

**Hubungan Kecanduan Gadget dengan Gangguan Emosi dan Perilaku pada Remaja di Masa Pandemi****Stella Natasya<sup>1</sup>, Siti Nurhajjah<sup>2</sup>, Nice Rachmawati Masnadi<sup>3</sup>**<sup>1</sup> Fakultas Kedokteran Universitas Andalas, Padang, 25163, Indonesia<sup>2</sup> Bagian Laboratorium Anatomi Fakultas Kedokteran Universitas Andalas, Padang, 25163, Indonesia<sup>3</sup> Bagian Ilmu Kesehatan Anak Fakultas Kedokteran Universitas Andalas, RSUP DR. M. Djamil, Padang, 25136, Indonesia**SUBMISSION TRACK**Submitted : 5 Desember 2024  
Accepted : 11 Desember 2024  
Published : 12 Desember 2024**KEYWORDS***Adolescent, gadget addiction level, emotional and behavioral disorders, pandemic Covid-19***CORRESPONDENCE**E-mail:  
stellanatasya09@gmail.com**A B S T R A C T**

*Gadget addiction can cause emotional and behavioral disorders in adolescents. Covid-19 pandemic, which began at the end of 2019, caused children to carry out online teaching and learning process from home. This causes an increased gadget addiction during the pandemic. This study aims to determine the relationship between the level of gadget addiction with emotional and behavioral disorders in adolescents during Covid-19 pandemic. This is an analytic study with a cross-sectional design. The research sample was 155 students of SMPN 10 Batang Hari, Jambi in 2021. Sampling technique used was proportional random sampling method for grade-level samples, and consecutive sampling method for class-level samples. Characteristic results was obtained from students personal data, the level of gadget addiction from Smartphone Addiction Scale – Short Version questionnaire, and the level of emotional and behavioral disorders from Strengths and Difficulties questionnaire. The data were analyzed using chi-square. High level of gadget addiction were dominated by students in group age of 11-14 years old (60.3%), and of female sex group (32.9%). High level of gadget addiction have emotional and behavioral disorders in normal category (28.4%), borderline category (19.4%), and abnormal category (14.2%). Adolescent with high gadget addiction are correlation with emotional and behavior disorders during pandemic ( $p=0.001$ ) This study concluded that there is a relation between gadget addiction and emotional and behavior level in adolescent during the Covid-19 pandemic.*

**PENDAHULUAN**

*Corona virus disease 2019* atau yang disebut Covid-19 merupakan penyakit menular sindrom pernapasan akut yang di sebabkan oleh *Severe Acute Respiratory Syndrome Corona Virus 2* atau yang disebut *SARS-COV-2* yang terjadi pertama kali di Wuhan, ibukota provinsi Hubei China pada akhir 2019.<sup>1</sup> Penyebaran global Covid-19 yang terjadi secara pesat dan cepat menyebabkan *World Health Organization* (WHO) menyatakan wabah penyakit Covid-19 sebagai pandemi Covid-19.<sup>2</sup> Total kasus aktif di dunia pada Juli 2021 telah mencapai lebih dari 11, 5 juta orang dimana Indonesia menempati urutan ke 8 dunia dengan kasus aktif 253,82 ribu orang.<sup>3</sup>

Peraturan *sosial distancing* (pembatasan sosial) merupakan bentuk antisipasi penularan yang dibuat oleh kebijakan seluruh negara termasuk Indonesia.<sup>4</sup> Kebijakan pembatasan sosial tersebut berdampak pada proses belajar anak dimana normalnya anak akan belajar secara aktif di sekolah namun akibat keadaan darurat yang disebabkan pandemi Covid-19 proses

belajar mengajar dilakukan secara daring di rumah dengan menggunakan media gadget sebagai media interaksi dan proses belajar mengajar.<sup>5</sup>

