

**SKRIPSI**

**ANALISIS PERILAKU KECANDUAN *GADGET* DI KALANGAN ANAK  
REMAJA PADA ERA NEW NORMAL DI DESA TALANG KERING,  
KABUPATEN BENGKULU UTARA TAHUN 2021**



**Disusun oleh :**

**MUHAMMAD TEGAR MEILANDA  
P0 5170017025**

**KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA  
POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES BENGKULU  
PROGRAM STUDI PROMOSI KESEHATAN  
PROGRAM SARJANA TERAPAN  
TAHUN AKADEMIK 2021**

## **HALAMAN JUDUL**

### **ANALISIS PERILAKU KECANDUAN *GADGET* DI KALANGAN ANAK REMAJA PADA ERA NEW NORMAL DI DESA TALANG KERING, KABUPATEN BENGKULU UTARA TAHUN 2021**

Skripsi Ini Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat

Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Sains Terapan Promosi Kesehatan (Str. Kes)

**Disusun Oleh :**

**MUHAMMAD TEGAR MEILANDA  
P05170017025**

**KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA  
POLTEKKES KEMENKES BENGKULU  
PROGRAM STUDI PROMOSI KESEHATAN  
PROGRAM SARJANA TERAPAN  
TAHUN 2021**

LEMBAR PERSETUJUAN

SKRIPSI

ANALISIS PERILAKU KECANDUAN GADGET DI KALANGAN ANAK  
REMAJA PADA ERA NEW NORMAL DI DESA TALANG KERING,  
KABUPATEN BENGKULU UTARA TAHUN 2021

Yang disiapkan dan dipresentasikan oleh :

MUHAMMAD TEGAR MELANDA  
P05170017025

Skripsi Ini Telah Diperiksa Dan Disetujui  
Untuk Dipertahankan Di Hadapan Tim Penguji  
Program Studi Promosi Kesehatan Program Sarjana Terapan  
Poltekkes Kemenkes Bengkulu  
Pada Tanggal 22 / 07 / 2021

Mengetahui :

Pembimbing Skripsi

Pembimbing I

Pembimbing II

Darwis, SKp., M.Kes  
NIP. 196301031983121002

Ismiati, SKM., M.Kes  
NIP. 197807212001122001

## HALAMAN PENGESAHAN

Analisis Perilaku Kecanduan Gadget di Kalangan Anak Remaja Pada Era *New Normal* di Desa Talang Kering, Kabupaten Bengkulu Utara Tahun 2021

Disusun oleh :  
Muhammad Tegar Meilanda  
NIM : P05170017025

Telah diseminarkan di depan Penguji Skripsi  
Program Studi Promosi Kesehatan Program Sarjana Terapan  
Poltekkes Kemenkes Bengkulu

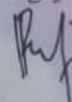
Pada tanggal 22 Juli 2021

Ketua Penguji



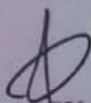
Wisuda Andek M, SST, M.Kes  
NIP. 1981031220021220002

Penguji I



Rini Patroni, SST, M.Kes  
NIP. 19770502005012001

Penguji II



Darwis, SKp., M.Kes  
NIP. 196301031983121002

Penguji III



Ismiati, SKM., M.Kes  
NIP. 197807212001122001

Mengetahui  
Ketua Program Studi Promosi Kesehatan Program Sarjana Terapan  
Poltekkes Kemenkes Bengkulu

  
Reka Lagora M, SST, M.Kes  
NIP. 198203202002122001



### **BIODATA**

Nama : MUHAMMAD TEGAR MEILANDA  
Tempat, Tanggal Lahir : Tepi Laut, 01 Mei 1999  
Agama : Islam  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Anak ke : 1 (Satu)  
Riwayat Pendidikan :  
1. SDN 01 Air Napal  
2. SMP N 1 Pekik Nyaring  
3. SMA N 6 Kota Bengkulu  
4. Perguruan Program Studi Promosi Kesehatan Program  
Sarjana Terapan

Alamat : Desa Talang Kering, Kec. Air Napal, Kab. Bengkulu Utara  
Email : erlandathegra065@gmail.com  
Jumlah Saudara : 2 (Dua)  
Nama Saudara :  
1. Muhammad Tegar Meilanda  
2. Aviv Adivia Erlanda

Nama Orang Tua :  
1. Ayah : Jum Haryadi  
2. Ibu : Leni Taneli

Alamat Orang Tua : Desa Talang Kering, Kec. Air Napal, Kab. Bengkulu Utara

## ABSTRAK

*Gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Sehingga menyebabkan tingginya angka penggunaan *gadget* dikalangan remaja. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah dampak dari kecanduan *gadget* di kalangan remaja.

Metode peneltian ini adalah menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Penelitian ini dilakukan di Desa Talang Kering Kecamatan Air Napal Kabupaten Bengkulu Utara. Sumber data diperoleh melalui metode wawancara mendalam . Informan dalam penelitian ini terdiri dari informan utama yaitu 5 orang remaja yang memiliki *Gadget* di Desa Talang Kering serta informan pendukung 1 orang tua, 1 guru, dan 1 kepala desa.

Hasil penelitian ini adalah sebagian besar remaja banyak mendapatkan manfaat positif dari penggunaan *gadget* diantaranya para remaja lebih mudah untuk mengakses materi pelajaran melalui internet. Remaja yang diteliti jarang berada dirumah dan lebih memilih untuk bermain game bersama teman yang juga memiliki *gadget*. Sebagian kecil remaja yang sering berada dirumah hanya berada di kamar dan asik dengan *gadget* , hal ini menyebabkan komunikasi dengan anggota keluarga menjadi berkurang. Rata-rata remaja saat ini menghabiskan waktu lebih dari 7 jam perhari untuk menggunakan *gadget*. Bahkan ada remaja yang menghabiskan waktu lebih dari 10 jam untuk bermain *gadget*. Remaja menghabiskan biaya mulai dari Rp. 100.000,- hingga Rp. 200.000,- selama sebulan.

Sehingga diharapkan orang tua dapat mendidik dan mengontrol anak agar terhindar dari dampak buruk kecanduan *gadget*. Remaja juga diharapkan dapat mengontrol diri, berpikir kritis, dan lebih bijak dalam menggunakan *gadget*.

Kata kunci : ***Gadget, kecanduan, remaja***

## ABSTRACT

Gadgets are small electronic devices that have special functions. From day to day gadgets always appear by presenting the latest technology that makes human life more practical. According to Kominfo data (2019), 98% of children and adolescents with an age range of 10-19 years know about the internet, and 79.5% of them are internet users. And there are 20% of respondents who do not use the internet, this shows the high number of gadget use among teenagers. The purpose of this study was to determine whether there is an impact of gadget addiction among teenagers.

What was carried out in this study used a qualitative method with a phenomenological approach. This research was conducted in Talang Dry Village, Air Napal District, Bengkulu Regency, where the destination is North. Sources of data obtained through in-depth interviews. The informants in this study consisted of the main informants, namely 5 teenagers who had Gadgets in Talang Dry Village and 1 supporting informant, namely parents of teenagers who have gadgets.

The results of this study are that most teenagers get a lot of positive benefits from using gadgets, including teenagers who are easier to access subject matter via the internet and there are also teenagers whose creativity is sharpened.. The adolescents studied were rarely at home and preferred to play games with friends who also had gadgets. The average teenager today spends more than 7 hours per day using gadgets. There are even teenagers who spend more than 10 hours playing gadgets. Teenagers spend starting from Rp. 100.000,- up to Rp. 200,000, - for a month. Those fees tend to come from parents and are used to purchase internet packages and in-app payments.

So it is hoped that parents can educate and control their children to avoid the bad effects of gadget addiction. Teenagers are also expected to be able to control themselves, think critically, and be wiser in using gadgets.

Keywords: ***Gadget, Addicted, Teen***

## PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : MUHAMMAD TEGAR MEILANDA

NIM : P0 517017 025

Judul Skripsi: Analisis perilaku kecanduan *gadget* di kalangan anak remaja pada era *new normal* di desa Talang Keirng, Kabupaten Bengkulu Utara tahun 2021

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi ini adalah betul-betul hasil karya saya dan bukan hasil penjiplakan dari hasil karya orang lain.

Demikian pernyataan ini dan apabila kelak dikemudian hari terbukti dalam proposal penelitian ada unsur penjiplakan, maka saya bersedia mempertanggung jawabkan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Bengkulu, .....<sup>23</sup> Agustus 2021

Yang menyatakan



Muhammad Tegar Meilanda



## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kepada Allah Subhanahu wa ta'ala atas segala rahmat dan kemudahan yang diberikan-Nya sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Analisis perilaku kecanduan gadget di kalangan anak remaja pada era new normal di desa Talang Kering, Kabupaten Bengkulu Utara”.

Skripsi ini terselesaikan atas bimbingan, pengarahan, dan bantuan dari berbagai pihak, pada kesempatan ini penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih kepada :

1. Ibu Eliana, SKM., MPH selaku Direktur Poltekkes Kemenkes Bengkulu.
2. Ibu Reka Lagora Marsofeli, SST., M.Kes selaku Ketua Jurusan Promosi Kesehatan Poltekkes Kemenkes Bengkulu.
3. Bapak Darwis, SKp., M.Kes sebagai Pembimbing I dalam penyusunan Skripsi.
4. Ibu Ismiati, SKM., M.Kes sebagai Pembimbing II dalam penyusunan Skripsi.
5. Ibu Wisuda Andeka M, SST., M.Kes selaku ketua penguji yang memberikan arahan dan saran pada penulis.
6. Ibu Rini patroni, SST, M.Kes selaku dosen penguji I yang memberikan arahan dan saran pada penulis
7. Seluruh dosen yang telah memberi masukan kepada penyusun dalam menyelesaikan Skripsi
8. Seluruh sahabat dan teman-teman DIV Promosi Kesehatan angkatan 2017, atas bantuan, masukan, dan motivasi yang diberikan untuk menyelesaikan Skripsi ini

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih banyak kekurangan, sehingga penulis mengharapkan kritikan dan saran yang dapat membangun untuk kemajuan penulis di masa yang akan mendatang.

Bengkulu, Oktober 2020

Penyusun

## **DAFTAR ISI**

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vi</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>RIWAYAT PENELITI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiii</b>

## **BAB I.PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Tujuan Penelitian .....	3
D. Manfaat Penelitian .....	4
E. Keaslian Penelitian.....	4

## **BAB II.TINJAUAN PUSTAKA**

A. Perilaku .....	6
B. <i>Analisis</i> .....	7
C. Perilaku .....	8
D. <i>Gadget</i> .....	9
E. Kecanduan .....	12
F. Remaja .....	12
G. Kerangka Teori .....	14

## **BAB III.METODE PENELITIAN**

A. Desain penelitian.....	15
B. Kerangka Konsep .....	15
C. Definisi istilah .....	15
D. Waktu penelitian dan penelitian.....	16
E. Populasi dan Sampel .....	16
F. Sumber data .....	16

G. Instrumen penelitian.....	16
H. Teknik pengumpulan data.....	17
I. Teknik pengolahan data.....	17
J. Analisis Data.....	17
K. Alur Penelitian .....	18
L. Etika Penelitian .....	18
<b>BAB IV.HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Jalannya Penelitian.....	20
B. Karakteristik Informan.....	20
C. Hasil Penelitian.....	21
D. Pembahasan.....	29
E. Keterbatasan Penelitian.....	34
<b>BAB V.KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan.....	35
B. Saran.....	36
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>37</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian .....	4
Tabel 4. 1 Karakteristik Informan Utama .....	21

## DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Dampak Kecanduan <i>Gadget</i> .....	11
Bagan 2. 2 Kerangka Teori. ....	14
Bagan 3. 1 Kerangka Konsep .....	15

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Pedoman Wawancara

Lampiran 2 : Lembar *informed consent*

Lampiran 3 : Transkrip Hasil Wawancara

Lampiran 4 : Dokumentasi Kegiatan Penelitian

Lampiran 5 : Surat Rekomendasi dari Badan Persatuan Bangsa dan Politik (KESBANGPOL)  
Kabupaten Bengkulu Utara

Lampiran 6 : Surat selesai penelitian dari desa Talang Kering

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar belakang

Saat ini masyarakat tengah menghadapi kehidupan baru yang disebut dengan era *New Normal*. Era ini dimulai semenjak menyebarnya Penyakit yang disebabkan virus corona, atau dikenal dengan COVID-19, yang merupakan penyakit jenis baru yang ditemukan pada tahun 2019 dan belum pernah diidentifikasi menyerang manusia sebelumnya. Semenjak Januari 2020 WHO telah menyatakan dunia masuk kedalam darurat global terkait penyebaran Covid 19. Tidak bisa dipungkiri bahwa virus ini merupakan Pandemi yang telah menyerang seluruh dunia. Khusus di Indonesia sendiri Pemerintah telah mengeluarkan status darurat bencana terhitung mulai tanggal 29 Februari 2020. ( Buana, D, R 2020 ).

Di era *New Normal* ini berbagai pusat perbelanjaan , tempat rekreasi dan lainnya kini mulai beroperasi walupun tidak semua. Diharapkan kembali nya kegiatan dapat sedikit demi sedikit memperbaiki ekonomi masyarakat yang menurun akibat terdampak covid. Namun saat ini sekolah – sekolah masih belum dapat di buka dikarenakan sangat beresiko untuk menularkan penyakit. Hal ini disebabkan oleh ruangan kelas yang tidak memungkinkan untuk melakukan social distancing (Siti Fatimah, 2020)

Dinas Kesehatan kota Bengkulu tertanggal 5 Oktober 2020 mencatat setidaknya ada 2.212 Suspek Covid-19 dengan 450 orang diantaranya terkonfirmasi positif. Suspek di Bengkulu didominasi oleh perempuan dengan rentang usia 15-44 tahun dengan jumlah 695 orang, sedangkan Laki – laki rentang usia 15-44 tahun sejumlah 525 orang. Kementrian kesehatan menyebutkan 10 provinsi dengan tingkat kematian tertinggi provinsi Bengkulu menempati peringkat kelima dengan presentase 4,9%. (Dinkes Kota Bengkulu, 2020).

Berdasarkan surat edaran Menteri pendidikan Nadiem Anwar Makarim Nomor 3 Tahun 2020 pada Satuan Pendidikan dan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat *Coronavirus Disease* (COVID-19) maka kegiatan belajar dilakukan secara daring (online) dalam rangka pencegahan penyebaran *coronavirus disease*(COVID-19). (Menteri pendidikan, 2020)

adanya metode pembelajaran daring di masa pandemi ini menyebabkan meningkatnya penggunaan Gadget di kalangan siswa. Di masa pandemi ini juga anak–

anak akan lebih aktif didalam rumah dari pada di lingkungan sosial agar dapat memutus tali rantai pandemi. sering sekali kita menemukan pemanfaatan gadget menjadi salah satu jalan pintas orang tua dalam pendamping sebagai pengasuh bagi anaknya. Dengan berbagai fitur dan aplikasi yang menarik mereka memanfaatkannya untuk menemani anak agar orang tua dapat menjalankan aktifitas dengan tenang, tanpa khawatir anaknya keluyuran, bermain kotor, berantakin rumah, yang akhirnya membuat rewel dan mengganggu aktifitas orang tua. (Puji, 2020)

Orang tua belakangan ini banyak yang beranggapan gadget mampu menjadi teman bermain yang aman dan mudah dalam pengawasan. Sehingga peran orang tua sekarang sudah tergantikan oleh gadget yang seharusnya menjadi teman bermain. Akan tetapi dibalik kelebihan tersebut lebih dominan pada dampak negatif yang berpengaruh terhadap perkembangan anak. Salah satunya adalah radiasi dalam gadget yang dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak bila anak sering menggunakan gadget. Selain itu, juga dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak menjadi lebih individual dengan zona nyamannya bersama gadget sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman bahkan orang lain. (Syifa, Eka 2019)

Hasil survey pengguna gadget oleh Kominfo (2014) menunjukkan bahwa 98% dari anak-anak dan remaja dengan rentang usi 10-19 tahun tahu tentang internet, dan 79,5% diantaranya adalah pengguna internet. Dan ada 20% responden yang tidak menggunakan internet, alasan utama mereka adalah karena tidak memiliki perangkat/infrastruktur untuk mengakses internet.

