masalah perilaku yaitu aspek perilaku mengganggu atau sebuah pola negatif seperti memukul dan berkelahi (Aryani, 2022).

Perkembangan emosi normal seperti marah, sedih, rasa takut, kenikmatan, cinta, terkejut, jengkel, dan malu (Solikhin, 2021). Perkembangan emosi borderline atau ambang, seperti emosi tidak stabil, mudah marah, impulsif, mengalami perasaan hampa, suka menyakiti diri sendiri dan beresiko tinggi bunuh diri (Hapsari, 2020) Adapun perkembangan emosi yang abnormal akan memperlihatkan tingkah laku seperti mudah marah, sering membantah, tidak tahan akan dorongan untuk melakukan keinginannya, terkadang melakukan kekerasan, mengejek orang lain. Pada beberapa kasus, seseorang remaja yang mengalami perkembangan emosi yang abnormal dapat berbuat tindakan asusila berupa pelecehan seksual atau seks bebas (Juliani I. R., 2022).

Didukung oleh Yolanda (2022) dalam penelitian yang berjudul Hubungan Religiusitas dan Kematangan Emosi dengan Perilaku Seks Bebas pada Siswa SMA Negeri "X" Lhokseumawe. Dalam penelitiannya diketahui bahwa religiusitas dan kematangan emosi mempengaruhi perilaku seks bebas dengan koefisien korelasi sebesar $r = 0,631$ dengan $r^2 = 0,399$, ini berarti bahwasanya bersama religiusitas dan kematangan emosi memberikan kontribusi terhadap perilaku seks bebas sebesar 39,9%.

Distribusi Frekuensi Perkembangan Emosional Pada

Remaja Di Pasar Minggu Jakarta Selatan dari 112 responden di dapatkan hasil (9,8%) emosional remaja normal dengan jumlah 11 responden, (17,9%) borderline atau yang beresiko dengan jumlah 20 responden dan (72,3%) di dapatkan hasil abnormal dengan jumlah 81 responden.

(Malfasari et al., 2020) Hasil penelitian menunjukkan bahwa 62 remaja (28,7%) memiliki kondisi mental emosional borderline, 76 remaja (35,2%) memiliki kondisi mental emosional normal, dan 78 remaja (36,1%) memiliki kondisi mental emosional tidak normal. Penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian (Juliani I. R., 2022) tentang tentang hubungan antara tingkat kecanduan gadget dan masalah emosional serta perilaku pada remaja kelas 8. Hasil yang diperoleh meliputi siswa (63%) siswa dalam kategori normal, (8%) dalam kategori ambang batas, dan (29%) dalam kategori tidak normal.

Menurut hasil dari sejumlah penelitian, bisa ditarik kesimpulan bahwa kebanyakan remaja mengalami perkembangan emosional yang abnormal. Hal ini perlu diwaspadai karena remaja saat ini lebih memilih menggunakan gadget sebagai tempat mencari sumber informasi dan belajar serta berkomunikasi dengan mudah dengan teman/keluarga dari jarak jauh. Hal ini menunjukkan adanya interaksi sosial pada responden dan banyak dari responden yang lebih memilih menggunakan gadget untuk berinteraksi dengan temannya maupun keluarganya.

Hasil Uji Bivariat Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Pada Remaja Di Pasar Minggu Jakarta Selatan.

Hasil penelitian dapat diketahui bahwa sebagian besar responden pengguna *gadget* negatif yang mempunyai perkembangan emosional abnormal sejumlah 61 responden (75,3%), lalu responden dengan perkembangan emosional normal sejumlah 3 responden (3,7%) serta reponden dengan perkembangan emosional borderline sejumlah 17 responden (21,0), sedangkan penggunaan *gadget* yang positif memiliki perkembangan emosional abnormal sebanyak 20 orang (64,5%), kemudian responden dengan perkembangan emosional normal terdapat 8 orang (25,8%) dan responden dengan perkembangan emosional borderline terdapat 3 orang (9,7%). Hasil Uji *Pearson Chi Square* dari hubungan antara penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional terdapat P Value = 0,001. Karena nilai $p < \alpha$ (0,05), maka H_0 ditolak. Hal ini berarti bahwa ada hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan emosional pada remaja di Pasar Minggu Jakarta Selatan.