Perkembangan teknologi dan informasi mengalami peningkatan yang signifikan dalam kemajuannya saat ini yang ditandai dengan meningkatnya penggunaan *gadget* berupa *smartphone* serta alat-alat yang mudah terkoneksi internet.<sup>6</sup> *Gadget* juga menjadi salah satu wadah untuk mencari sumber informasi terkait kebutuhan pembelajaran di rumah maupun di sekolah.<sup>7</sup> *Gadget* merupakan hasil dari perkembangan teknologi yang sangat pesat pada saat ini yang diciptakan dengan berbentuk perangkat kecil yang memiliki multifungsi sebagai sarana informasi dan komunikasi. *Gadget* dapat berupa komputer dan *smartphone* serta *netbook* dengan berbagai aplikasi yang menyediakan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, dan hiburan.<sup>8,9</sup>

Peningkatan *gadget* berupa *smartphone* selalu terjadi setiap tahun dengan jumlah pengguna sekitar 2,7 miliar (2017), 2,9 miliar (2018), naik sekitar 5,6 % 3,2 miliar pengguna (2019) dengan populasi pengguna aktif secara online mencapai 4,2 miliar pengguna.<sup>10</sup> Terjadi peningkatan jumlah pengguna *smartphone* sekitar 4 miliar didunia sehingga menjadi 3,6 miliar pengguna (2020) dan penggunaan *smartphone* terbanyak didominasi oleh Negara Tiongkok yakni 911, 9 juta pengguna. Penggunaan *gadget* di Indonesia sekitar 65,2 juta (2016), 74,9 juta (2017), 83,5 juta (2018), 92 juta (2019), 160, 23 juta (2020) dan akan terjadi peningkatan setiap tahunnya.<sup>6, 11</sup>

Hasil penelitian Livingstone dari *London School of Economic* dari sebuah didapatkan hasil yaitu sebanyak 47% dari orang tua menyatakan bahwa anak mereka cenderung menghabiskan waktu sehari-hari menggunakan *gadget* untuk mencari informasi kebutuhan sekolah dan membuka media sosial seperti *youtube*, *game*, *instagram* dan sebanyak 43% orang tua menyatakan *gadget* sudah mempengaruhi emosi anak sehingga anak mengalami perasaan negative seperti marah, menangis ataupun mengamuk saat *gadget* mereka diambil.<sup>12</sup> Hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2018) menyatakan *gadget* yang paling banyak digunakan setiap hari adalah *smartphone* dengan persentasi 93,9 % untuk berkomunikasi melalui pesan, 24,7 %, media sosial 18,9 % (*facebook* 50,7%, *instagram* 17,8%, *youtube* 15,1 %), mencari info pekerjaan 11,5% dan mencari data terkait sekolah 9,6 %.<sup>13</sup>

Pengguna media sosial dengan persentase tertinggi adalah remaja dengan presentase yaitu sekitar 75,50 % .<sup>14</sup> Penggunaan *gadget* sekitar 93% di Indonesia didominasi oleh remaja fase awal yang dimulai dari usia 12 hingga 17 tahun dan remaja fase akhir dengan usia 18 hingga 29 tahun yang didukung dengan pernyataan Kemenkominfo Republik Indonesia bahwa remaja mulai dari usia 15 hingga 19 tahun telah mendominasi penggunaan *gadget* di Indonesia dengan persentase 80% .<sup>13,15</sup>

*Gadget* dapat memberikan dampak positif *gadget* pada anak antara lain:1) membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak yang artinya anak mampu menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman, 2) menambah semangat belajar pada anak dikarenakan aplikasi- aplikasi belajar yang menarik didalamnya, 3) dapat memahami pelajaran dengan lebih baik.<sup>16</sup> Dampak negatif anak dalam menggunakan *gadget* berlebihan adalah anak menjadi lebih individual, kurang peduli terhadap lingkungan sekitarnya dan dapat menjadi kecanduan.<sup>7</sup> Hasil penelitian Maulida (2013) menyatakan kebiasaan anak yang sudah pandai menggunakan *gadget* dan cenderung menggunakannya sebagai alat bermain dan belajar dapat mengakibatkan terjadinya kecanduan *gadget* yang berdampak pada perkembangan anak berupa gangguan mental, emosi dan perilaku negatif anak yang nantinya dapat menjadi masalah serius dalam perkembangan intelektual anak serta dapat menurunkan produktivitas, kualitas dan tumbuh kembang anak.<sup>17</sup>