Berdasarkan hasil survey awal yang di lakukan oleh peneliti pada tanggal 19 Januari 2021 dengan wawancara di desa Talang Kering, didapatkan informasi bahwa terdapat 34 orang remaja dengan tingkat pendidikan Smp hingga mahasiswa yang memiliki rentang usia 13 – 20 tahun yang sudah memiliki Gadget.

Menurut penelitian (layyinatius S, dkk. 2019) Hasil pengisian angket pada anak didapatkan bahwa 26% anak dengan kategori pemakaian gadget tinggi, dengan durasi pemakaian gadget lebih dari 2 jam sehari, kategori sedang sebanyak 42% dengan durasi pemakaian gadget kurang dari 1 jam atau 40-60 menit dalam sehari, sedangkan 32% lainnya masuk dalam kategori rendah dengan pemakaian gadget 5-30 menit dalam sehari dan sangat jarang menggunakan gadget di rumah atau hanya saat senggang saja. Sehingga, peneliti mendapatkan 10 anak yang menggunakan gadget lebih dari 2 jam dalam sehari. Anak menggunakan gadget untuk membuka Internet, youtube, dan game.



Hasil penelitian (Eka, et all. 2020) dari 19 partisipan orang tua yang di uji memiliki anak menggunakan gadget dengan presentase durasi paling lama 1 – 2 jam sebanyak 32 persen. Bahkan ada yang sampai lebih dari 5 jam atau sepanjang hari sebanyak 5 persen. Hanya sekitar 26 persen anak yang menggunakan gadget kurang dari 30 menit. Gambaran lama penggunaan gadget tersebut sangat tidak aman bagi anak. Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Wulandari dan Santoso menyatakan bahwa lama waktu yang aman penggunaan gadget pada anak hanya kurang dari 30 menit, lewat dari itu sudah berisiko menimbulkan dampak negatif.

Berdasarkan hasil penelitian (Walid,A., 2020) di SMP Negeri 01 Campalagian, Kab. Polewali Mandar diketahui bahwa lebih dari 50% dalam kategori baik, hal ini ditinjau dari menambah pengetahuan dan melatih kreativitas. Namun juga terdapat siswa yang termasuk dalam kategori buruk, hal ini ditinjau dari mengganggu konsentrasi belajar dan mempengaruhi perilaku anak.

## **B. Rumusan Masalah**

Dengan tingginya angka penggunaan gadget di kalangan remaja dan ditambah dengan metode pembelajaran daring di lingkungan sekolah sehingga mengurangi aktivitas sosial. Maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “adakah dampak dari perilaku kecanduan Gadget di kalangan anak remaja pada era *New normal*”

## **C. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan Umum**

Penelitian ini bertujuan agar diketahui bagaimana perilaku kecanduan Gadget di kalangan remaja pada era new normal.

### **2. Tujuan khusus**

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini yaitu untuk :

- a. Diketahui informasi yang mendalam tentang dampak positif perilaku penggunaan gadget di kalangan remaja
- b. Diketahui informasi mendalam tentang negatif perilaku penggunaan gadget di kalangan remaja
- c. Diketahui informasi mendalam tentang rata-rata waktu penggunaan gadget di kalangan remaja per hari
- d. Diketahui informasi mendalam tentang jumlah biaya yang dihabiskan remaja dalam penggunaan gadget

## **D. Manfaat Penelitian**

1. Bagi Institusi Pelayanan Kesehatan

Sebagai media promosi kesehatan untuk menambah informasi pengetahuan dan sikap tentang pengaruh penggunaan gadget berlebihan di kalangan remaja

2. Bagi Instansi pendidikan Poltekkes Kemenkes Bengkulu

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan ilmiah dan masukan khususnya ilmu pengetahuan promosi kesehatan yang senantiasa berkembang.

3. Peneliti Lainnya

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dan sikap bagi Peneliti selanjutnya yang akan mengembangkan dan memperluas pengetahuan ini.

## E. Keaslian Penelitian

**Tabel 1.1 Keaslian Penelitian**

No	Judul Penelitian	Nama Penelitian	Hasil penelitian	Tahun dan tempat penelitian	Perbedaan
1.	Pengurangan pengaruh negatif gadget pada remaja dan anak melalui workshop	Nando Yanuansa, humaidillah kurniadi, akman mutrofin, rahma ramdhani, agung samudra	Hasil penelitian menunjukkan adanya gejala dampak negatif yang tidak aman dialami oleh anak dan peran serta menjadi penentu utama dalam perkembangan dini anak-anak terutama pengaruhnya terhadap penggunaan gadget	Pada Tahun 2020 di, Indonesia.	Jenis penelitian, tempat, variabel waktu, populasi sampel dan penelitian.
2.	Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar	Layyinatussyifa, Eka sari setianingsih, Joko sulianto	Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget berdampak pada perkembangan psikologi anak sekolah dasar. Dalam penelitian ini, anak yang menggunakan gadget lebih dari 2 jam sehari mengalami perubahan perilaku baik itu yang berdampak positif maupun berdampak negatif	Pada Tahun 2020.	Jenis penelitian, tempat, variabel waktu, populasi sampel dan penelitian.
3.	Pengaruh media Gadget pada perkembangan karakter anak	Puji Asmaul Chusna	Berdasarkan hasil penelitian Kini kehidupan sosial anak-anak lebih terpengaruh oleh teknologi. Lebih sering anak usia dini berinteraksi dengan	Pada Tahun 2017	Jenis penelitian, tempat, variabel waktu, populasi

---

gadget dan juga dunia maya mempengaruhi daya pikir anak terhadap sesuatu di luar hal tersebut, ia juga akan merasa asing dengan lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi sosial.

---

sampel dan penelitian.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Perilaku

##### 1. Pengertian perilaku

Perilaku adalah suatu kegiatan atau aktifitas organisme (mahluk hidup) yang bersangkutan. Oleh sebab itu, dari sudut pandang biologis semua makhluk hidup mulai tumbuh-tumbuhan, binatang sampai dengan manusia itu berperilaku, karena mereka mempunyai aktifitas masing-masing. (Notoatmodjo, 2007) Menurut Skinner (1938) seorang ahli psikologi, merumuskan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus (rangsangan dari luar). Oleh karena itu perilaku ini menjadi terjadi melalui proses adanya stimulus terhadap organisme, dan kemudian organisme tersebut merespons, maka teori Skinner ini disebut teori “S-O-R” atau stimulus organisme respons. Skinner membedakan adanya dua respon. Dalam teori Skinner dibedakan adanya dua respon:

- 1). Respondent respons atau flexi, yakni respon yang ditimbulkan oleh rangsangan-rangsangan (stimulus) tertentu. Stimulus semacam ini disebut eliciting stimulation karena menimbulkan respon-respon yang relatif tetap.
- 2). Operant respons atau instrumental respons, yakni respon yang timbul dan berkembang kemudian diikuti oleh stimulus atau perangsang ini disebut reinforcing stimulation atau reinforcer, karena mencakup respon.

Menurut Notoatmodjo (2007) dilihat dari bentuk respon stimulus ini maka perilaku dapat dibedakan menjadi 2 yaitu:

- 1) Perilaku tertutup (covert behavior) Respon atau reaksi terhadap stimulus ini masih terbatas pada perhatian, persepsi, pengetahuan/kesadaran, dan sikap yang terjadi pada orang yang menerima stimulus tersebut, dan belum dapat diamati secara jelas oleh orang lain.
- 2) Perilaku terbuka (overt behavior) Respon terhadap stimulus tersebut sudah jelas dalam atau praktik (practice) yang dengan mudah diamati atau dilihat orang lain.

##### 2. Pengukuran perilaku

Pengukuran atau cara mengamati perilaku dapat dilakukan melalui dua cara, secara langsung, yakni dengan pengamatan (observasi), yaitu mengamati tindakan dari subyek dalam rangka memelihara kesehatannya. Sedangkan secara tidak langsung menggunakan metode mengingat kembali (recall). Metode ini dilakukan

melalui pertanyaan-pertanyaan terhadap subyek tentang apa yang telah dilakukan berhubungan dengan obyek tertentu (Notoatmodjo, 2005)

### **3. Faktor-Faktor yang mempengaruhi perilaku**

Menurut Lawrence Green (1980) dalam Notoatmodjo (2003), perilaku diperilaku oleh 3 faktor utama, yaitu:

1). Faktor predisposisi (predisposing factors) Faktor-faktor ini mencakup pengetahuan dan sikap masyarakat terhadap kesehatan, tradisi dan kepercayaan masyarakat terhadap hal-hal yang berkaitan dengan kesehatan, sistem nilai yang dianut masyarakat, tingkat pendidikan, tingkat sosial ekonomi, pekerjaan, dan sebagainya.

2) Faktor pendukung (enabling factors) Faktor-faktor ini mencakup ketersediaan sarana dan prasarana atau fasilitas kesehatan bagi masyarakat, misalnya: air bersih, tempat pembuangan sampah, tempat pembuangan tinja, ketersediaan makanan bergizi, dsb. Termasuk juga fasilitas pelayanan kesehatan seperti puskesmas, rumah sakit, poliklinik, posyandu, polindes, pos obat desa, dokter atau bidan praktek swasta, dsb. Termasuk juga dukungan sosial, baik dukungan suami maupun keluarga.

3) Faktor penguat (reinforcing factors) Faktor-faktor ini meliputi faktor sikap dan perilaku tokoh masyarakat (tokoh), tokoh agama (tokoh), sikap dan perilaku pada petugas kesehatan. Termasuk juga disini undang-undang peraturan-peraturan baik dari pusat maupun dari pemerintah daerah yang terkait dengan kesehatan. Metode dan media promosi kesehatan

## **B. Analisis**

### **1. Pengertian**

Dalam ilmu sosial, analisis adalah upaya untuk memahami dan menjelaskan proses untuk masalah dan berbagai hal didalamnya. Dalam linguistik, analisis adalah studi tentang bahasa untuk memeriksa secara mendalam struktur bahasa. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengertian analisis adalah penyidikan terhadap suatu peristiwa untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya (KBBI, 2008)

Analisa berasal dari kata Yunani Kuno “analisis” yang berarti melepaskan. Analisis terbentuk dari dua suku kata yaitu “ana” yang berarti kembali dan “luein” yang berarti melepas. Sehingga pengertian analisa yaitu suatu usaha dalam mengamati secara detail pada suatu hal atau benda dengan cara menguraikan komponen-komponen pembentuknya atau menyusun komponen tersebut untuk

dikaji lebih lanjut. Menurut Gorys Keraf, analisa adalah sebuah proses untuk memecahkan sesuatu ke dalam bagian-bagian yang saling berkaitan satu sama lainnya. Sedangkan menurut Komarrudin mengatakan bahwa analisis merupakan suatu kegiatan berfikir untuk menguraikan suatu keseluruhan menjadi komponen sehingga dapat mengenal tanda-tanda dari setiap komponen, hubungan satu sama lain dan fungsi masing-masing dalam suatu keseluruhan yang terpadu .

### C. New Normal

*New normal* adalah tatanan baru untuk beradaptasi dengan Covid-19 (Putsanra, 2020). Saat ini masyarakat tengah menghadapi kehidupan baru yang disebut dengan era *New Normal*. Era ini dimulai semenjak menyebarnya Penyakit yang disebabkan virus corona, atau dikenal dengan COVID-19, yang merupakan penyakit jenis baru yang ditemukan pada tahun 2019 dan belum pernah diidentifikasi menyerang manusia sebelumnya. Semenjak Januari 2020 WHO telah menyatakan dunia masuk kedalam darurat global terkait penyebaran Covid 19. Tidak bisa dipungkiri bahwa virus ini merupakan Pandemi yang telah menyerang seluruh dunia. Khusus di Indonesia sendiri Pemerintah telah mengeluarkan status darurat bencana terhitung mulai tanggal 29 Februari 2020. ( Buana,D,R 2020 ).

*New normal* adalah perubahan perilaku untuk tetap menjalankan aktivitas normal tetapi ditambah dengan menerapkan protokol kesehatan guna mencegah penularan Covid-19 (Bramsta,2020).

Berikut protokol kesehatan Covid-19 di era *new normal* menurut Kementerian Kesehatan (2020) :

1. Perusahaan diwajibkan membatasi jarak pekerjaanya, termasuk meja kerja dan tempat duduk minimal 1 meter.
2. Memberikan tanda khusus yang ditempatkan di lantai area pekerja seperti ruang ganti, lift, dan area lain sebagai pembatas jarak antar pekerja.
3. Pengaturan jumlah pekerja yang masuk agar memudahkan penerapan menjaga jarak.
4. Lokasi tempat kerja juga harus bersih dan higienis dengan melakukan pembersihan berkala dengan pembersih dan disinfektan yang sesuai selama 4 jam sekali, terutama pegangan pintu dan tangga, tombol lift, peralatan bersama, area dan fasilitas umum.

5. Pekerja dan perusahaan harus menjaga kualitas udara tempat kerja, menyediakan sarana cuci tangan, menyediakan penyanitasi tangan dengan kandungan alkohol minimal 70 persen di tempat-tempat yang diperlukan
6. Selalu jaga kebersihan tangan. Bersihkan tangan dengan hand sanitizer atau menggunakan sabun dan air mengalir selama 20 detik. Cara mencucinya pun harus sesuai dengan standar yang ada, yaitu meliputi bagian dalam, punggung, sela-sela, dan ujung-ujung jari.
7. Hindari menyentuh area wajah, khususnya mata, hidung, dan mulut yang menjadi jalan masuk bagi penularan virus.
8. Terapkan etika batuk dan bersin. Dengan cara tutup mulut dan hidung menggunakan lengan atas bagian dalam. Bisa juga menutup mulut dan hidung menggunakan kain tisu yang setelahnya harus langsung dibuang ke tempat sampah.
9. Pakai masker. Jika menggunakan masker medis, maka hanya bisa digunakan 1 kali dan harus segera diganti. Buang masker medis di tempat sampah yang tertutup dan cuci tangan setelahnya. Bagi yang menggunakan masker kain, jangan lupa untuk rutin mencucinya.
10. Jaga kesehatan dengan konsumsi makanan bergizi, istirahat yang cukup dan rajin berolahraga, agar imun tubuh tetap terjaga.
11. Isolasi mandiri di rumah bagi yang merasa tidak sehat, dan jangan memaksakan mendatangi tempat kerja, atau tempat umum lainnya.

## **D. Gadget**

### **1. Pengertian Gadget**

Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya smartphone seperti iphone dan android, serta notebook Osland (Efendi,2013) mendefinisikan “Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dalam berbagai macam fungsi. Gadget adalah piranti yang berkaitan dengan perkembangan teknologi masa kini Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya, dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Gadget sebagai alat teknologi yang banyak diminati juga mengalami perkembangan. Pada era globalisasi ini jenis, fitur maupun bentuk gadget sudah

beragam, misalnya saja komputer (termasuk laptop dan desktop), handphone, video games, gadget seperti PSP, video gadget seperti MP4, audio gadget seperti iPods dan kamera.

## **2. Manfaat Gadget**

Menurut (Chandra Anugrah Putra, 2017)Manfaat dari penggunaan Gadget adalah :

### **1. Memperlancar Komunikasi**

memang tujuan utama dari gadget ini adalah untuk memperlancar komunikasi dengan seseorang yang tidak berada di dekatnya sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama yang untuk menyampaikan pesan.

### **2. Mengakses Informasi**

Gadget berfungsi untuk memberikan informasi kepada pemiliknya yang nantinya dapat mempermudah untuk melakukan aktivitas.