(Sari et al., 2019) Adapun teori yang dipaparkan oleh Iswindhamanjaya dan agensi dalam bukunya *Ketika Si Kecil Bermain Gadget* (2014), teori ini menyoroti efek buruk dari gadget, seperti anak menjadi kecanduan bermain dengan gadget setiap saat dan bahkan mulai meyakini gadget sebagai teman hidupnya. Hubungan antara anak dan orang tua serta anak dan lingkungannya akan terganggu ketika anak mengalami kecanduan bermain gawai secara terus menerus. Dengan demikian, teori yang dikemukakan oleh Iswindhamanjaya cukup untuk menunjukkan bahwa ada hubungan

antara penggunaan gawai oleh anak-anak dan perkembangan emosional mereka.

Penelitian ini sejalan dengan dengan penelitian (Suryani, 2023) tentang hubungan kecanduan *gadget* dengan gangguan emosi. Berdasarkan hasil penelitian diketahui terdapat gangguan emosional dilaporkan oleh persentase yang lebih tinggi dari responden (80,04%) dibandingkan dengan mereka yang tidak memiliki kecanduan gawai (29,2%). Uji statistik chi-square menghasilkan nilai p sebesar 0,001, yang menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara kecanduan gawai dan gangguan emosional pada remaja yang terdaftar di SMA Pertiwi 2 Padang.

Penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian (Nourwahida, 2019) tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa di SMA Darussalam Ciputat. Didapatkan hasil $0,057 > 0,05$ adalah nilai yang ditunjukkan oleh nilai signifikansi. Dengan kata lain, tidak terlihat adanya pengaruh gawai *smartphone* terhadap perilaku siswa di SMA Darussalam Ciputat, sehingga hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan adanya pengaruh gawai *smartphone* terhadap perilaku siswa ditolak. Hal ini terbukti dari hasil kuesioner yang menunjukkan bahwa meskipun mayoritas siswa selalu membawa dan menggunakan *handphone* dalam kesehariannya, namun mereka juga menunjukkan perilaku yang baik dan positif. Contohnya seperti peduli terhadap lingkungan, menyelesaikan konflik secara damai, menyapa teman dan orang yang tidak dikenal, serta mengangguk setuju ketika berpapasan dengan orang yang lebih tua.

Menurut asumsi peneliti bahwa adanya penggunaan *gadget* menjadi salah satu dampak untuk

perkembangan emosional. Penelitian ini didapatkan hasil penggunaan *gadget* yang negatif sebanyak (72,3%) penggunaan *gadget* negatif dengan jumlah 81 responden sedangkan penggunaan *gadget* positif (27,7%) dengan jumlah 31 responden. Dan hasil perkembangan emosional (9,8%) emosional remaja normal dengan jumlah 11 responden, (17,9%) *borderline* dengan jumlah 20 responden dan (72,3%) di dapatkan hasil abnormal dengan jumlah 81 responden, artinya remaja yang mengalami tingkat perkembangan emosional *borderline* berpeluang lebih besar untuk mengalami gangguan perkembangan emosional yang abnormal. Perlu adanya upaya yang tepat untuk mencegah gangguan perkembangan emosional tersebut untuk mencegah terjadinya gangguan perkembangan emosional melalui *health education*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tersebut Nilai p -value sebesar 0,001 menunjukkan adanya korelasi antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosi remaja di Pasar Minggu Jakarta Selatan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* dan perkembangan emosi berhubungan secara signifikan.