Gangguan emosional atau perilaku (*Emotional Behavioral Disorder/EBD*) merupakan suatu kondisi di mana adanya tanggapan perilaku atau emosional dari seorang individu di

sekolah yang memiliki respon berbeda dari norma-norma yang umumnya diterima, sesuai dengan usia, etnis, atau budaya.<sup>18</sup> Prevalensi gangguan emosi dan perilaku berkisar dari sekitar 1% hingga hampir 51% dengan rata-rata 15,8% di negara-negara Barat dan sekitar 10-20% di 10 negara di Asia yaitu Bangladesh, Afghanistan, Cina, Vietnam, Arab Saudi, India, Yaman, Pakistan, Singapura dan India.<sup>19</sup> Amerika Serikat mendapatkan laporan dari orang tua anak dan remaja bahwa sekitar 1.500.000 orang anak telah mengalami masalah emosi, perkembangan, dan perilaku yang konsisten sedangkan di Singapura sekitar 12,5% anak berusia 6-12 tahun mengalami gangguan perilaku dan emosi.<sup>20,21</sup>

Hasil penelitian lain yang telah dilakukan mengenai determinan gejala mental emosional menunjukkan bahwa sekitar 60,17% pelajar SMP-SMA dengan usia terbanyak berkisar 13-15 tahun diketahui mengalami gejala masalah mental emosional yang berupa adanya perasaan kesepian sekitar 44,45%, perasaan cemas sekitar 40,75%, serta adanya perasaan depresi dan ingin melakukan percobaan bunuh diri sekitar 7,33%.<sup>22</sup> Akhir-akhir ini tengah marak terjadinya beberapa kasus yang berkaitan dengan gangguan emosi, perilaku, dan emosional pada remaja yang disebabkan oleh adanya kecanduan *gadget* anak yang harus dianggap serius dan perlu diwaspadai oleh orang tua anak.<sup>17,23</sup>

Durasi penggunaan *gadget* pada hampir seluruh siswa di rumah setelah pulang sekolah dalam sehari sekitar 4 sampai 6 jam sehari, dengan jenis *gadget* yang paling sering digunakan adalah *smartphone*.<sup>24</sup> Selama pandemi terjadi peningkatan durasi penggunaan *gadget* dengan rata-rata 11,6 jam perhari pada remaja hingga 19,3 % dimana dari 2.933 remaja di 33 provinsi, 59% diantaranya mengalami kecanduan internet.<sup>25</sup>

Hasil wawancara peneliti dengan guru di sekolah SMP 10 Batang Hari, Jambi didapatkan hasil bahwa sebagian besar orang tua siswa mengeluh kepada guru bahwa anak mereka terlalu berlebihan dalam penggunaan *gadget* selama masa pandemi. Guru dan orang tua menyatakan akibat penggunaan *gadget* yang berlebihan dan tidak sesuai dalam penggunaannya terjadi penurunan minat belajar pada siswa serta terjadi penurunan prestasi akademik di sekolah. Dari uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai hubungan tingkat kecanduan *gadget* dengan gangguan emosi dan perilaku pada remaja di SMP N 10 Batang Hari, Jambi selama masa pandemi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara tingkat kecanduan *gadget* dengan gangguan emosi dan perilaku pada remaja di SMP N 10 Batang Hari, Jambi selama masa pandemi.

## METODE

Jenis penelitian adalah analitik dengan desain *cross sectional*. Sampel penelitian berjumlah 155 orang siswa SMPN 10 Batang Hari, Jambi tahun 2021. Teknik pengambilan sampel adalah *propotional random sampling* untuk jumlah sampel di setiap tingkatan kelas dan *consecutive sampling* untuk sampel pada tiap kelas. Pengambilan data karakteristik diperoleh dari data diri siswa, tingkat kecanduan *gadget* dari kuisisioner *Smartphone Addiction Scale-Short Version*, gangguan emosi dan perilaku dari kuisisioner *Strenghts and Difficulties Questionnaire*. Data dianalisis dengan uji *chi-square*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang didapatkan terkait penelitian hubungan tingkat kecanduan *gadget* dengan gangguan emosi dan perilaku dengan menggunakan data diri, kuisisioner *Smartphone Addiction Scale-Short Version* untuk kecanduan *gadget*, kuisisioner *Strenghts and Difficulties Questionnaire* untuk gangguan emosi dan perilaku .