### **3. Wawasan Bertambah**

Dengan adanya gabungan dari komunikasi lancar dan mudahnya informasi yang didapat., akan menjadikan wawasan seseorang lebih bertambah

### **4. Hiburan**

Gadget juga bermanfaat untuk menghilangkan kepenatan melalui hiburan yang ditawarkan. Seperti musik, video, game, dll.

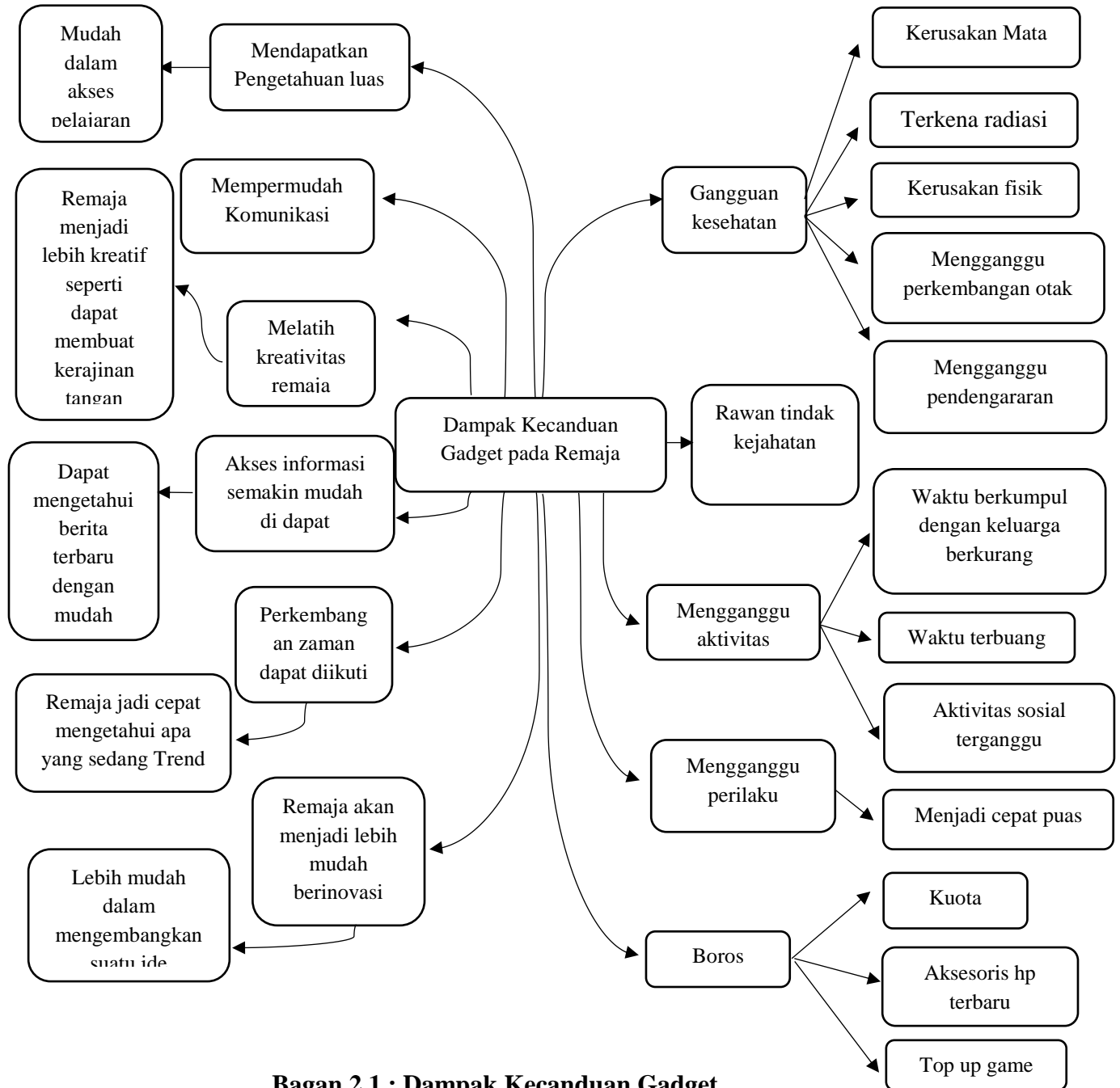
### **5. Gaya Hidup**

Memiliki gadget terkadang bisa menjadi sebuah gaya hidup, karena terkadang seseorang memanfaatkan gadget ini hanya untuk memperkuat kepercayaan dirinya atau status sosialnya. Sisi lainnya supaya tidak ketinggalan trend terkini.



### 3. Dampak Penggunaan Gadget

Berdasarkan hasil penelitian (Nando Yanuansa, dkk 2020) Ditengah maraknya kemajuan Gadget di zaman saat ini tentunya dapat menimbulkan dampak positif maupun dampak negative.



**Bagan 2.1 : Dampak Kecanduan Gadget**  
 Sumber : Mindmap (Tony Buzan,2007)

#### 4. Penggunaan Gadget

Pemakaian gadget pada sekarang ini sudah digunakan mulai dari anak usia dini hingga dewasa. Pemakainnya pun dapat memiliki waktu yang beragam dan berbeda durasi serta intensitas pemakaiannya pada orang dewasa dan anak-anak. Penggunaan gadget sendiri pada orang dewasa biasa memakai 1-4 jam dalam sekali penggunaa serta menggunakan hingga berkali-kali dalam sehari. Hal ini berbeda pada anak usia dini, karena memiliki batas waktu tertentu dan dalam durasi pemakainnya serta intensitas pemakaian gadget yang berbeda dengan orang dewasa. Bentuk penggunaan yang dapat menimbulkan dampak negatif misalnya kecanduan gadget akan cepat dirasakan karena penggunaan yang secara terus-menerus.

#### E. Kecanduan

##### 1. Pengertian kecanduan

Kecanduan merupakan perasaan yang sangat kuat terhadap sesuatu yang diinginkan nya sehingga ia akan berusaha mencari sesuatu yang sangat diinginkan itu. Misalnya kecanduan internet, kecanduan menonton televisi, kecanduan belanja, kecanduan makanan, kecanduan seks, kecanduan gadget, kecanduan narkoba dll. Seseorang dapat dikatakan kecanduan jika tidak mampu mengontrol keinginan untuk mendapatkan sesuatu, sehingga menyebabkan dampak negatif bagi individu baik itu secara fisik maupun psikis. (Badudu, J.S 2005).

#### F. Remaja

##### 1. Pengertian Remaja

Secara etimologi, remaja berarti “tumbuh menjadi dewasa”. Definisi remaja (*adolescence*) menurut organisasi kesehatan dunia (WHO) adalah periode usia antara 10 sampai 19 tahun, sedangkan Perserikatan Bangsa Bangsa (PBB) menyebut kaum muda (*youth*) untuk usia antara 15 sampai 24 tahun. Sementara itu, menurut *The Health Resources and Services Administrastions Guidelines Amerika Serikat*, rentang usia remaja adalah 11-21 tahun dan terbagi menjadi tiga tahap, yaitu remaja awal (11-14 tahun); remaja menengah (15-17 tahun); dan remaja akhir (18-21 tahun). Definisi ini kemudia disatukan dalam terminology kaum muda (*young people*) yang mencakup usia 10-24 tahun (Septiani & Ervina, 2014).

- a. Secara kronologis, remaja adalah individu yang berusia antara 11-12 tahun sampai 20-21 tahun;

- b. Secara fisik, remaja ditandai oleh ciri perubahan pada penampilan fisik dan fungsi fisiologis, terutama yang terkait dengan kelenjar seksual;
- c. Secara psikologis, remaja merupakan masa dimana individu mengalami perubahan-perubahan dalam aspek kognitif, emosi, social, dan moral, diantara masa anak-anak menuju masa dewasa.

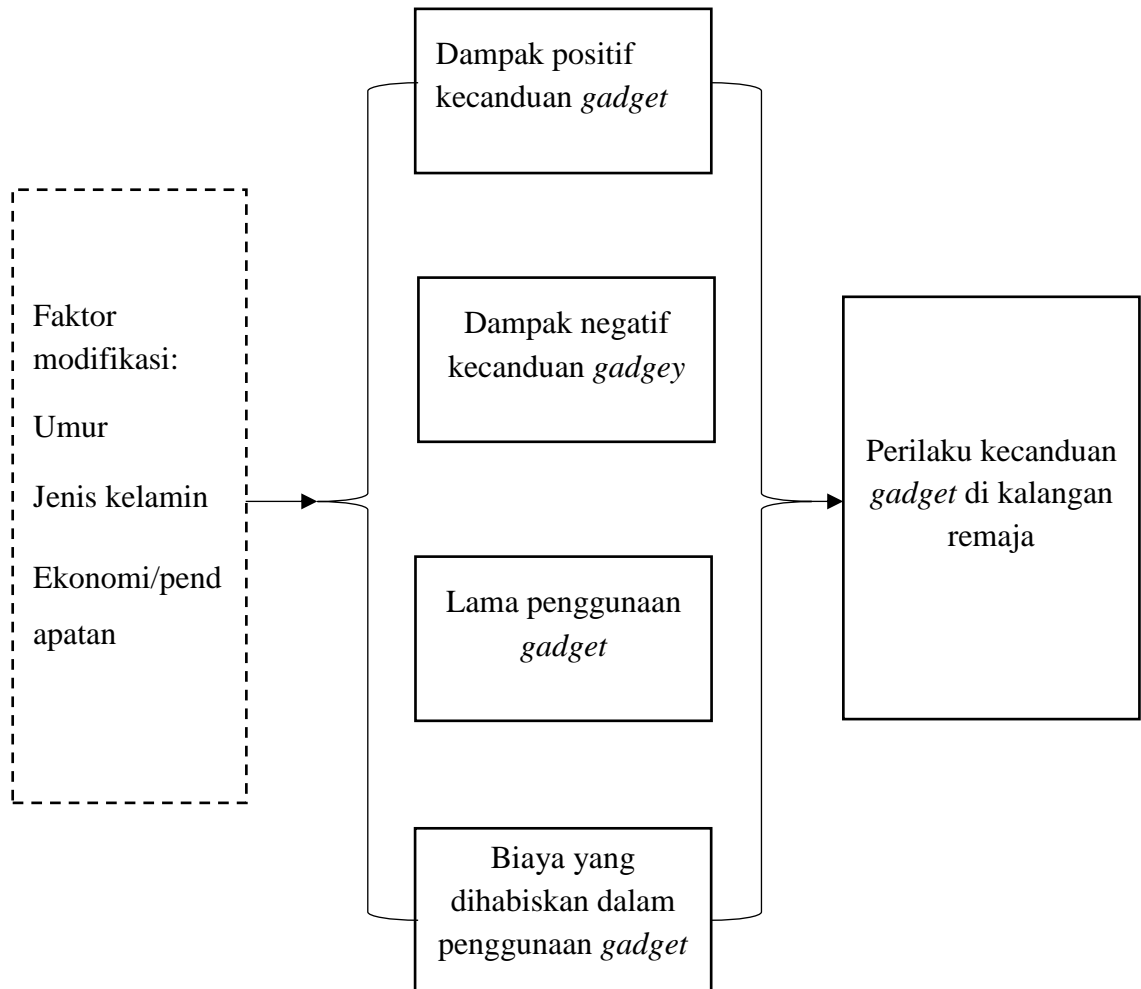
### **1. Tahap-Tahap Remaja**

Ada tiga tahap perkembangan remaja (Sarwono, 2011) , yaitu :

- a. Remaja Awal sering dikenal dalam istilah asing yaitu early adolescence memiliki rentang usia antara 11-13 tahun. Pada tahap ini mereka masih heran dan belum mengerti akan perubahan-perubahan yang terjadi pada tubuhnya dan dorongan-dorongan yang menyertai perubahan tersebut. Mereka juga mengembangkan pikiran-pikiran baru, mudah tertarik pada lawan jenis, dan juga mudah terangsang secara erotis.
- b. Remaja Madya yang dikenal dalam istilah asing yaitu middle adolescence memiliki rentang usia antara 14-16 tahun. Tahap remaja madya atau pertengahan sangat membutuhkan temannya. Masa ini remaja lebih cenderung memiliki sifat yang mencitai dirinya sendiri (narcistic). Remaja pada tahap ini juga masih bingung dalam mengambil keputusan atau masih labil dalam berperilaku.
- c. Remaja Akhir atau istilah asing yaitu late adolescence merupakan remaja yang berusia antara 17-20 tahun. Masa ini merupakan masa menuju dewasa dengan sifat egois yaitu mementingkan diri sendiri dan mencari pengalaman baru. Remaja akhir juga sudah terbentuk identitas seksualnya. Mereka biasanya sudah berpikir secara matang dan intelek dalam mengambil keputusan.

## G. Kerangka teori

Menurut (Notoadmojo,2010) kerangka teori penelitian adalah hubungan antara teori-teori yang akan diamati atau dilakukan pengukuran melalui penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Kerangka teori yang akan diteliti dalam penelitian ini antara lain:



**Bagan 2.2 : Kerangka Teori**

Sumber : *Heart Belief Model* ( Glanz et al, 2015)

**Keterangan :**  variabel yang diteliti

## BAB III

### METODE PENELITIAN

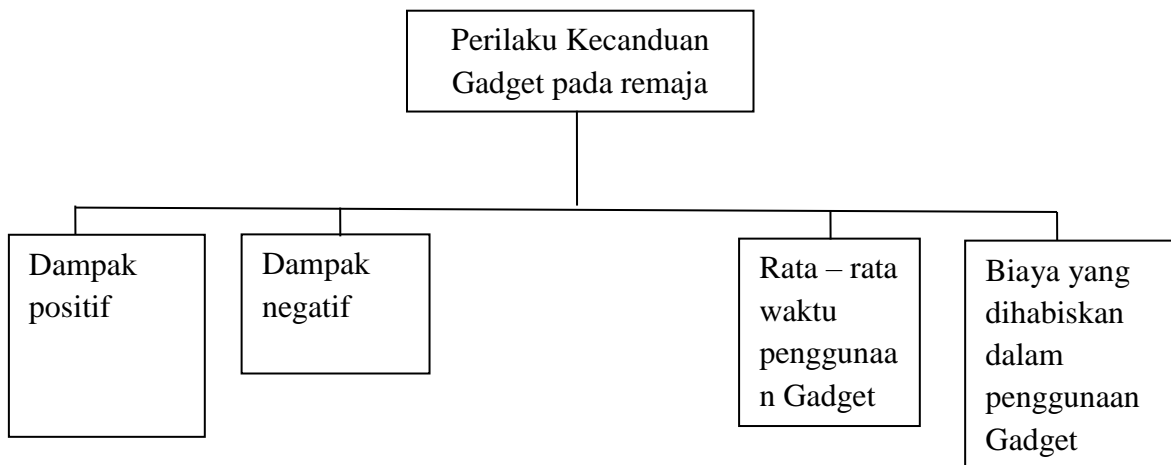
#### A. Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bermaksud memahami fenomenologi tentang apa yang dialami subjek penelitian. Fenomonologi merupakan pendekatan yang meneliti suatu objek penelitian secara natural atau apa adanya. Penelitian fenomenologi bertujuan untuk memberikan gambaran yang akurat dan pemahaman dari pengalaman hidup individu (informan) serta tidak untuk menghasilkan teori atau mengembangkan teori (Masturoh, dan Anggita, 2018)

#### B. Kerangka Konsep

Variabel penelitian ini meliputi variabel independent (variabel bebas) yaitu kecanduan Gadget di kalangan remaja, sedangkan variabel dependent (variabel terikat) yaitu perilaku meliputi pengetahuan, sikap dan karakteristik kecanduan Gadget di era new normal.

**Bagan 3.1 Kerangka Konsep**



#### C. Definisi Istilah

1. Dampak positif perilaku kecanduan gadget merupakan akibat baik dari penggunaan gadget berlebihan, meliputi mendapatkan pengetahuan luas, mempermudah komunikasi, meningkatkan kreativitas, dan mudahnya dalam mengakses informasi.
2. Dampak negative perilaku kecanduan gadget merupakan akibat yang tidak baik dari penggunaan gadget berlebihan, meliputi gangguan kesehatan, rawan tindak kejahatan, dan mengganggu aktivitas social.