Saran

Saran bagi para remaja diharapkan dapat lebih bijak lagi dalam menggunakan *gadget*, menggunakan aplikasi yang baik untuk mengembangkan kreatifitas dan memperluas pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, R. P. (2019). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Preschool. (*Doctoral dissertation, stikes hang tuah surabaya*).
- Aryani, F., & Latif, S. (2022). Deteksi Dini Masalah Psikologis dan Perilaku Siswa Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19 Menggunakan Strength and Difficulties Questionnaire (Sdq). *Semnas 2022*, 1(1), 158-162.
- Darmiah. (2020). Perkembangan Dan Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Emosi Anak Usia MI.
- Hapsari, K. S. (2020, September 21). *Gangguan Kepribadian*. Retrieved Desember 21, 2023, from Atma Husada Mahakam: <https://rsjdahm.kaltimprov.go.id/awas-gangguan-kepribadian/>
- Iswidharmanjaya, D., & Agency, B. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. bisakimia.
- Juliani, I. R., & Wulandari, I. S. M. (2022). Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget dengan Gangguan Emosi dan Perilaku Remaja Kelas 8. *Jurnal Keperawatan BSI*, 10(1), 30-40.
- Kusuma Rini, M., & Huriah, T. (2020). Prevalensi dan Dampak Kecanduan Gadget Pada Remaja: Literature Review. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 5(1), 185-194. <https://doi.org/10.30651/jkm.v5i1.4609>
- Malfasari, E., Febtrina, R., Herniyanti, R., Timur, L. B., Sekaki, P., Tim, L. B., Kota, P., & Pekanbaru, K. (2020). Kondisi Mental Emosional pada Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 8(3), 241-246.
- MULYANI, A. A. (2022). Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perubahan Perilaku Pada Remaja Awal Di RW. 13 Kelurahan Harapan Jaya Kecamatan Cibinong Kabupaten Bogor. (*Doctoral dissertation, Universitas Binawan*).
- Nikmah, F. J., & Lubis, H. (2021). Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perilaku Agresif pada Anak Pra-Sekolah (4-6 Tahun). *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9(2), 417. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v9i2.5982>
- Newzoo. (2020). *Top Countries by Smartphone Users*.
- Noormiyanto, F. (2018). Pengaruh Intensitas Anak Mengakses Gadget Dan Tingkat Kontrol Orangtua Anak Terhadap Interaksi Sosial Anak Sd Kelas Tinggi Di Sd 1 Pasuruhan Kidul Kudus Jawa Tengah. *Universitas PGRI Yogyakarta Vol: 5 No: 1*, 138-149.
- Nourwahida, C. D. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di SMA Darussalam Ciputat. *Bachelor's thesis, Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Uin Syarif Hidayatullah*.
- Pramana, A. W. (2018). *Hubungan antara waktu penggunaan*.
- Riskesdas, L. N. (2018). *Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan Kementerian Kesehatan RI; 2018*.
- Rizaty, M. A. (2021, July 23). *9 Provinsi dengan Proporsi Remaja & Dewasa (15-59 Tahun) Memiliki Keterampilan TIK di Atas Rata-rata Nasional Tahun 2020 (%)*. Retrieved Oktober 12, 2023, from databoks.katadata: <https://databoks.katadata.co.id/datapu>

- blish/2021/07/23/anak-muda-dki-jakarta-paling-mahir-gunakan-tik-se-indonesia
- Sari, L., Susanti, A. Y., & 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),3040. <https://doi.org/10.53399/knj.v1i2.14>
- Setioningrum, F. (2019). Hubungan Antara Konsep Diri dan Gaya Hidup dengan Intensitas Penggunaan Gadget pada Remaja. *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*, 1165. http://repository.radenintan.ac.id/7952/1/SKRIPSI_FULL.pdf
- Setyaningsih, E., & Setyowatie, D. (2023). E Sosialisasi Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget Serta Media Sosial di Kalangan Anak-anak dan Remaja. *IJCOSIN: Indonesian Journal of Community Service and Innovation*, 3(1), 64-71. <https://doi.org/10.20895/ijcosin.v3i1.919>
- Sidaria. (2018). Kecanduan Gadget Dan Keterampilan Sosial Pada Remaja Di Sma Pgri I Padang. *Menara Ilmu*, 12(9), 193-203
- Siregar, Y. (2021, Desember 26). Manfaat dan Dampak Buruk dari Gadget. Retrieved Oktober 23, 2023, from yoursay.suara:<https://yoursay.suara.com/ulasan/2021/12/26/172837/manfaat-dan-dampak-buruk-dari-gadget>
- Solikhin, B. (2021). Dampak Bullying terhadap kondisiperkembangan emosi remaja di desa kapuran kecamatan badegan kabupaten ponorogo. (*Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo*).
- Ulfa Suryani, & Yazia, V. (2023). Hubungan Kecanduan Gadget dengan Gangguan Emosi pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*, 15(2),517524. <https://doi.org/10.32583/keperawatan.v15i2.862>
- World Health Organization (WHO). (2019). Adolescenthealth. https://www.who.int/healthtopics/adolescenthealth#tab=tab_1
- Yumarni, V. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Literasiologi*, 8(2), 107119. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.369>
- Yolanda, C. (2022). Hubungan Religiusitas dan Kematangan Emosi dengan Perilaku Seks Bebas pada Siswa SMA Negeri "X" Lhokseumawe. *Doctoral dissertation, Universitas Medan Area*.
- Zega, B. R., & Harefa, A. R. (2023). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 2 Gunungsitoli. *Journal on Education*, 06(01), 5357-5363. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/3715%0Ahttps://jonedu.org/index.php/joe/article/download/3715/3085>