Tabel 1. Karakteristik responden

	Frekuensi (n=155)	Percentase (100%)
<b>Jenisi Kelamin</b>		
Laki-laki	68	43,9
Perempuan	87	56,1
<b>Usia (tahun)</b>		
10-14 tahun	127	81,9
15-17 tahun	28	18,1
<b>Jumlah Saudara (kandung)</b>		
1-3	125	80,7
≥ 4	30	19,3
<b>Pekerjaan Ayah</b>		
Tidak bekerja	5	3,2
PNS	6	3,9
Pedagang	9	5,8
Swasta	32	20,6
Petani/berkebun	103	66,5
<b>Pekerjaan Ibu</b>		
Ibu rumah tangga	80	51,6
PNS	3	1,9
Pedagang	21	13,5
Swasta	8	5,2
Petani/berkebun	43	27,7
<b>Tingkat Pendidikan Ayah</b>		
Tinggi	39	25,2
Rendah	116	74,8
<b>Tingkat Pendidikan Ibu</b>		
Tinggi	47	30,3
Rendah	108	69,7
<b>Tingkat Kecanduan Gadget</b>		
Rendah	59	38,1
Tinggi	96	61,9
<b>Gangguan Emosi dan Perilaku</b>		
Normal	92	59,4
Boderline	37	23,9
Abnormal	26	16,8

Tabel 1 menunjukkan bahwa responden terbanyak adalah siswa berjenis kelamin perempuan yakni sebanyak 87 siswi (56,1%), usia terbanyak responden yakni 10-14 tahun sebanyak 127 siswa (81,9%) dimana termasuk dalam kategori remaja awal, jumlah saudara terbanyak pada siswa yakni 2-3 saudara pada 110 siswa-siswi (71,0%), dengan pekerjaan ayah yakni petani/berkebun sebanyak 103 orang (66,5%), pekerjaan ibu yakni ibu rumah tangga sebanyak 80 orang (51,6%), serta pendidikan ayah terbanyak berada pada kategori rendah (tidak sekolah-SMP) yakni sebanyak 116 (74,8%), pendidikan ibu terbanyak berada pada kategori sedang (tidak sekolah-SMP) yakni sebanyak 108 (69,7%), tingkat kecanduan *gadget* pada siswa-siswi terbanyak adalah tingkat kecanduan *gadget* tinggi dengan jumlah siswa-siswi 96 orang (61,9%), kategori gangguan emosi dan perilaku terbanyak pada siswa-siswi yakni kategori normal sebanyak 92 orang (59,4%).

**Tabel 2.** Distribusi Frekuensi Tingkat Kecanduan Gadget

Variabel	Tingkat Kecanduan Gadget				Total	
	Rendah		Tinggi		f	%
	f	%	f	%		

Usia						
10-14 tahun	49	31,6	78	60,3	127	81,9
15-17 tahun	10	6,5	18	11,6	28	18,1
Jenis Kelamin						
Laki-laki	23	14,8	45	29,0	68	43,9
Perempuan	36	23,2	51	32,9	87	56,1
<b>Total</b>	<b>59</b>	<b>38,1</b>	<b>96</b>	<b>61,9</b>	<b>155</b>	<b>100</b>

Tabel 2 menunjukkan bahwa siswa-siswi yang dicurigai mengalami kecanduan *gadget* tinggi paling banyak yaitu berusia 10-14 tahun dengan jumlah 78 orang (60,3%) dengan kategori remaja awal dan siswi berjenis kelamin perempuan dengan jumlah 51 orang (32,9%).