3. Rata-rata waktu penggunaan gadget yang dimaksud adalah lamanya waktu yang dihabiskan informan untuk menggunakan gadget per hari
4. Biaya yang dihabiskan remaja dalam penggunaan gadget meliputi kuota yang dihabiskan, dan top up dalam game

#### **D. Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei sampai bulan Juni 2021. Tempat penelitiannya adalah di desa Talang Kering, Kab. Bengkulu Utara

#### **E. Populasi dan Sample Penelitian**

Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, yakni suatu teknik sampling atau teknik pengambilan informan sumber data dengan pertimbangan tertentu dari pihak peneliti sendiri (Sugiyono, 2007). Informan adalah orang dalam latar penelitian. Informan adalah orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi (lokasi atau tempat) penelitian (Moleong, j, 2013). Oleh karena itu sesuai dengan fokus dari penelitian ini, subjek yang akan dijadikan informan utama yaitu remaja. Pemilihan informan didasarkan atas kesesuaian dan kecukupan data.

##### **1. Informan utama**

Kriteria informan utama dalam penelitian ini adalah remaja dengan rentang usia 16-20 tahun yang aktif menggunakan Gadget di wilayah desa Talang Kering

##### **2. Informan pendukung**

Informan pendukung dari penelitian ini yaitu 1 orang tua, 1 guru dan 1 kepala desa dari remaja yang memiliki *gadget*.

#### **F. Sumber data**

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

1. Data Primer, yaitu data yang diperoleh secara langsung baik dari informan utama maupun informan pendukung dengan cara wawancara mendalam.
2. Data sekunder, yaitu data yang diperoleh secara tidak langsung. Pada penelitian ini data sekunder didapatkan dari perangkat desa Talang Kering.

#### **G. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi Pedoman wawancara, lembar catatan lapangan, kamera untuk dokumentasi, alat perekam, alat tulis.

## H. Teknik pengumpulan data

### 1. Wawancara Mendalam (*Indepth Interview*)

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode wawancara mendalam yang dilakukan secara terbuka. Teknik wawancara mendalam dipilih untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam serta untuk mengetahui bagaimana perilaku kecanduan *gadget* pada remaja.

### 2. Triangulasi sumber

Dalam penelitian ini juga digunakan metode triangulasi sumber yaitu teknik untuk menggali kebenaran informasi tertentu menggunakan sumber data hasil wawancara yang dilakukan kepada informan pendukung, adapun informan pendukung pada penelitian ini yaitu orang tua, guru dan kepala desa dari remaja yang memiliki *gadget*.

## I. Teknik Pengolahan Data

Pengolahan data dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu :

### 1. *Editing* ( Pemeriksaan Data)

Merupakan tahap pemilihan dan pemeriksaan kembali kelengkapan data-data yang diperoleh, terutama dari kelengkapan jawaban, keterbacaan tulisan, kejelasan makna, kesesuaian dan relevansinya dengan data yang lain.

### 2. *Classifying* ( Klasifikasi )

Merupakan proses pengelompokan semua data baik yang berasal dari hasil wawancara dengan subyek penelitian, pengamatan dan pencatatan langsung di lapangan atau observasi.

### 3. *Verifying* ( Verifikasi )

Merupakan proses memeriksa data dan informasi yang telah didapat dari lapangan agar validitas data dapat diakui dan digunakan dalam penelitian

### 4. *Concluding* ( Kesimpulan )

Merupakan langkah terakhir dalam proses pengolahan data. Kesimpulan inilah yang nantinya akan menjadi sebuah data terkait dengan objek penelitian peneliti. Hal ini disebut dengan *concluding*, yaitu kesimpulan atas proses pengolahan data yang terdiri dari empat proses sebelumnya.

## J. Analisis Data

### 1. Reduksi Data

Pada tahap ini peneliti menemui informan yang berada di Wilayah. Setelah itu peneliti menggali informasi secara mendalam dengan pertanyaan-pertanyaan yang

sudah peneliti siapkan sebelumnya, sehingga informasi yang dibutuhkan terpenuhi. Kemudian hasil wawancara antara peneliti dengan informan yang telah direkam itu disalin dan peneliti membuat kategori agar mudah di baca. Lalu, setelah semua hal-hal yang pokok sehingga akan memberikan gambaran yang lebih jelas

## 2. Penyajian Data

Pada langkah ini penyajian data dapat berbentuk tesk narasi ataupun uraian singkat, hal ini dilakukan untuk memudahkan memahami apa yang terjadi pada saat penelitian berlangsung

## 3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi.

Menyimpulkan hasil penelitian dengan membandingkan pertanyaan penelitian dengan hasil penelitian.

## **K. Alur Penelitian**

Tahap-tahapan dalam penelitian kualitatif ini sebagai berikut :

### 1. Pra-Lapangan

Pada tahap pra-lapangan terdiri dari menyusun rancangan, memilih lapangan, mengurus perijinan, memilih dan memanfaatkan infoirman, menyiapkan instrumen, dan persoalan etika dalam lapangan

### 2. Lapangan

Pada tahap lapangan terdapat 2 hal yang di lakukan peneliti yaitu Memahami dan memasuki lapangan kemudian pengumpulan data

### 3. Pengolahan Data

Data yang telah didapatkan dari lapangan nantinya akan di olah di tahap yang ke 3 yaitu Reduksi data, Display data, Analisis, Mengambil kesimpulan dan verifikasi, Meningkatkan keabsahan, Narasi hasil

## **L. Etika Penelitian**

Menurut (Hidayat, 2007) masalah etika penelitian sangat penting karena penelitian ini berhubungan langsung dengan manusia, sehingga perlu dilakukan *informed consent* sebelum diberikan intervensi.

*Informed consent* merupakan lembar persetujuan yang akan diteliti agar subyek mengerti maksud dan tujuan penelitian. Bila responden tidak bersedia maka peneliti harus menghormati hak-hak responden.



a. *Self determinan*

Dalam penelitian ini dijaga dengan memberikan kebebasan pada responden untuk memilih dan memutuskan berpartisipasi dan menolak dalam penelitian ini tanpa ada paksaan.

b. Tanpa Nama (*Anomity*)

Untuk menjaga kerahasiaan responden, peneliti tidak mencantumkan nama responden dan hanya menuliskan kode pada lembar pengumpulan data.

c. Kerahasiaan (*Confidentiality*)

Kerahasiaan ini diartikan sebagai semua informasi yang dapat dari responden tidak disebarluaskan ke orang lain dan hanya peneliti yang mengetahuinya. Semua informasi yang telah dikumpulkan dijamin kerahasiaannya.

d. Keadilan (*justice*)

Prinsip keadilan memenuhi prinsip kejujuran, keterbukaan dan kehati-hatian. Responden harus diperlakukan secara adil awal sampai akhir tanpa ada diskriminasi, sehingga jika ada yang tidak bersedia maka harus dikeluarkan. Penelitian memberikan penghargaan kepada responden, jika telah mengikuti penelitian dengan baik.

e. Asas kemanfaatan (*beneficiency*)

Asas kemanfaatan harus memiliki tiga prinsip yaitu bebas penderitaan, bebas eksploitasi dan bebas risiko. Bebas penderitaan bila ada penderitaan pada responden. Bebas eksploitasi bila dalam pemberian informasi dan pengetahuan tidak berguna, sehingga merugikan responden. Risiko yang dimaksud adalah penelitian menghindarkan responden dari bahaya dan keuntungan kedepannya. Tujuan dari penelitian untuk mengetahui adakah dampak dari kecanduan gadget di kalangan remaja.

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Jalannya Penelitian

Penelitian ini dilakukan di wilayah desa Talang Kering, Kecamatan Air Napal, Kabupaten Bengkulu Utara. Penelitian ini dimulai pada tanggal 7 Juni sampai 21 Juni Tahun 2021. Bertujuan untuk mengetahui informasi mendalam tentang perilaku kecanduan *Gadget* di kalangan remaja. Cara pengambilan Subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik purposive sampling atau teknik pengambilan informan sumber data dengan pertimbangan tertentu dari pihak peneliti sendiri, pemilihan informan didasarkan atas kesesuaian dan kecukupan data. Didapatkan informan utama berjumlah 5 orang yaitu anak usia remaja di desa Talang Kering yang memiliki *Gadget*, dan informan pendukung yaitu 1 orang tua dari remaja yang memiliki *gadget* dan tinggal di desa Talang Kering. Data yang diambil merupakan data primer yang diperoleh dengan melakukan wawancara mendalam terhadap informan utama maupun informan tambahan.

Pengumpulan data dilakukan dengan metode wawancara mendalam. Wawancara dilakukan dengan datang menemui para remaja yang memiliki *Gadget* dalam kondisi responden bersedia dan tidak merasa terganggu. Sebelum diwawancara informan diberi *Informed consent* dan menandatangani lembar persetujuan jika bersedia menjadi informan lalu peneliti mengontrak waktu kepada informan untuk melakukan wawancara dan percakapan direkam oleh alat perekam.

Setelah penelitian selesai dilakukan, peneliti melakukan pengecekan ulang terhadap kelengkapan semua data yang dibutuhkan. Setelah dipastikan lengkap, kemudian peneliti mengubah hasil rekaman ke dalam bentuk transkrip agar memudahkan peneliti untuk menganalisis data dan dilanjutkan dengan pembuatan hasil dan pembahasan penelitian.

#### B. Karakteristik Informan

Penelitian ini menggunakan informan yang terbagi menjadi 2 kelompok, yaitu informan utama dan informan pendukung. Informan utama merupakan sumber informasi utama yang terkait dengan penelitian ini, yaitu remaja di wilayah desa Talang Kering yang memiliki rasa ketergantungan terhadap *Gadget* dengan rentang usia 16-20 tahun. Sedangkan informan pendukung hanya bersifat sebagai informasi tambahan.

Informan pendukung dalam penelitian yaitu orang tua dari informan utama, guru dari informan utama dan kepala desa di tempat penelitian dilaksanakan. Pengumpulan informasi dari seluruh informan, baik informan utama maupun informan pendukung dilakukan melalui metode wawancara secara mendalam (*indepth interview*)

#### 1. Informan Utama

Jumlah informan utama dalam penelitian ini sebanyak 5 responden. Berikut tabel mengenai karakteristik informan utama.

**Tabel 4.1 Karakteristik Informan Utama (IU)**

<b>Informan Utama (IU)</b>	<b>Umur (Tahun)</b>	<b>Status Pendidikan</b>
1	16	SMA
2	17	SMA
3	18	SMA
4	20	Mahasiswa
5	20	Mahasiswa

Berdasarkan tabel 4.1 menggambarkan bahwa 3 informan masih berumur <20 tahun dan dilihat dari status pendidikan SMA sebanyak 3 orang dan Mahasiswa 2 orang.

#### 2. Informan pendukung

Informan pendukung dalam penelitian ini adalah satu orang tua, satu orang guru dan satu orang kepala desa.

### C. Hasil Penelitian

#### 1. Pengaruh Positif Penggunaan *Gadget*

Berdasarkan hasil wawancara mendalam diketahui bahwa informan banyak mendapatkan dampak positif dari penggunaa *Gadget*. Hal ini diketahui ketika peneliti menanyakan tentang dampak – dampak positif yang didapatkan informan melalui penggunaan *Gadget*. Salah satu dampak positif yang didapatkan remaja melalui penggunaan *gadget* adalah mudahnya dalam mengakses pelajaran di internet . Berikut kutipannya :

*”Semenjak ado hp android ko raso nyo lebih gampang kito nyari masalah pelajaran, kalu ado apo – apo yang dak kito tau masalah pelajaran tinggal kito cari di google ajo.”*

(Semenjak ada handphone *Android* rasa nya lebih gampang untuk mencari masalah pelajaran, kalau ada apa – apa yang tidak kita ketahui kita tinggal mencari nya di *Google*.) (IU. 1)

*“Iyo bang kadang kami tu cari apo sebagai jawaban pelajaran kami dapek di internet tula.”*

(Iya, kadang kami tu mencari jawaban mengenai pelajaran melalui internet.) (IU. 2)

*“Sangat mudah karno ambo bisa ncari jawaban lewat google.”*

(Terasa sangat mudah karena saya biasa mencari jawaban lewat google.) (IU. 3)

*“Iyo lebih lemak rasonyo kalu ndak searching apo sebagai, .”*

(iya memang terasa lebih mudah jika mau *searching* atau apapun.) (IU.4)

*“Lebih mudah palingan nengok penjelasan pelajaran yang susah”*

(Lebih mudah, hanya saja jika kita melihat penjelasan pelajaran yang susah.) (IU, 5)

Pernyataan dari informan utama juga diperkuat dengan pernyataan dari informan pendukung yang merupakan guru dari informan utama. Berikut kutipannya :

*“Siswa dapat belajar dan mencari pengetahuan melalui media internet, karena zaman yang saat ini semakin modern”*

Informan pendukung juga mengatakan bahwa saat ini nilai pelajar menjadi meningkat ditambah lagi dengan diterapkannya metode pembelajaran daring, berikut kutipannya :

*“Kalau waktu metode pembelajara daring saat ini, nilai siswa jadi lebih ada perkembangan. Tapi nggak tau ntah itu nilai murni atau hasil mencontek”*

Dari hasil wawancara mendalam diketahui juga bahwa sebagian besar informan mengatakan lebih mudah untuk mendapatkan informasi terbaru melalui *gadget*, biarpun ada juga informan yang mengakui enggan untuk membaca berita-berita terbaru yang ada di internet. Berikut kutipannya :

*“Idak jugo si bang soalnya idak neman nian.”*

(Tidak juga si kak, soalnya tidak terlalu suka. ) (IU. 1)

*“Kini emang gampang nian dapek berita baru, tengok ajo kalo masalah berita di Bengkulu, Bengkulu Info cepek terus ngasih berita. Terus jugo kalu kito bukak situs cak detik.com tu, berita baru galo isinyo, kalu dulu iyo agak susah, mesti nengok koran kek nonton tv dulu baru tau berita.”*

(Sekarang memang lebih mudah untuk mendapatkan berita terbaru, lihat saja kalau masalah berita di Bengkulu, Bengkulu Info selalu cepat untuk memberikan berita. Terus juga kalau kita buka disitus seperti Detik.com, berita terbaru semua isinya, kalau zaman dahulu lebih susah, harus lihat koran sama nonton tv dulu baru tau berita. ) (IU. 2)

*“Iyo, lebih mudah.”*

(Iya, lebih mudah.) (IU. 3)

*“Gampang kito dapek masalah berita.”*

(Mudah untuk mendapatkan berita.) (IU. 4)

*“Male ambo kalu baco panjang – panjang berita di hp tu, kelak jugo kito bakal tau berita nyo dengar dari kawan, kadang jugo kito nengok berita*

*tetibo berita tu hoax ruponyo, mangko kito pulo sibuk ncari hoax nian apo idak.”*

(Saya kurang suka kalo baca panjang-berita di hp, nanti juga kita bakal tau beritanya dengar dari teman, kadang juga kita lihat berita gak tau nya malah hoax, kita juga yang sibuk nyari tau berita itu hoax apa nggak. ) (IU. 5)

Dari hasil wawancara mendalam yang dilakukan peneliti diketahui juga bahwa hanya 2 informan yang meningkatkan kreativitas nya dengan mencontoh karya seni dari internet, seperti membuat kerajinan tangan ataupun hanya membuat dekorasi kamar yang ia contoh melalui internet, sedangkan 3 informan lainnya belum pernah membuat kerajinan tangan yang ia contoh melalui internet. Berikut kutipannya :

*“Idak pernah bang malas kalau buek tu, nontonnyo ajo jadila.”*

(Tidak pernah kak, malas kalau mau buat, palingan Cuma nonton doang.) (IU. 1)

*“Belum pernah kalau itu, repot soalnya.”*

(Belum pernah kalau itu, soal nya repot. ) (IU. 2)

*“Dak pernah bang, ambo palingan main Game tu la bng kalu buka hp, kek buka IG palingan.”*

(Gak pernah kak, saya palingan Cuma maen game kalo buka hp, sama buka IG saja.) (IU. 3)

*“Pernah ambo kemaren buek gantungan kunci kek asbak dari tempurung gegaro nengok di youtube. Tapi kalu lagi ngosong main game tu lah kek bukak sosmed. “*

(Pernah kemaren saya buat gantungan kunci sama asbak dari tempurung gara-gara liat di youtube. Tapi kalo lagi gak ada kerjaan Cuma maen game sama buka sosmed.) (IU. 4)

*“Pernah seperti membuat dekorasi kamar.”*

(Pernah seperti bikin dekorasi kamar. ) (IU.5 )

## 2. Pengaruh Negatif Penggunaan Gadget

Dampak negatif kecanduan Gadget dalam penelitian ini meliputi sikap dan kesehatan. Berdasarkan hasil wawancara mendalam yang dilakukan peneliti kepada informan, diketahui bahwa hampir semua remaja yang menjadi informan berkurang waktu nya untuk berinteraksi dengan keluarga. Berikut kutipannya :

*“Palingan ambo di rumah Cuma balik, makan, tidur, demtu pai lagi tempek kawan.”*

(Saya dirumah Cuma untuk pulang, makan, tidur, terus pergi lagi ke tempat teman.) (IU. 1)

*“Malam baru keluar kek kawan bang kalu siang ,mendok dikamar main hape.”*

(Malam baru keluar sama temen, kalo siang Cuma dikamar main hp.) (IU. 2)

*“Kurang nian rasonyo, karno orang lebih fokus kek gadget daripado sekitar.”*

(Rasa nya sangat berkurang, karena orang lebih fokus ke gadget dibandingkan lingkungan sekitar. ) (IU. 3)

*“Masih ado waktu ambo kumpul kek kluargo, Malam masih pacak ngumpul kek kluargo. Dah tu baru main game kek kawan.”*

(Masih ada waktu untuk kumpul bareng keluarga, Malam hari masih bisa ngumpul bareng keluarga. Kemudian baru main game sama teman.) (IU. 4)

*“Sedikit bekurang rasonyo.”*

(Sedikit bekurang rasanya.) (IU. 5)

Dari hasil wawancara mendalam yang dilakukan peneliti, diketahui bahwa remaja aktif bermain dengan teman sebaya nya, tapi untuk bermain game bukan untuk melakukan hal-hal positif. Sedangkan untuk sebagian informan lagi

mengatakan bahwa mereka berada dirumah dikarenakan enggan untuk keluar di waktu cuaca sedang panas dan hanya berada di dalam kamar. Berikut kutipannya :

*“Rajinla main kek kawan sambil push rank.”*

(Lebih sering bermain sama teman untuk *push rank*. ) (IU.1 )

*“Cok la dirumah bang, daripado ambo main kek kawan. Ndak kluar siang tp pane mjako. Jadi yo lemak la dikamar main hape malam nya baru keluar.”*

(Lebih sering dirumah dibanding maen sama teman. Mau keluar pas siang tapi hari panas, jadi mendingan dikamar main hp, malam nya baru keluar. ) (IU. 2)

*“biasonyo balik sekolah tu ambo ganti baju langsung pai, malam nyo jugo keluar main game kek kawan.”*

(Biasanya pulang sekolah saya ganti baju terus pergi lagi, malam nya juga keluar maen game sama teman.) (IU.3)

*“Iyo sering dirumah, tapi kek kawan main jugo malamnyo.”*

(Iya sering dirumah, tapi sama kawan main juga malam nya.) (IU.4)

*“Sering la ambo main di luar main game kek kawan dari pado di rumah bang.”*

(Saya lebih sering maen di luar maen game sama teman, daripada dirumah.) (IU. 5)

Pernyataan dari informan utama yang mengatakan lebih sering bermain bersama teman sebaya pada malam hari juga diperkuat oleh pernyataan yang disampaikan informan pendukung yang merupakan kepala desa Desa Talang Kering mengatakan



bahwa aktivitas remaja pada malam hari terkadang dapat mengganggu kenyamanan warga, berikut kutipannya :

*“Dampak negatif ado jugo, kadang tu nyo teriak – teriak tulah, kan la tengah malam jadinya lumayan kencang suaro nyo kalau la teriak, paling ditegur udah tu dak lagi nyo.”*(IP)

(Dampak negatif juga ada, kadang mereka suka teriak-teriak, kan waktu udah tengah malam jadinya suaranya lumayan keras, nanti kalau udah ditegur mereka baru berhenti.)(IP)

Hasil wawancara mendalam yang dilakukan peneliti juga menunjukkan ada dampak lain dari kecanduan *gadget* diantaranya adalah gangguan kesehatan. Beberapa informan mengatakan dampak jika sudah terlalu lama menggunakan *gadget* adalah mata yang menjadi perih dan kepala yang menjadi pusing, serta ada pula satu informan lain yang mengatakan bahwa ia sudah harus menggunakan kacamata jika sedang belajar. Berikut kutipannya :

*“Idak bang, sehat ajo mato aku bang, paling perih kalu lamo amek.”*  
(Tidak kak, sehat aja mata aku, paling terasa perih jika sudah terlalu lama.) (IU. 1)

*“Kacomato belum ado bang, palingan kalu lalamo nengoknyo mato tu jadi perih.”*  
(Kacamata belum ada kak, palingan kalau udah lama mata jadi perih.) (IU. 2)

*“Paling kalu kelamoan nengok hape palak jadi pusing.”*  
(Paling kalau udah kelamaan liat hape kepala jadi terasa pusing.) (IU. 3)

*“Sejauh iko alhamdulillah idak.”*  
(Sejauh ini alhamdulillah tidak.) (IU. 4)

*“Kalu belajar baru makai kacomato”*  
(Kalo belajar baru make kacamata.) (IU. 5)

### **3. Lama Penggunaan Gadget**

Lama waktu penggunaan gadget perhari pada remaja biasanya 1-4 jam serta itupun digunakan berkali-kali dalam sehari. Jika melebihi 1-4 jam maka orang tersebut dikategorikan kecanduan gadget. Berdasarkan hasil wawancara mendalam kepada informan diketahui bahwa 80% remaja mengalami kecanduan gadget. Berikut kutipannya :

*“Biasanyo ambo skali main tu sampai 3 jam, kalu malam beda lagi dari abis isya bisa sampai jam 1-an”*

(Biasanya saya sekali main bisa sampai 3 jam, kalau malam beda lagi dari selesai isya bisa sampai jam 1-an. ) (IU. 1)

*“ Biasanyo malam tulah ambo galak main, dari jam 8 tu bisa sampai jam 12, Siangnyo palingan cuman bukak sosmed tula”*

(Biasanya saya suka main malam, mulai dari jam 8 sampai jam 12 Kalau siangnyo palingan Cuma buka sosmed) (IU. 2)

*“Idak nentu bang, kalu diitung mungkin ado sekitaran 12 jam”*

(Tidak tentu, kalo dihitung mungkin ada sekitaran 12 jam) (IU.3)

*“Kalu untuk main game tu dari jam 8 bisa sampai pagi sampai jam 5an kalu lagi gabung kek kawan, tapi kalo untuk sosmed tu dak nentu”*

(Kalau untuk main game dari jam 8 bisa sampai jam 5an kalau lagi ngumpul sama teman, tapi kalau untuk sosmed tidak tetap waktunya) ( IU. 4)

*“Game tulah yang banyak ngabis waktu ambo, mungkin ado sekita 13 jam sehari ambo main, kalu la tetengok game dihape tu dak murah lepe lagi hape tu. Orang manggil kito dk pduli,gaek ngamuk idak kito tau”*

(Game yang banyak menghabiskan waktu saya,mungkin ada sekitar 9 jam saya main jika sudah ketemu game di handphone maka susah untuk lepas lagi. Orang manggil kita tidak peduli, orang tua marah pun kita tidak tahu) (IU. 5)

#### 4. Biaya yang dihabiskan Untuk Gadget

Saat ini pengeluaran untuk gadget menjadi lebih banyak, diantaranya kuota, aksesoris, maupun biaya untuk *top up* dalam satu aplikasi. Berdasarkan hasil wawancara mendalam yang dilakukan kepada informan diketahui bahwa hampir semua informan mengeluarkan biaya lebih dari Rp. 200.000,- dalam sebulan hanya untuk biaya kuota dan *top up* dalam game dan sebagian informan lagi menghabiskan biaya sekitar Rp. 150.000,- dalam sebulan. Berikut kutipannya :

*“Kuota ambo sebulan Rp. 100.000,- kalau top up pas ada event murah biasanya nyampai Rp.100.000,- juga kadang lebih”*

(Kuota saya sebulan sampai Rp. 100.000,- kalau top up pas ada event murah biasanya sampai Rp. 100.000,- juga kadang lebih) (IU. 1)

*“Sekitar Rp. 130.000,- kuota ambo sebulan kalo dihitung-hitung, soal nyo ambi beli yang per minggu”*

(Sekitar Rp. 130.000 kuota saya sebulan kalo dihitung-hitung, soal nya saya beli yang per minggu) (UI.3)

*“ambo ngambik kuota perbulan tu yang Rp.100.000,-, itu juga kadang masih besisa”*

(Saya beli kuota perbulan yang Rp. 100.000,- itupun masih bersisa) (IU. 2)

*“ambo beli kuota yang hape sebuah tu Rp.60.000,-, yg satu lagi untuk main Rp.50.000,- sbulan, kalau ada event baru top up skitar Rp. 50.000,- lebih”*

(Saya beli kuota untuk handphone yang pertama Rp.60.000,-, untuk handphone yang satu lagi Rp.50.000,- sebulan, kalau ada even baru top up sekitar Rp. 50.000,- lebih) (IU. 4)

*“Voucher kuota yang perminggu tu ambo beli, 3 gb Rp. 15.000,-. seminggu tu 2x beli, jadi kalau diitung-itung sekitar Rp. 100.000,- sebulan. blum lagi kalau ambo top up dikit-dikit yang Rp. 100.000,-“*

(Voucher kuota perminggu yang saya beli, 3 gb Rp. 15.000,- Seminggu 2x beli, jadi kalau dihitung sekitar Rp. 100.000,- sebulan, Belum lagi kalau saya top up yang senilai Rp. 100.00,-) (IU.5)

## D. Pembahasan

### 1. Dampak Positif Penggunaan *Gadget*

Salah satu pencapaian terbesar dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah *gadget*. *Gadget* merupakan benda dengan karakteristik unik, memiliki unit dengan kinerja tinggi dan berhubungan dengan ukuran serta biaya. Pada mulanya *gadget* memang lebih difokuskan kepada sebuah alat komunikasi, namun semenjak kemajuan zaman alat ini dipercanggih dengan berbagai fitur yang ada di dalamnya sehingga memungkinkan penggunaannya untuk melakukan berbagai kegiatan dengan suatu *Gadget* mulai dari bertelpon, berkiriman pesan, email, foto, meningkatkan kreativitas, mempermudah pencarian informasi, dan masih banyak yang lainnya. (dewi fatima, 2019)

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar informan dalam penelitian banyak mendapatkan dampak positif dari penggunaan *Gadget*, seperti informan lebih mudah dalam mengakses pelajaran di internet. 5 orang informan yang diwawancarai mengatakan bahwa lebih mudah mengakses pelajaran semenjak ada *gadget*. Sebanyak 4 orang (80%) informan mengatakan tak ada kendala dalam mengakses pelajaran di google, hanya 1 orang (20%) informan yang mengatakan bahwa terkadang sulit untuk memahami penjelasan suatu pelajaran melalui internet.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sari, Mirna Intan., (2020) dari hasil penelitian didapatkan bahwa sebagian besar remaja menjadi lebih termotivasi dalam belajar semenjak menggunakan *gadget* hal itu dapat dilihat dari meningkatkan nilai siswa yang disebabkan mudahnya mengakses pelajaran melalui *gadget*.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa sebanyak 3 orang (60%) informan menyatakan lebih mudah untuk mengetahui informasi-informasi terbaru semenjak mereka memiliki *gadget*, hal ini dikarenakan mudahnya informan dalam mengakses situs-situs yang menyediakan berita terbaru. Sedangkan sebanyak 2 orang (40%) informan lainnya menyatakan bahwa mereka tidak memanfaatkan *gadget* untuk mengakses berita terbaru dikarenakan adanya rasa malas untuk membaca dan enggan untuk mengakses situs-situs yang menyediakan berita terbaru.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Saaid dan Wahab (2014) yang mengatakan bahwa banyaknya informasi digital yang tersedia dapat meningkatkan waktu yang dihabiskan seseorang untuk membaca melalui media elektronik.

Lingkungan digital sudah mempengaruhi kebiasaan orang-orang dalam membaca. Kebiasaan membaca mereka telah berubah dan minat membaca mereka telah berkembang karena banyak munculnya publikasi digital seperti surat kabar dan jurnal secara *online*.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa hanya 2 orang (40%) informan yang pernah membuat kerajinan tangan dan dekorasi untuk kamar berdasarkan contoh yang mereka lihat dari internet. Sedangkan sebanyak 3 orang (60%) informan lain mengatakan bahwa tidak pernah membuat kerajinan berdasarkan yang mereka lihat di internet dikarenakan rasa malas, enggan repot, dan hanya menggunakan *gadget* untuk akses media sosial dan game.

Selain untuk mempermudah komunikasi dengan orang yang jauh dari kita, *gadget* juga berperan besar dalam meningkatnya prestasi belajar remaja, dalam hal pengetahuan kita dapat dengan mudah mengakses atau mencari situs tentang pengetahuan menggunakan aplikasi yang berada dalam *gadget*. Tetapi jika penggunaannya tidak dibatasi maka akan menimbulkan efek negatif pada penggunaannya. (Citra Jessica, 2020)

## **2. Dampak Negatif Penggunaan Gadget**

Perkembangan teknologi terjadi sangat pesat. Ada banyak varian *gadget* yang kini tersebar ke seluruh Indonesia, yang mana penggunaannya telah menjadi gaya hidup di Indonesia. Penggunaan *gadget* dapat dilihat langsung ditempat umum seperti Sekolah, stasiun, terminal, bahkan di kendaraan umum sekalipun. Kini *gadget* selain sebagai media untuk berkomunikasi juga menjadi media untuk beraktualisasi diri, sehingga saat ini penggunaan *gadget* telah mengganggu komunikasi sehari-hari seperti interaksi dilingkungan keluarga. (Lestari Indah, 2019)

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti melalui metode wawancara kepada informan diketahui bahwa 3 orang informan utama (60%) mengaku jarang berada dirumah, mereka berada dirumah hanya sekedar untuk makan dan tidur, kebanyakan waktu mereka dihabiskan bersama teman-teman untuk bermain game sehingga mengurangi waktu interaksi dengan keluarga. sebanyak 2 orang informan utama (40%) yang diwawancarai mengatakan bahwa mereka lebih sering berada di rumah, hal ini dikarenakan rasa enggan untuk keluar rumah yang disebabkan oleh cuaca yang panas dan satu diantaranya mengatakan berada dirumah hanya pada siang hari dan malamnya pergi berkumpul sama teman untuk bermain game.

Pernyataan ini juga disampaikan oleh informan pendukung yang merupakan orang tua dari informan utama. Berikut kutipannya :

*“jarang nyo ado dirumah, kalu nyo dirumah jugo gawe nyo mendok dikamar main hp tula, jangan kan ndak nolong kerjoan orang tuo, dipanggil ajo nyo cak dak dengar kadang”*

(Jarang dia ada dirumah, kalau pun dirumah juga Cuma main hp kerjanya, jangan kan bantu kerjaan orang tua, dipanggil aja kadang pura-pura gak dengar) (IP 1)

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Alifiani Herna, dkk (2019) yang menyatakan bahwa sebagian besar siswa yang sudah kecanduan *gadget* memiliki waktu yang kurang terhadap keluarga. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurchayati (2016) yang menyatakan bahwa sebanyak 78% responden yang diteliti memiliki komunikasi yang kurang dengan anggota keluarganya.