**Tabel 3.** Hubungan tingkat kecanduan *gadget* dengan gangguan emosi dan perilaku pada remaja

Tingkat Kecanduan <i>Gadget</i>	Gangguan Emosi dan Perilaku						Total	<i>P value</i>		
	Normal		Boderline		Abnormal					
	f	%	f	%	f	%				
<b>Rendah</b>	48	31.0	7	4.5	4	2.6	59	38.1	<b>Tinggi</b>	44
28.4	30	19.4	22	14.2	96	61.9	0,001			
<b>Total</b>	<b>92</b>	<b>59.4</b>	<b>37</b>	<b>23.9</b>	<b>26</b>	<b>16.8</b>	<b>155</b>	<b>100</b>		

Tabel 3 menunjukkan bahwa siswa-siswi yang memiliki tingkat kecanduan *gadget* rendah mengalami gangguan emosi dan perilaku dengan kategori normal sebanyak 48 orang (31,0%), kategori *boderline* sebanyak 7 orang (4,5%), dan kategori abnormal sebanyak 4 (2,6%). Siswa-siswi yang mengalami tingkat kecanduan *gadget* tinggi memiliki gangguan emosi dan perilaku dengan kategori normal sebanyak 44 Orang (28,4%), kategori *boderline* sebanyak 30 orang (19,4%), kategori abnormal sebanyak 22 orang (14,2%).

Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang bermakna antara tingkat kecanduan *gadget* dengan gangguan emosi dan perilaku pada remaja dengan nilai  $p = 0,001$ . Hasil ini mendapatkan sekitar 22 orang siswa-siswi (14,2%) dengan kecanduan *gadget* tinggi mengalami gangguan emosi dan perilaku yang abnormal, sekitar 30 orang siswa-siswi (19,4%) yang memiliki kecanduan *gadget* tinggi mengalami gangguan emosi dan perilaku *boderline* atau yang disebut diambang batas, serta sekitar 44 orang siswa-siswi (28,4%) dengan kecanduan *gadget* tinggi tidak memiliki gangguan emosi dan perilaku. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa-siswi yang memiliki tingkat kecanduan *gadget* tinggi mengalami gangguan emosi dan perilaku karena kategori *boderline* maupun abnormal telah menunjukkan bahwa responden memiliki gangguan emosi dan perilaku.

Hasil ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Asif dkk (2017) pada 75 orang siswa dengan usia 11-12 tahun di beberapa SD di Kota Semarang Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan tingkat kecanduan *gadget* dengan gangguan emosi dan perilaku pada remaja usia 11-12 tahun di Kota Semarang dimana peneliti tersebut menggunakan beberapa instrumen kuisiner. Penelitian tersebut mendapatkan hasil bahwa 32 orang siswa (42,7%) dengan tingkat kecanduan *gadget* tinggi memiliki gangguan emosi dan perilaku pada kategori abnormal sehingga berdasarkan analisis statistik menggunakan uji *chi square* didapatkan hasil terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *gadget* dengan gangguan emosi dan perilaku pada remaja usia 11-12 tahun ( $p=0,002$ ).<sup>76</sup> 26

Penelitian tersebut juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Baderi dkk (2020) pada 84 siswa kelas SMP Negeri 1 Peterongan, Jombang dengan tujuan untuk menganalisis hubungan *gadget addiction* terhadap emosi dan perilaku pada remaja siswa-siswa kelas 8

SMP Negeri 1 Peterongan, Jombang. Penelitian tersebut menggunakan kuisinoer sebagai alat instrumen penelitian. Penelitian ini mendapatkan hasil bahwa 41 orang siswa (48,9%) dengan kecanduan *gadget* memiliki gangguan emosi dan perilaku dalam kategori abnormal. sehingga berdasarkan analisis statistik menggunakan *uji spearman Rho* didapatkan hasil terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *gadget* dengan gangguan emosi dan perilaku pada remaja ( $p=0,000$ ).<sup>27</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Alrasheed dkk (2018) pada 379 siswa-siswi SMP di Kecamatan Setiabudi Jakarta Selatan dengan menggunakan kuisisioner terstruktur bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan *gadget* dengan kecerdasan emosi pada siswa SMP di kecamatan tersebut. Berdasarkan analisis statistik menggunakan korelasi *rank-spearman* didapatkan hasil bahwa terdapat hubungan negatif kecanduan *gadget* dengan kecerdasan emosi pada siswa-siswi SMP di Kecamatan Setiabudi Jakarta Selatan, dimana semakin tinggi seorang siswa mengalami kecanduan *gadget* maka semakin rendah kecerdasan emosi yang miliki siswa tersebut sebaliknya semakin rendah kecanduan *gadget* yang dialami seorang siswa maka semakin tinggi kecerdasan emosional siswa tersebut.<sup>6</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Durke dkk (2012) pada 11.365 orang anak remaja di eropa mendapatkan hasil bahwa kecanduan internet dapat menyebabkan gejala depresi, kecemasan dan gangguan sosial, permasalahan kesehatan, perilaku yang beresiko dan adanya keinginan bunuh diri.<sup>28</sup> Penelitian yang dilakukan sebelumnya telah medapatkan hasil bahwa kecanduan gadget dapat menyebabkan remaja mengalami ngangguan pola tidur, *mood*, kecemasan, pemusatan perhatian/hiperaktivitas, dan dapat mengganggu kosentrasi belajar pada anak.<sup>29, 30,31</sup> Penelitian lain juga menemukan bahwa gejala *agresive* dan *impulsive* lebih tinggi pada remaja yang mengalami kecanduan pada gadget terutama kecanduan internet.<sup>32</sup>