Hasil penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan metode wawancara mendalam kepada informan, diketahui juga bahwa *gadget* dapat berdampak buruk pada kesehatan penggunanya, hasil wawancara menunjukkan bahwa 4 orang (80%) informan mengalami gangguan pada kesehatan, diantaranya yaitu sebanyak 2 orang (40%) informan mengalami rasa perih pada indra penglihatan yang disebabkan jika terlalu lama melihat *gadget*. 1 orang (20%) informan lagi mengatakan bahwa ia merasa pusing jika sudah terlalu lama melihat *gadget* dan 1 orang (20%) informan lagi mengatakan bahwa ia sudah harus menggunakan kacamata jika sedang belajar.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Christo F (2016) yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara lama penggunaan *smartphone* dengan fungsi penglihatan pada mahasiswa dan tidak terdapat hubungan antara intensitas penggunaan *smartphone* dengan fungsi penglihatan pada mahasiswa.

Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan Saerang, Laya. M (2013) yang menyatakan bahwa ada hubungan yang signifikan dengan lamanya penggunaan *tablet computer* dengan keluhan penglihatan yaitu pada keluhan mata terasa berair.

Orang tua saat ini dituntut untuk tidak buta terhadap teknologi dalam mendidik dan mengontrol anak di era digital. Saat ini dapat dikatakan bahwa orang tua telah membiarkan anaknya mengeksplorasi dirinya sendiri dengan bebas di dunia maya

tanpa pernah bisa memahami dampak yang ditimbulkannya di kemudian hari (Septiyani dan intan, 2016).

### 3. Lama penggunaan *gadget*

Kecanduan dapat diartikan sebagai suatu ketergantungan atau adiksi terhadap sesuatu yang merugikan tubuh. Kecanduan atau adiksi ini juga dapat terjadi pada *gadget*. Kecanduan *gadget* adalah ketergantungan atau adiksi yang dialami oleh individu terhadap alat atau perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Lama waktu penggunaan gadget perhari pada remaja biasanya 1-4 jam serta itupun digunakan berkali-kali dalam sehari. Jika melebihi 1-4 jam maka orang tersebut dikategorikan kecanduan *gadget* (Aziz, 2016).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti melalui metode wawancara kepada informan utama diketahui bahwa rata-rata informan menggunakan *gadget* lebih dari 4 jam per hari. Sebanyak 4 orang informan (80%) menggunakan *gadget* lebih dari 7 jam perhari, sedangkan sebanyak 1 orang informan (20%) menggunakan *gadget* lebih dari 10 jam per hari. Ini menunjukan bahwa tingkat penggunaan *gadget* di lingkungan remaja termasuk dalam kategori tinggi. Remaja yang menggunakan *gadget* terlalu lama dapat berdampak buruk pada kesehatan, salah satunya adalah kesehatan mata yang terganggu dan radiasi yang berbahaya dari *gadget* (Rowan, 2014).

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Rizky Ananda (2016) yang menyatakan bahwa terdapat sebagian besar remaja yang menggunakan *gadget* lebih dari 4 jam perhari dengan riwayat penggunaan lebih dari 3 tahun mulai mengalami masalah kesehatan diantaranya kesehatan mata yang mulai terganggu, dan yang paling banyak dialami oleh responden adalah *insomnia*

Hasil penelitian Tarigan (2018) juga sejalan dengan penelitian ini, yang menyatakan bahwa remaja telah mengalami kelebihan *screen time* yaitu penggunaan *gadget* sekitar 6-8 jam atau lebih setiap harinya

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan pada penggunanya, mereka akan cenderung cemas jika dijauhkan dari *gadget*, jika sebagian besar waktu di habiskan untuk bermain *gadget* maka akan mengganggu kedekatan dengan orang lain terutama dengan keluarga. Penggunaan *gadget* yang berlebihan secara terus menerus tanpa ada batasan waktu akan berdampak pada

gangguan kesehatan. Oleh karena itu kita harus berpikir kritis dan bijak dalam menggunakan *gadget* (Fatma F, 2020).

#### 4. Biaya yang dihabiskan untuk *gadget*

Penggunaan *gadget* membutuhkan biaya yang besar untuk dapat dioperasikan sehingga terjadi pemborosan biaya karena remaja memiliki rasa ketergantungan terhadap *gadget* dan berusaha untuk memfungsikan *gadget* nya selalu dalam posisi *online*. Penggunaan *gadget* memerlukan biaya operasional untuk komunikasi contoh nya membeli pulsa, kuota internet, biaya aplikasi dan biaya assesoris (Dalillah 2019).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan metode wawancara kepada informan utama, diketahui bahwa 5 orang informan utama menghabiskan biaya mulai dari Rp. 100.000,- hingga Rp. 200.000,- selama sebulan. bahkan dari hasil penelitian yang dilakukan ada sebanyak 2 orang (40%) informan utama yang menghabiskan biaya hingga Rp. 200.000,- setiap bulannya. 2 orang (40%) informan lagi menghabiskan biaya mulai dari Rp. 130.000,- hingga Rp. 160.000,-. dan hanya ada 1 orang (20%) informan utama yang menghabiskan biaya Rp. 100.000,- setiap bulannya. Biaya itu didapat dari orang tua dan digunakan untuk pembelian paket internet dan pembayaran dalam aplikasi.

Hal ini sejalan dengan penelitian Narmi (2019) yang menyatakan bahwa remaja membeli paket data 38 – 105 ribu, dari biaya hasil bekerja dan diberi orang tua, selain membeli paket data remaja juga menghabiskan biaya untuk pembelian aksesoris dan melakukan pembelian dalam aplikasi .

Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan Mukarim (2014) yang menyatakan bahwa hampir seluruh remaja yang menjadi partispipan menghabiskan biaya yang cukup besar yang di gunakan untuk pembelian pulsa, kuota internet, biaya perbaikan *gadget*, ataupun biaya untuk pembelian aksesoris.

Perubahan saat ini dapat dilihat dari aktivitas hidup masyarakat yang mulai berubah seiring dengan adanya perubahan sosial dan budaya. Saat ini banyak terjadi perubahan pola hidup di tengah masyarakat yang terpengaruh oleh *modernisasi* masyarakat perkotaan sehingga terjadi perubahan sosial yang dipengaruhi oleh pola hidup konsumtif seperti memiliki *gadget*, dan lain-lain (Suryanegara, dkk 2015).

Penggunaan *gadget* secara berlebihan juga menyebabkan para remaja kurang bersosialisasi karena hanya berinteraksi dengan oran sekitarnya sesama pengguna



*gadget* dan aktivitas fisik juga menurun sebab kurang banyak bergerak dan mengalami dampak gangguan kesehatan (Chaidirman, 2019).

#### **E. Keterbatasan Penelitian**

1. Penelitian tidak dapat dilakukan pada siang hari dan hanya dapat dilakukan pada malam hari dikarenakan faktor tempat dan waktu yang dimiliki informan, tetapi peneliti sudah mendapatkan gambaran mengenai dampak yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* berlebihan pada remaja.
2. Penelitian juga dilakukan jauh mundur dari waktu yang sudah ditentukan dikarenakan penundaan keluarnya etik penelitian.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

1. Remaja banyak mendapatkan manfaat positif dari penggunaan *gadget* diantaranya para remaja lebih mudah untuk mengakses materi pelajaran melalui internet, remaja juga dapat mengetahui informasi-informasi lebih cepat, dan ada juga remaja yang dapat membuat kerajinan tangan yang dicontoh dari internet. Meskipun ada sebagian kecil remaja yang hanya menggunakan *gadget* sekedar untuk mengakses media sosial dan bermain game.
2. Remaja saat ini interaksi sosial nya di lingkungan keluarga telah direnggut oleh *gadget*, sebagian besar remaja yang diteliti jarang berada dirumah dan lebih memilih untuk bermain game bersama teman yang juga memiliki *gadget*. Sebagian kecil remaja yang sering berada dirumah hanya berada di kamar dan asik dengan *gadget* nya, hal ini menyebabkan komunikasi dengan anggota keluarga menjadi berkurang.
3. Remaja saat ini rata-rata menghabiskan waktu lebih dari 7 jam perhari untuk menggunakan *gadget*. Bahkan ada remaja yang menghabiskan waktu lebih dari 10 jam untuk bermain *gadget*. Remaja yang menggunakan *gadget* terlalu lama cenderung tidak memikirkan dampak buruk pada kesehatan, diantaranya adalah kesehatan mata yang terganggu, insomnia dan radiasi yang berbahaya dari *gadget*.
4. Remaja saat ini membutuhkan biaya yang besar untuk dapat mengoperasikan *gadget*, sehingga terjadi pemborosan biaya karena remaja memiliki rasa ketergantungan terhadap *gadget* dan berusaha untuk memfungsikan *gadget* nya selalu dalam posisi *online*., remaja menghabiskan biaya mulai dari Rp. 100.000,- hingga Rp. 200.000,- selama sebulan. Biaya itu cenderung didapat dari orang tua dan digunakan untuk pembelian paket internet dan pembayaran dalam aplikasi.

#### B. Saran

1. Untuk Remaja

Diharapkan remaja dapat mengontrol diri, berpikir kritis, dan lebih bijak dalam menggunakan *gadget*.

2. Untuk Orang Tua

Diharapkan orang tua dapat mendidik dan mengontrol anak di era digital ini, sehingga tidak menyebabkan anak kekurangan interaksi dengan lingkungan keluarga maupun lingkungan sosial nya.

3. Untuk Pemerintah Desa Talang Kering

Diharapkan kepada pemerintah terutama pemerintah desa Talang Kering dapat lebih memerhatikan tentang dampak baik dan dampak buruk *gadget* yang ditimbulkan terhadap remaja diwilayah nya agar nantinya dapat mengontrol penggunaan *gadget* dilingkungan wilayah desa Talang Kering.

4. Untuk Institusi Pelayanan Kesehatan

Diharapkan Institusi Pelayanan tedekat dapat lebih meningkatkan promosi kesehatan mengenai dampak *gadget* kepada remaja di wilayah kerja Institusi tersebut.

5. Untuk Instansi pendidikan Poltekkes Kemenkes Bengkulu

Diharapkan Poltekkes Kemenkes Bengkulu khusus nya jurusan Promosi Kesehatan dapat mengadakan program untuk menghimbau orang tua mengontrol penggunaan *gadget* anak sejak usia dini.

6. Bagi peneliti lain

Perlu penelitian lebih lanjut dengan memperluas jumlah sample penelitian, desai penelitian, dan variabel yang berbeda dan penelitian ini dapat dikembangkan dengan study gabungan antara kuantitatif dan kualitatif di daerah lain untuk mendapatkan hasil penelitian yang lebih baik mengenai perilaku kecanduan *gadget* pada remaja.

## DAFTAR PUSTAKA

- Buana, D. R. (2020). *Analisis perilaku masyarakat indonesia dalam menghadapi pandemi virus corona (Covid-19) dan kiat menjaga kesejahteraan jiwa. Salam: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i*, 7(3), 217-226.
- Buzzan T. *Buku pintar Mind Map* (2007). Gramedia Pustaka Utama
- Badudu dan Zain. (2005). *Pengertian pengaruh kecanduan game online pada remaja*.
- Chusna, P. A., & Utami, A. D. M. (2020). Dampak pandemi COVID-19 terhadap peran orang tua dan guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran daring anak usia sekolah dasar. *Premiere: Journal of Islamic Elementary Education*, 2(1), 11-30.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315-330.
- Christo, F. (2016). Hubungan Penggunaan *Smartphone* Dengan Fungsi Penglihatan pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Sam Ratulangi Manado 2016.
- Chaidirman, (2019). Fenomena kecanduan penggunaan gawai *Gadget* pada kalangan remaja suku bajo. “ *Holistic Nursing And health science* 2(2);33-41
- Dhalillah. (2019). Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMA DARUSSALAM CIPUTAT 2019.
- Dinas Kesehatan Kota Bengkulu. (2020). Info Covid-19 Kota Bengkulu. *Osteoarthritis and Cartilage*, 28(2), 1–43.
- Damayanti, E., Ahmad, A., & Bara, A. (2020) *DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN GADGET BERDASARKAN ASPEK PERKEMBANGAN ANAK DI SOROWAKO*.
- Efendi, P. (2013). *Pengaruh Gadget terhadap perkembangan perilaku anak usia dini*.
- FATIMAH, S. (2020). *PEMBELAJARAN DI ERA NEW NORMAL*.
- Glanz, K., Rimer, B. K., & Viswanath, K., (2015). Health Behavior : theory, research, and practice. In *health behavior and health education* .
- Jessica, C. (2019). *Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku anak di SD Swasta Asisi Medan tahun 2019*.

- Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008), <https://kbbi.kemdikbud.go.id/> diakses 12 Desember jam 10:50
- Kemenkes RI. (2019). *Pedoman dan Pencegahan Coronavirus (COVID- 19)*.
- Menteri pendidikan. (2020). *Surat edaran Nomor 3 tahun 2020 tentang pelaksanaan pendidikan dalam masa darurat corona virus (COVID-19)*
- Mukarim, Y. (2014). *Monitoring pengaksesan pelayanan wifi di universitas muhamadiyah surakarta.*
- Notoatmodjo. (2010). *Promosi kesehatan teori & aplikasi*. PT RENIKA CIPTA.
- Notoatmodjo. (2012). *Metode Penelitian Kesehatan*. In (Revisi 2) (Issue Notoadmodjo). Rineka Cipta.
- Notoatmodjo S. (2012). *Metode Penelitian Kesehatan (Revisi 2)*. Rineka Cipta.
- Putra, C. A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(2), 1-10.
- Riyanto. (2011). *Aplikasi metodologi penelitian kesehatan*. Yogyakarta (Nuha Medika).
- Rowan, C. (2013). *The impact of technology on child sensory and motor development*.
- Saerang, J. S. M, Laya (2013). Hubungan Waktu Penggunaan Laptop Dengan Keluhan Penglihatan Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Univesitas Sam Ratulangi. *Journal e-Biomedik*, 1(1).
- Suryanegara, E., Suprajaka, & Nahib, I. (2015). *Perubahan sosial pada kehidupan suku bajori sulawesi tenggara*. 17(1), 67-68.
- Saaid, S. A., & Wahab, Z. A. (2014). Dampak Materi Berbasis Digital Pada Kebiasaan Membaca Mahasiswa.
- Sari, Mirna Intan. (2018). *Pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas v MI Thoriqutossa 'dah qujan kabupaten Malang*.
- Tarigan, M. B. (2018). Hubungan gaya hidup remaja terhadap kejadian anemia pada remaja putri kelas X di SMAN 2 Binjai tahun 2018. *Jurnal mutiara pendidikan indonesia*. 4(1). 20-28.

WALIID, A. (2020). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Siswa Di SMP 01 Campalagian Kabupaten Polewali Mandar* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR).

Yannuansa, N., Kurniadi, H., Mutrofin, A., Ramadhani, R., & Samudra, A. (2020). Pengurangan Pengaruh Negatif Gadget pada Remaja dan Anak melalui Workshop. *ABIDUMASY Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1), 49-53.

L

A

M

P

I

R

A

N

**PEDOMAN WAWANCARA MENDALAM BAGI RAMAJA YANG MEMILIKI  
GADGET DI WILAYAH DESA TALANG KERING, KABUPATEN BENGKULU  
UTARA**

Tanggal wawancara :

Waktu wawancara :..... s/d .....