Hasil penelitian Maulida (2013) menyatakan kebiasaan anak yang sudah pandai menggunakan *gadget* dan cenderung menggunakannya sebagai alat bermain dan belajar dapat mengakibatkan terjadinya kecanduan *gadget* yang berdampak pada perkembangan anak berupa gangguan mental, emosi dan perilaku negatif anak yang nantinya dapat menjadi masalah serius dalam perkembangan intelektual anak serta dapat menurunkan produktivitas, kualitas dan tumbuh kembang anak.<sup>17</sup> Pada penelitian yang dilakukan sebelumnya diketahui kecanduan internet ataupun gadget dan kesehatan mental memiliki pengaruh satu sama lain<sup>33</sup>

Gangguan emosional atau perilaku (*Emotional Behavioral Disorder/EBD*) merupakan suatu kondisi di mana adanya tanggapan perilaku atau emosional dari seorang individu di sekolah yang memiliki respon berbeda dari norma-norma yang umumnya diterima, sesuai dengan usia, etnis, atau budaya.<sup>18</sup> Gejala-gejala yang dapat ditimbulkan karena gangguan emosi dan perilaku berupa : (1) Dapat mengalami depresi dan kecemasan, (2) adanya gangguan perkembangan kognitif, (3) kesulitan berkonsentrasi dalam pelajaran, (4) memiliki kemampuan mengingat yang buruk, (5) bertingkah yang tidak sesuai dengan lingkungan sekitar yang dapat berpotensi meningkatkan angka kriminalitas di usia dewasa.<sup>12</sup>

Selama pandemi covid-19 telah terjadi peningkatan penggunaan *gadget* secara berlebihan diberbagai negara seperti di negara Indonesia dan Italia.<sup>25,34</sup> Penggunaan *gadget* secara berlebihan selama pandemi merupakan salah satu peralihan dari emosi negatif seperti kebosanan, kecemasan,dan kesepian yang ditimbulkan akibat dari peraturan *sosial distancing* dan karantina dirumah selama masa pandemi. Fungsi *gadget* selama pandemi covid-19 tidak hanya sebagai media komunikasi dan infomasi namun juga sebagai media belajar, interaksi, hiburan dan media peralihan dari stress eksternal.<sup>34, 35,36</sup>

Kecanduan *gadget* dan gangguan mental memiliki pengaruh satu sama lain selama pandemi.<sup>35</sup> Tekanan psikologis yang dialami akibat pandemi covid-19 menyebabkan anak maupun orang dewasa menggunakan *gadget* secara berlebihan sebagai media hiburan dan kebutuhan sehari-hari yang tidak dapat ditinggalkan.<sup>34, 36</sup> Dampak buruk yang ditimbulkan akibat kecanduan *gadget* selama pandemi covid-19 yang telah dialami pada anak remaja

antara lain hilangnya minat belajar, kurang konsentrasi, terjadinya gangguan pada pola tidur, mata, muskuloskeletal dan adanya gangguan suasana hati (emosi).<sup>34, 35</sup>