**Karakteristik Informan**

1. Nama :
2. Umur :
3. Pendidikan :
4. Alamat :

**Pertanyaan**

**A. Dampak positif**

1. Apakah pengetahuan yang berhubungan dengan pelajaran lebih mudah diakses semenjak anda memiliki Gadget ?
2. Apakah anda saat ini lebih mudah untuk mengetahui informasi terbaru ?
3. Apakah anda pernah membuat suatu kerajinan yang anda tiru melalui internet ?

**B. Dampak negatif**

1. Apakah waktu anda berkumpul dengan keluarga menjadi berkurang ?
2. Apakah anda lebih sering bermain Gadget di rumah daripada bermain dengan rekan sebaya ?
3. Apakah anda merasa kesehatan anda terganggu ? seperti harus menggunakan kacamata untuk membantu penglihatan ?

**C. Lama penggunaan Gadget**

1. Berapa jam yang anda mampu menggunakan Gadget untuk bermain game ataupun sekedar mengkases media sosial ?

**D. Biaya yang dihabiskan untuk Gadget**

1. Berapa biaya yang anda habiskan untuk penggunaan *gadget* selama 1 bulan ?



## PEDOMAN WAWANCARA MENDALAM BAGI GURU

Tanggal wawancara :

Waktu Wawancara :..... s/d .....

### **Karakteristik Informan**

1. Nama :

2. Pekerjaan :

3. Alamat :

### **Pertanyaan**

1. Apa dampak positif penggunaan *gadget* terhadap perilaku siswa ?
2. Apa *gadget* membawa pengaruh buruk terhadap perilaku siswa ?
3. Bagaimana prestasi belajar siswa saat ini dengan penerapan metode belajar daring ?

**PEDOMAN WAWANCARA MENDALAM BAGI ORANG TUA ANAK YANG  
MEMILIKI *GADGET* DAN TINGGAL DI WILAYAH DESA TALANG KERING,  
KABUPATEN BENGKULU UTARA**

Tanggal wawancara :

Waktu Wawancara :..... s/d .....

**Karakteristik Informan**

4. Nama :

5. Pendidikan :

6. Alamat :

**Pertanyaan**

1. Apakah anak bapak/ibu lebih sering berada dirumah setelah memiliki *gadget* ?

Jika iya, apa anak ibuk berinteraksi dengan lingkungan keluarga atau hanya terpaku pada *gadget* nya ?

2. Apakah anak bapak/ibu meminta biaya untuk membeli kuota, dll kepada bapak/ibu ?

3. Apakah anak bapak/ibu akan merasa terganggu jika dipanggil saat menggunakan *gadget* ?

4. Apakah anak bapak/ibu akan marah saat *gadget* nya

***Informed Consent***

## PERMOHONAN MENJADI INFORMAN

Kepada:

Calon Informan

Di Tempat

Dengan hormat,

Bersama surat ini saya sampaikan bahwa saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Tegar Meilanda

NIM : P05170017-025

Pekerjaan : Mahasiswa

Bermaksud meminta izin untuk bersedia memberikan informasi melalui metode wawancara guna melengkapi prosedur riset/studi yang berjudul “Analisis Perilaku Kecanduan *Gadget* Pada Remaja Di Desa Talang Kering, Kabupaten Bengkulu Utara”. Peneliti menjamin keterlibatan informan dalam penelitian ini, penelitian ini tidak akan memberikan dampak yang merugikan dan kerahasiaan semua informasi akan dijaga dan dipergunakan sebagaimana mestinya untuk keperluan penelitian. Segala bentuk ketidaknyamanan informan selama penelitian berlangsung dapat diutarakan kepada peneliti, dan dapat mengundurkan diri sebagai informan ketika penelitian masih berlangsung. Atas perhatian dan kesediaannya menjadi informan, peneliti ucapkan terima kasih.

Bengkulu, / /

Hormat saya,

(\_\_\_\_\_)

## *Informed Consent*

### **PENJELASAN PENELITIAN BAGI INFORMAN**

#### **Judul Penelitian:**

“Analisis Perilaku Kecanduan *Gadget* Pada Remaja Di Desa Talang Kering, Kabupaten Bengkulu Utara”

#### **Tujuan Penelitian:**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui perilaku kecanduan *gadget* pada remaja di Desa Talang Kering, Kabupaten Bengkulu Utara.

#### **Manfaat penelitian:**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran dan informasi secara mendalam mengenai perilaku kecanduan *gadget* pada remaja di wilayah desa Talang Kering, Kabupaten Bengkulu Utara.

#### **Keterlibatan Partisipan:**

Selama penelitian ini penelitian, peneliti membutuhkan kesediaan saudara/saudari untuk meluangkan waktu. Peneliti akan menemui anda dengan maksud:

- a. Meminta anda membaca dan menandatangani lembar persetujuan partisipasi dalam penelitian.
- b. Melakukan wawancara.
- c. Meminta anda untuk mendengar hasil wawancara dan memerikan pengesahan/persetujuan.

#### **Penjelasan Prosedur:**

Peneliti akan melakukan wawancara kepada anda dan merekamnya. Rekaman ini akan peneliti jaga kerahasiaanya. Dalam wawancara peneliti akan mengajukan pertanyaan kepada anda tentang dampak positif kecanduan *gadget*, dampak negatif kecanduan *gadget*, lama penggunaan *gadget*, dan biaya yang dihabiskan untuk penggunaan *gadget*.

#### **Jaminan Kerahasiaan:**

Kerahasiaan anda akan peneliti jaga. Peneliti tidak akan menyebutkan nama anda. Peneliti hanya akan memberikan nama samaran atau inisial. Semua informasi yang anda berikan akan

dijaga kerahasiaannya sehingga identitas anda akan tetap terlindungi. Wawancara akan direkam dan kemudian diketik. Semua informasi menjadi rahasia peneliti. Semua informasi ini akan dipublikasikan sebagai skripsi.

**Hak Untuk Berpartisipasi Dan Mengundurkan Diri:**

Anda dengan sepenuhnya bersedia berpartisipasi dalam penelitian ini. Tetapi sewaktu-waktu anda bisa menarik diri untuk tidak terlibat dalam penelitian ini. Jika ada pertanyaan anda tidak perlu sungkan atau ragu untuk bertanya.

**Kontak Peneliti:** Muhammad Tegar Meilanda (085758490481)

*Informed Consent*

Kode informan:

***INFORMED CONSENT***

**(PERNYATAAN PERSETUJUAN MENJADI INFORMAN)**

Setelah saya membaca mengenai tujuan penelitian, prosedur penelitian dan manfaat penelitian ini, saya mengerti bahwa pada diri saya akan dilakukan wawancara sesuai dengan pertanyaan pada pedoman wawancara. Maka dengan ini saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama :

Umur :

Pendidikan :

Agama :

Alamat :

No. Telepon :

Menyatakan setuju untuk berpartisipasi sebagai subjek penelitian ini secara sukarela dan bebas tanpa ada paksaan, dengan catatan apabila merasa dirugikan dalam penelitian ini dalam bentuk apapun saya berhak membatalkan persetujuan ini.

Talang Kering, / / 2021

Pembuat pernyataan,

(\_\_\_\_\_)



**TRANSKIP WAWANCARA  
INFORMAN UTAMA (IU)**

<b>Pertanyaan</b>	<b>Informan 1</b>	<b>Informan 2</b>	<b>Informan 3</b>	<b>Informan 4</b>	<b>Informan 5</b>	<b>Kesimpulan</b>
<i>Dampak positif kecanduan Gadget</i>						
1. Apakah pengetahuan yang berhubungan dengan pelajaran lebih mudah diakses semenjak anda memiliki <i>Gadget</i> ?	<i>Semenjak ado hape android ko rasonyo lebih gampang kito nyari masalah pelajaran, kalo ado apo- apo yang idak kito tau tentang pelajran ygang idak kito tau tinggal cari di google ajo</i>	<i>Iyo bang kadang kami tu cari apo sebagai jawaban pelajaran kami dapek di internet tula</i>	<i>Sangat mudah karno ambo bisa ncari jawaban lewat google</i>	<i>Iyo lebih lemak rasonyo kalu ndak searching apo sbagai</i>	<i>Lebih mudah palingan nengok penjelasan pelajaran yang susah</i>	Semua informan mengatakan bahwa lebih mudah mengakses pelajaran semenjak ada <i>gadget</i> , tapi hanya informan 5 yang mengatakan bahwa agak susah dibagian penjelasan materi pejaran



<p>2. Apakah anda saat ini lebih mudah untuk mengetahui informasi terbaru ?</p>	<p><i>Idak jugo si bang soalnyo idak neman nian</i></p>	<p><i>Kini emang gampang nian dapek berita baru, tengok ajo kalo masalah berita di Bengkulu, Bengkulu Info cepek terus ngasih berita. Terus jugo kalu kito bukak situs cak detik.com tu, berita baru galo isinyo, kalu dulu iyo agak susah, mesti nengok koran kek nonton tv dulu baru tau berita</i></p>	<p><i>Iya lebih mudah</i></p>	<p><i>Gampang kito dapek masalah berita</i></p>	<p><i>Male ambo kalu baco panjang – panjang berita di hp tu, kelak jugo kito bakal tau berita nyo dengar dari kawan, kadang jugo kito nengok berita tetibo berita tu hoax ruponyo, mangko kito pulo sibuk ncari hoax nian apo idak</i></p>	<p>Informan 2,3, dan 4 mengatakan bahwa lebih mudah mendapatkan berita terbaru semenjak ada gadget. sedangkan, informan 1 dan 5 mengatakan enggan untuk mengakses berita</p>
---	---	---	-------------------------------	---	--	--

<p>3. Apakah anda pernah membuat suatu kerajinan yang anda tiru melalui internet ?</p>	<p><i>Idak pernah bang malas kalau buek tu, nontonnyo ajo jadila</i></p>	<p><i>Belum pernah kalau itu, repot soalnya</i></p>	<p><i>Dak pernah bang, ambo palingan main Game tu la bng kalu buka hp, kek buka IG palingan.</i></p>	<p><i>Pernah ambo kemaren buek gantungan kunci kek asbak dari tempurung gegaro nengok di youtube. Tapi kalu lagi ngosong main game tu lah kek bukak sosmed,</i></p>	<p><i>Pernah seperti membuat dekorasi kamar</i></p>	<p>Informan 4 dan 5 mengatakan bahwa pernah membuat kerajinaan tangan dan dekorasi untuk kamar berdasarkan contoh yang mereka lihat dari internet. Sedangkan, informan 1,2 dan 3 mengatakan bahwa tidak pernah membuat kerajinan berdasarkan yang mereka</p>
--	--	---	--	---	---	--

						lihat diinternet dikarenakan rasa malas, enggan repot dan hanya menggunakan <i>gadget</i> untuk akses media sosial dan game
Dampak negatif kecanduan <i>Gadget</i>						
1. Apakah waktu anda berkumpul dengan keluarga menjadi berkurang ?	<i>Palingan ambo di rumah Cuma balik, makan, tidur, demtu pai lagi tempek kawan</i>	<i>Malam baru keluar kek kawan bang kalu siang ,mendok dikamar main hape</i>	<i>Kurang nian rasonyo, karno orang lebih fokus kek gadget daripado sekitar</i>	<i>Masih ado waktu ambo kumpul kek kluargo, Malam masih pacak ngumpul kek kluargo. Dah tu baru main game kek kawan</i>	<i>Sediikit bekurang rasonyo</i>	Informan 1, 2, 3 dan 5 mengatakan bahwa memang waktu dirumah untuk berkumpul dengan keluarga menjadi berkuyrang

						semenjak menggunakan <i>gadget</i> dikarenakan kebanyakan menghabiskan waktu bersama teman untuk bermain game, sedangkan informan 4 mengatakan bahwa masih memiliki waktu untuk berkumpul dengan krluarga
2. Apakah anda lebih sering bermain dengan <i>gadget</i> di rumah	<i>Rajinla main kek kawan sambil push rank</i>	<i>Cok la dirumah bang, daripado ambo main kek kawan. Ndak</i>	<i>biasonyo balik sekolah tu ambo ganti baju langsung pai,</i>	<i>Iyo sering dirumah, tapi</i>	<i>Sering la ambo main di luar main game kek</i>	Informan 1, 3, dan 5 mengatakan bahwa mereka

<p>daripada bermain dengan teman sebaya ?</p>		<p><i>kluar siang tp pane mjako. Jadi yo lemak la dikamar main hape, palingan malam baru keluar</i></p>	<p><i>malam nyo jugo keluar main game kek kawan</i></p>	<p><i>kek kawan main jugo malamnyo</i></p>	<p><i>kawan dari pado di rumah bang</i></p>	<p>lebih sering bermain bersama teman untuk bermain game. Sedangkan informan 2 mengatakan bahwa sering berada dirumah dikarenakan enggan keluar pada siang hari karena cuaca yang panas, dan informan 4 mengatakan bahwa sering berada dirumah dan hanya</p>
---	--	---	---	--	---	--

						keluar pada malam hari
3. Apakah anda merasa kesehatan anda terganggu ? seperti harus menggunakan kacamata untuk membantu penglihatan ?	<i>Idak bang, sehat ajo mato aku bang, paling perih kalu lamo amek</i>	<i>Kacomato belum ado bang, palingan kalu lalamo nengoknyo mato tu jadi perih</i>	<i>Paling kalu kelamoan nengok hape palak jadi pusing</i>	<i>Sejauh iko alhamdulillah idak</i>	<i>Kalu belajar baru makai kacomato</i>	Informan 1, 2, 3, dan 4 mengatakan bahwa mereka belum mengalami gangguan pada penglihatan, hanya saja informan 1 dan 2 mengaku matanya menjadi perih jika terlalu lama melihat <i>gadget</i> dan informan 3 mengatakan mengalami pusing kepala

						<p>jika terlalu lama melihat <i>gadget</i>.</p> <p>Sedangkan informan 5 mengaku bahwa harus menggunakan kacamata saat sedang belajar</p>
Lama penggunaan <i>gadget</i>						
<p>1. Berapa jam yang anda mampu menggunakan <i>gadget</i> untuk bermain game ataupun sekedar mengakses media sosial ?</p>	<p><i>Biasonyo ambo skali main tu sampai 3 jam, kalu malam beda lagi dari abis isya bisa sampai jam 1-an</i></p>	<p><i>Biasonyo malam tulah ambo galak main, dari jam 8 tu bisa sampai jam 12</i></p> <p><i>Siangnyo palingan cuman bukak sosmed tula</i></p>	<p><i>Idak nentu bang, kalu diitung mungkin ado sekitaran 12 jam)</i></p>	<p><i>“Kalu untuk main game tu dari jam 8 bisa sampai pagi sampai jam 5an kalu lagi gabung kek kawan, tapi kalo untuk</i></p>	<p><i>Game tulah yang banyak ngabis waktu ambo, mungkin ado sekita 13 jam sehari ambo main, kalu la tetengok game dihape tu dak murah lepe lagi</i></p>	<p>informan 1, 2, 3, 4, dan 5 mengatakan bahwa ia menggunakan <i>gadget</i> lebih dari 8 jam per hari, ke 5 informan mengatakn</p>

				<i>sosmed tu dak nentu</i>	<i>hape tu. Orang manggil kito dk pduli, gaek ngamuk idak kito tau</i>	bahwa mereka paling banyak menghabiskan waktu untuk menggunakan <i>gadget</i> pada malam hari untuk bermain game, dan hanya menggunakan <i>gadget</i> pada siang hari hanya sekedar untuk mengakses media sosial
<i>Biaya yang di habiskan untuk Gadget</i>						
1. Berapa biaya yang anda habiskan untuk kuota internet	<i>Kuota ambo sebulan Rp. 100.000,- kalau top up pas ado</i>	<i>Sekitar Rp. 130.000,- kuota ambo sebulan kalo dihitung-</i>	<i>ambo ngambik kuota perbulan tu yang Rp.100.000,-, itu</i>	<i>ambo beli kuota yang hape sebuah tu Rp.60.000,-, yg</i>	<i>Voucher kuota yang perminggu tu ambo beli, 3 gb Rp. 15.000,-.</i>	diketahui bahwa 5 orang informan utama menghabiskan