Peran orang tua sangat diperlukan dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak selama dirumah, sedangkan peran guru diperlukan dalam pengontrolan penggunaan *gadget* selama anak berada disekolah. orang tua atau guru bimbingan konseling telah melihat tanda-tanda kecanduan *gadget* yang mengganggu kehidupan sehari-hari anak maka diperlukan konsultasi dengan tenaga ahli yang profesional seperti dokter keluarga, psikiater atau psikolog untuk tatalaksana yang tepat pada gangguan pada anak agar anak memiliki kualitas tumbuh kembang yang optimal.<sup>34</sup>

## KESIMPULAN

Kecanduan *gadget* berhubungan dengan gangguan emosi dan perilaku pada remaja dimasa pandemi. Kecanduan *gadget* tinggi dapat mengakibatkan remaja mengalami gangguan emosi dan perilaku baik dalam kategori *boderline* maupun abnormal. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kecanduan *gadget* tinggi memiliki hubungan yang signifikan terhadap gangguan emosi dan perilaku pada remaja di masa pandemi Covid-19.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada Dr. dr. Siti Nurhajjah, M. Si. Med dan dr. Nice Rachmawati Masnadi, Sp.A(K) selaku pembimbing dalam penelitian ini

## DAFTAR PUSTAKA

- Siahaan M. Dampak pandemi covid 19 terhadap dunia pendidikan. JKI. 2020;1:1-3
- Sukur MH, Kurniadi B, Haris, N Faradillahisari R. Penanganan Pelayanan Kesehatan Di Masa Pandemi Covid-19 Dalam Perspektif Hukum Kesehatan. J Inicio Legis 2020;1(1):1–17.
- Annur CM. Kasus Aktif Covid-19 Indonesia Peringkat Delapan di Dunia. 2021.
- Tamsil HA. Permasalahan penggunaan gadget pada tumbuh kembang anak usia dini di masa pandemi covid-19. J Cendekiawan Ilmiah PLS. 2021;6(1):44–9.
- Maria I, Novianti R. The Effects of Using Gadgets during the Covid-19 Pandemic on Children's Behaviour. Atfaluna J Islam Early Childhood Education. 2020;3(2):74–81.
- Alrasheed KB, Aprianti M. Hubungan antara kecanduan gadget dengan kecerdasan emosi pada remaja (Sebuah Studi Pada Siswa Smp di Kecamatan Setiabudi Jakarta Selatan). J Sains Psikologi. 2018;7(2):136-42.
- Chusna, Asmaul P. Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. Dinas Peneliti Media Komunikasi Sosial dan Keagamaan. 2017;17(2):315-29
- Fauzan MN, Setiawan I. Pemanfaatan teknologi internet sehat pada gadget dan pemeliharannya di PG-TK Kemilau Zaman Cihanjuang Bandung. J Competitive. 2019;14(1)50-4
- Manumpil B, Ismanto A, Onibala F. Hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi siswa di SMA Negeri 9 Manado. J Keperawatan UNSRAT.2015;3(2):1-6
- Pusparisa Y. Berapa jumlah pengguna smartphone dunia. Katadata. 2020
- Pusparisa Y. Daftar negara pengguna smartphone terbanyak . 2021
- Wulandari D, Hermiati D. Deteksi dini gangguan mental dan emosional pada anak yang mengalami kecanduan gadget. J Keperawatan Silampari. 2019;3(1):382-92

- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. Penetrasi dan perilaku pengguna internet Indonesia. *Apjii*. 2018
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. Penetrasi dan perilaku pengguna internet Indonesia. *Apjii*. 2017
- Sherlyanita AK, Rakhmawati NA. Pengaruh dan pola aktivitas penggunaan internet serta media sosial pada siswa SMPN 52 Surabaya. *J Information System Engineering Business Intelligence*. 2016;2(1):17.
- Rahayu MS. Motif orang tua memberikan gadget kepada anak (Studi Kasus : Desa Kampung Baru Kecamatan Kayu Aro Barat Kabupaten Kerinci Provinsi Jambi ) (skripsi). *Progr Stud Pendidik Sosiol (STKIP) PGRI Sumatera Barat*. 2015
- Maulida HO. Menelisik pengaruh penggunaan aplikasi gadget terhadap perkembangan psikologis anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Universitas Negeri Semarang*. 2013
- Yumpi RF. Identifikasi kebutuhan untuk perancangan intervensi anak gangguan emosi dan perilaku. *Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangsaan Indonesia*. 2017;285-96
- Idris IB, Barlow J, Dolan A. A longitudinal study of emotional and behavioral problems among malaysian school children. *Ann Glob Health*. 2019;85(1):1–10
- Afifi M. Emotional and behavioural problems in Singaporean children based on parent, teacher and child reports. *Singapore Med J*. 2008;49(5):439.
- Wiguna T, Manengkei PSK, Pamela C, Rheza AM, Hapsari WA. Masalah emosi dan perilaku pada anak dan remaja di poliklinik jiwa anak dan Remaja RSUPN dr. Ciptomangunkusumo (RSCM), Jakarta. *Sari Pediatric*. 2016;12(4):270-7
- Mubasyiroh R, Suryaputri IY, Tjandrarini DH. Determinan gejala mental emosional pelajar SMP-SMA di Indonesia tahun 2015. *Buletin Penelitian Kesehatan*. 2017;45(2):103-12
- IDAI. Masalah mental emosional remaja dalam bunga rampai kesehatan remaja. Badan Penerbit Ikatan Dokter Anak Indonesia. Jakarta. 2013
- Admar H, Yakub E, Rosmawati. The use of gadgets and the users of personality at SMPN 3 Pekanbaru. *Jom Fkip*. 2018;5:1–12.
- Siste K, Hanafi E, Sen LT, Christian H, Adrian, Siswidiani LP, et al. The impact of physical distancing and associated factors towards internet addiction among adults in Indonesia during COVID-19 Pandemic: A Nationwide Web-Based Study. *J Front Psychiatry*. 2020
- Asif A, Rahmadi F. Hubungan tingkat kecanduan gadget dengan gangguan emosi dan perilaku pada remaja usia 11-12 tahun. *Diponegoro Med J*. 2017;6(2):148–57.
- Baderi B, Ekawati D. Hubungan gadget addiction terhadap emosi dan perilaku remaja. *JIC*. 2020;7(2):114- 20
- Durkee T, Kaess M, Carli V, Parzer P, Wasserman C, Floderus B, et al. Prevalence of pathological internet use among adolescents in Europe: Demographic and social factors. *Addiction*. 2012;107(12):2210–2222
- Yuningsih H. Literatur review: dampak kecanduan smarhphone terhadap kesehatan mental remaja (skripsi). Fakultas Keperawatan UNAND. 2021
- Roger CH, Melvyn WZ, Tammy YT, Anastasia HT, Fang P, Yanxia L, et al. The association between internet addiction and psychiatric co-morbidity: A meta-analysis. *BMC Psychiatry*, 2014:14(1).
- Lam LT. Risk Factors of Internet Addiction and the Health Effect of Internet Addiction on Adolescents: A Systematic Review of Longitudinal and Prospective Studies. *Current Psychiatry Reports*. 2014: 16(11).

- Sulki C, Jaekyoung ., Hae KL. Personal factors, internet characteristics, and environmental factors contributing to adolescent internet addiction: A public health perspective. *IJE RPH*.2019;16(23).
- Raudsepp L, Kai K. Longitudinal associations between problematic social media use and depressive symptoms in adolescent girls. *Preventive Medicine Reports*. 2019: 15
- Serra G, Scalzo LL, Giuffrè M, Ferrara P, Corsello G. Smartphone use and addiction during the coronavirus disease 2019 (COVID-19) pandemic: cohort study on 184 Italian children and adolescents. *Ital J Pediatr*.2021;47:150
- Chen CY, Chen IH, Pakpour AH, Lin CY, Griffiths MD. Internet-related behaviors and psychological distress among school children during the Covid-19 school hiatus. *Cyberpsychol Behav Soc Netw*. 2021; 20:497.
- Duan L, Shao X, Wang Y, Huang Y, Miao J, Yang X, et al. An investigation of mental health status of children and adolescents in China during the outbreak of COVID-19. *J Affect Disord*. 2020;1(275):112–8.