<p>dan top up dalam aplikasi ( jika ada ) yang anda habiskan selama 1 bulan ?</p>	<p><i>event murah biasanya nyampai Rp.100.000,- jugo kadang lebih</i></p>	<p><i>hitung, soal nyo ambi beli yang per minggu</i></p>	<p><i>jugo kadang masih besisa</i></p>	<p><i>satu lagi untuk main Rp.50.000,- sbulan, kalu ado event baru top up skitar Rp. 50.000,- lebih</i></p>	<p><i>seminggu tu 2x beli, jadi kalu diitung-itung sekitar Rp. 100.000,- sebulan. blum lagi kalu ambo top up dikit-dikit yang Rp. 100.000</i></p>	<p>biaya mulai dari Rp. 100.000,- hingga Rp. 200.000,- selama sebulan. bahkan dari hasil penelitian yang dilakukan ada sebanyak 2 orang informan utama yang menghabiskan biaya hingga Rp. 200.000,- setiap bulannya. 2 orang informan lagi menghabiskan biaya mulai dari Rp. 130.000,- hingga Rp.</p>
---	---	--	--	---	---	---

						160.000,- dan hanya ada 1 orang informan utama yang menghabiskan biaya Rp. 100.000,- setiap bulannya. Biaya itu didapat dari orang tua dan digunakan untuk pembelian paket internet dan pembayaran dalam aplikasi.
--	--	--	--	--	--	--

**TRANSKIP WAWANCARA  
INFORMAN PENDUKUNG ( ORANG TUA)**

<b>PERTANYAAN</b>	<b>INFORMAN PENDUKUNG</b>	<b>KESIMPULAN</b>
<p>1. Apakah anak bapak/ibu lebih sering berada dirumah setelah memiliki <i>gadget</i> ? Jika iya, apa anak ibuk berinteraksi dengan lingkungan keluarga atau hanya terpaku pada <i>gadget</i> nya ?</p>	<p><i>jarang nyo ado dirumah, kalu nyo dirumah jugo gawe nyo mendok dikamar main hp tula, jangan kan ndak nolong kerjoan orang tuo, dipanggil ajo nyo cak dak dengar kadang</i></p>	<p>Hasil wawancara menunjukkan bahwa remaja yang sudah terpaku pada <i>gadget</i> nya akan mengurung diri dikamar, dan asik dengan <i>gadget</i> nya serta mengurangi berinteraksi dengan keluarga</p>
<p>2. Bagaimana cara anak bapak/ibu mendapatkan uang untuk membeli kuota, dll kepada bapak/ibu ?</p>	<p><i>Iyo, dengan gaek lanang nyo tula nyo mintak duit, kadang dak nyo mintak, nyo ambik dewek di dompet gaek nyo</i></p>	<p>Hasil wawancara menunjukkan bahwa remaja yang kecanduan <i>gadget</i> masih belum bisa untuk bekerja dan hanya mengandalkan pemberian dari orang tua</p>
<p>3. Apakah anak bapak/ibu akan merasa terganggu jika dipanggil saat menggunakan <i>gadget</i> ?</p>	<p><i>Kalu nyo lagi asik main terus kito panggil, merengut nyo</i></p>	<p>Hasil wawancara menunjukkan bahwa remaja yang sudah kecanduan <i>gadget</i> akan merasa kesal saat diganggu ketika sedang asik bermain <i>gadget</i></p>

<p>4. Bagaimana perasaan anak bapak/ibu saat <i>gadget</i> nya disita ?Apakah anak bapak/ibu akan marah saat <i>gadget</i> nya disita ?</p>	<p><i>Idak pulo nyo berani marah, kalu hp nyo disita paling pas ulangan, mangko nyo belajar idak main hp terus</i></p>	<p>Hasil wawancara menunjukan bahwa kebijakan orang tua sangat berpengaruh dalam mengontrol anak-anak nya di era digital ini agar terhindar dari dampak negatif kecanduan <i>gadget</i></p>
---	--	---

**TRANSKIP WAWANCARA  
INFORMAN PENDUKUNG ( GURU )**

<b>PERTANYAAN</b>	<b>INFORMAN PENDUKUNG</b>	<b>KESIMPULAN</b>
1. Apa dampak positif penggunaan <i>gadget</i> terhadap perilaku siswa yang bapak / ibu rasakan?	Siswa dapat belajar dan mencari pengetahuan melalui media internet, karena zaman yang saat ini semakin modern	Hasil wawancara menunjukkan bahwa remaja saat ini dapat belajar mandiri melalui internet
2. Menurut bapak/ibu Apakah <i>gadget</i> membawa pengaruh buruk terhadap perilaku siswa ?	Ada, terkadang banyak siswa yang menyalahgunakan penggunaan <i>gadget</i> untuk hal-hal buruk, misalnya untuk mencontek saat ulangan	Hasil wawancara menunjukan bahwa terdapat siswa yang memanfaatkan <i>gadget</i> untuk mencontek saat ujian
3. Bagaimana prestasi belajar siswa saat ini dengan penerapan metode belajar daring ?	Kalau waktu metode pembelajara daring saat ini, nilai siswa jadi lebih ada perkembang. Tapi nggak tau ntah itu nilai murni atau hasil mencontek	Hasil wawancara menunjukkan bahwa dengan adanya metode pembelajaran daring, prestasi siswa menjadi meningkat

**TRANSKIP WAWANCARA  
INFORMAN PENDUKUNG ( KEPALA DESA TALANG KERING )**

<b>PERTANYAAN</b>	<b>INFORMAN PENDUKUNG</b>	<b>KESIMPULAN</b>
1. Bagaimana pendapat bapak terhadap remaja desa Talang Kering yang suka nongkrong untuk bermain <i>Game</i> ?	Agak risih tapi dak ngapo, selagi idak mengganggu ketertiban warga biarla nyo, paling kalu la ribut baru ditegur	Berdasarkan hasil wawancara kepada kepala desa, diketahui bahwa kegiatan remaja desa yang suka nongkrong hingga larut malam cenderung membuat risih
2. Menurut bapak apakah ada dampak positif bagi desa dengan remaja yang suka nongkrong sampai larut malam ?	Pasti ado lah dampak nyo, didusun ko kan orang ronda lah kurang aktif, anak – anak yang begadang tu anggap ajo bantu – bantu njago keamanan dusun	Berdasarkan hasil wawancara kepada kepala desa diketahui bahwa ada dampak positif terhadap desa yang ditimbulkan, misalnya untuk menjaga keamanan desa
3. Menurut bapak kalau untuk dampak negatif nya ada atau tidak terhadap desa ?	Dampak negatif ado jugo, kadang tu nyo teriak – teriak tulah, kan la tengah malam jadinya lumayan kencang suaro nyo kalau la teriak, paling ditegur udah tu dak lagi nyo	Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa ada dampak negatif yang di timbulkan akibat dari remaja suka nongkrong hingga larut malam, seperti misalnya membuat kebisingan







## SURAT KETERANGAN

Nomor : 070/ 217 /Kesbangpol/2021

### TENTANG PENELITIAN

- DASAR**
1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor : 3 Tahun 2018 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penulisan
  2. Peraturan Bupati Bengkulu Utara Nomor 80 Tahun 2016 tentang Palimpatan Kewenangan Pelayanan Perizinan dan Non Perizinan Kepada Unit Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Bengkulu Utara
  3. Peraturan Bupati Bengkulu Utara Nomor 81 Tahun 2018 tentang Pembentukan Tim Teknis Dalam Rangka Pelaksanaan Pelayanan Perizinan dan Non Perizinan Pada Unit Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Bengkulu Utara
  4. Surat Dari Direktur Poltekkes Kemenkes Bengkulu Nomor : DM.01.04/212/2/2021 Tentang Izin Penelitian tanggal 07 Juni 2021

Berdasarkan hal tersebut diatas maka bersama ini kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Bengkulu Utara selaku Ketua Tim Teknis dengan ini menerangkan :

Nama	MUHAMMAD TEGAR MEILANDA
NIM	P05170017025
Pekerjaan	Mahasiswa
Maksud dan Tujuan	Melakukan Penelitian
Judul Proposal Penelitian	"Analisis Perilaku Kecanduan Gadget dikalangan Anak Remaja Pada Era New Normal di Desa Talang Kering Kabupaten Bengkulu Utara Tahun 2021".
Daerah /Lokasi Penelitian	Desa Talang Kering Kecamatan Air Napal Kabupaten Bengkulu Utara
Waktu Penelitian	2 Minggu
Penanggung Jawab	Direktur Poltekkes Kemenkes Bengkulu

Bermaksud ingin melakukan penelitian pada instansi/ Lembaga/ OPD/ sebutan lainya yang Bapak Pimpin. Adapun Surat dan Universitas/ Lembaga yang diajukan ke Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik dengan di sertai lampiran

1. Proposal yang sudah disahkan oleh Dosen / Lembaga Terkait
2. Surat Permohonan Izin Penelitian
3. Photo Copy KTP atau Identitas lainnya
4. Photo Copy KTM untuk Mahasiswa
5. Mengisi Surat Pernyataan oleh yang bersangkutan dibubuhi Materai 10.000.

Surat Keterangan ini dikeluarkan dengan ketentuan :

- a. Sebelum melakukan penelitian harus melapor kepada Bupati Cq. Kepala Dinas/ Badan/ Kantor/ Kecamatan/ Kelurahan atau pejabat lain setempat.
- b. Harus menanti sesuai Surat Pernyataan yang sudah ditanda tangani.
- c. Surat Keterangan ini tidak bertaku atau dapat diabaikan apabila Data, Variabel dan Dokumen yang diamati merupakan Data, Variabel dan Dokumen Rahasia yang tidak boleh disebar luaskan berdasarkan Peraturan Perundang-Undangan yang berlaku.

Demikianlah Surat Keterangan ini dikeluarkan, untuk dapat dipergunakan seperlunya, dan apabila terdapat kekeliruan akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Arga Makmur  
Tanggal : 14 Juni 2021

a.n. Plt. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik  
Kabupaten Bengkulu Utara  
Selaku Tim Teknis

  
**AMPI MARHENO, SE**  
NIP. 19781205 201001 1 005

Tembusan disampaikan kepada Yth :

1. Direktur Poltekkes Kemenkes Bengkulu
2. Camat Kecamatan Air Napal Kabupaten Bengkulu Utara
3. Kepala Desa Talang Kering Kabupaten Bengkulu Utara



PEMERINTAH KABUPATEN BENGKULU UTARA  
KECAMATAN AIR NAPAL  
**DESA TALANG KERING**

Jln. Raya Desa Talang Kering KM.30 Kec. Air Napal Kab. Bengkulu Utara

Kode Pos.38373

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN  
Nomor :070/176/2006/VII/ 2021

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Fauzul Kabir,S.Ip  
Jabatan : Kepala Desa  
Alamat : Desa Talang Kering, Kec. Air Napal Kab. Bengkulu Utara

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas :

Nama : Muhammad Tegar Meilanda  
NPM : P05170017025  
Fakultas : Promosi Kesehatan  
Jurusan : Promosi Kesehatan  
Universitas : Poltekkes Kemenkes Bengkulu

Telah selesai melakukan penelitian di Desa Talang Kering Kec. Air Napal Kab. Bengkulu Utara selama 1 (satu) bulan, terhitung mulai tanggal 23 Juni 2021 sampai dengan 07 Juli 2021 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "analisis perilaku kecanduan gadget pada remaja di desa talang kering, kabupaten bengkulu utara".

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.











Talang Kering, 09 Juli 2021



Mengetahui  
Kepala Desa Talang Kering

Fauzul Kabir,S.Ip

### LEMBAR BIMBINGAN











Nama Pembimbing I : Darwis,SKp.,M.Kes  
 Nama Mahasiswa : Muhammad Tegar Meifanda  
 NIM : P05170017025  
 Judul Proposal Penelitian : Analisis Perilaku Kecanduan *Gadget* di Kalangan Remaja pada era *New Normal* di Desa Talang Kering, Kabupaten Bengkulu Utara



No	Hari/Tanggal	Topik	Saran	Paraf Pembimbing
1.	Senin, 16 November 2020	Pengajuan judul skripsi	Acc judul skripsi Mencari data Lanjut BAB I	
2.	Jumat, 15 Januari 2021	Konsul BAB I-III	Perbaikan BAB I Melihat buku panduan skripsi	
3.	Rabu, 27 Januari 2021	Konsul perbaikan BAB I dan Konsul BAB II	Perbaikan BAB I Melanjutkan BAB II dan menambah materi di BAB II	
4.	Jumat, 29 Januari 2021	Konsul perbaikan BAB II dan konsul BAB III	Perbaikan BAB I-III	
5.	Selasa, 2 Februari 2021	Konsul perbaikan BAB I-II dan konsul BAB III	Perbaikan BAB I-III	
6.	Rabu, 3 Februari 2021	Konsul perbaikan BAB I-II dan konsul BAB III	Perbaikan BAB I-II	
7.	Senin, 8 Februari 2021	Konsul revisi perbaikan BAB I-III	Perbaikan BAB I-II	
8.	Selasa, 10 Februari 2021	Konsul revisi perbaikan BAB I-II	Acc Proposal Penelitian	
9.	Senin, 28 Juni 2021	Konsul Bab IV dan V	Perbaikan BAB IV dan V	
10.	Selasa, 29 Juni 2021	Konsul Bab IV dan V	Perbaikan BAB IV dan V	

11.	Rabu, 30 Juli 2021	Konsul Bab IV dan V	Perbaikan BAB IV dan V	
12.	Kamis, 1 Juli 2021	Konsul Bab IV dan V	Acc Skripsi	

### LEMBAR BIMBINGAN

Nama Pembimbing II : Ismiati, SKM., M.Kes  
 Nama Mahasiswa : Muhammad Tegar Melinda  
 NIM : P05170017025  
 Judul Proposal Penelitian : Analisis Perilaku Kecanduan *Gadget* di Kalangan Remaja pada era *New Normal* di Desa Talang Kering, Kabupaten Bengkulu Utara

No	Hari/Tanggal	Topik	Saran	Paraf Pembimbing
1.	Senin, 16 November 2020	Pengajuan judul skripsi	Acc judul skripsi Mencari data Lanjut BAB I	
2.	Jumat, 29 Januari 2021	Konsul BAB I-III	Perbaiki BAB I Melihat buku panduan skripsi	
3.	Senin, 1 Februari 2021	Konsul perbaikan BAB I dan konsul BAB II	Perbaiki BAB I Melanjutkan BAB II dan menambah materi di BAB II	
4.	Jumat, 5 Februari 2021	Konsul perbaikan BAB II dan konsul BAB III	Perbaiki BAB I-III	
5.	Selasa, 9 Februari 2021	Konsul perbaikan BAB I-II dan konsul BAB III	Perbaiki BAB I-III	
6.	Rabu, 10 Februari 2021	Konsul perbaikan BAB I-II dan konsul BAB III	Perbaiki BAB I-III	
7.	Kamis, 11 Februari 2021	Konsul perbaikan BAB I-II dan konsul BAB III	Perbaiki BAB I-III	
8.	Jumat, 12 Februari 2021	Konsul perbaikan BAB I-II dan konsul BAB III	Perbaiki BAB I-III	
9.	Senin, 15 Februari 2021	Konsul perbaikan BAB I-II dan konsul BAB III	Acc Proposal Penelitian	
10.	Senin, 28 Juni 2021	Konsul BAB IV dan V	Tambah cara pengambilan sampel, keterbatasan penelitian dan tambah lampiran + Abstrak	

11.	Jumat, 9 Juli 2021	Konsul perbaikan Bab IV dan V	Perbaikan Abstrak dan lihat pedoman skripsi	
12.	Senin, 12 Juli 2021	Konsul revisi abstrak	Acc Skripsi	

## DOKUMENTASI WAWANCARA









