

**HUBUNGAN KECANDUAN *GADGET* DENGAN  
GANGGUAN EMOSI DAN PERILAKU REMAJA  
DI SMP NEGERI 4 SEMARAPURA**



**IDA AYU NYOMAN AGUNG DIAH RASTITI**

**PROGRAM STUDI SARJANA ILMU KEPERAWATAN  
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN  
BINA USADA BALI  
2023**

**HUBUNGAN KECANDUAN *GADGET* DENGAN  
GANGGUAN EMOSI DAN PERILAKU REMAJA  
DI SMP NEGERI 4 SEMARAPURA**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh:**

**IDA AYU NYOMAN AGUNG DIAH RASTITI**

**C1119039**

**PROGRAM STUDI SARJANA ILMU KEPERAWATAN**

**SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN**

**BINA USADA BALI**

**2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**HUBUNGAN KECANDUAN *GADGET* DENGAN  
GANGGUAN EMOSI DAN PERILAKU REMAJA  
DI SMP NEGERI 4 SEMARAPURA**

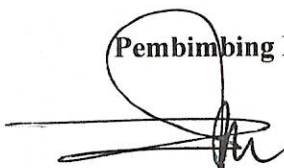
**Diajukan Oleh:**

**Ida Ayu Nyoman Agung Diah Rasititi  
NIM. C1119039**

**Mangupura, 20 Juni 2023**

**Telah disetujui oleh dosen Pembimbing**

**Pembimbing I**



**Ns. Putu Wira Kusuma Putra, S.Kep., M.Kep.  
NIDN. 0807068702**

**Pembimbing II**

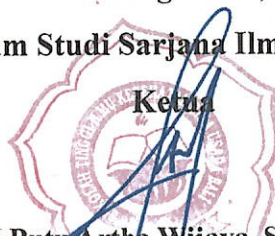


**Ns. I Putu Artha Wijaya, S.Kep., M.Kep.  
NIDN. 0821058603**

**Mengetahui,**

**Program Studi Sarjana Ilmu Keperawatan**

**Ketua**



**Ns. I Putu Artha Wijaya, S.Kep., M.Kep.  
NIDN. 0821058603**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**HUBUNGAN KECANDUAN *GADGET* DENGAN  
GANGGUAN EMOSI DAN PERILAKU REMAJA  
DI SMP NEGERI 4 SEMARAPURA**

**Mangupura, 05 Juli 2023**

**Disahkan oleh Tim Penguji Terdiri dari:**

**Ketua Penguji**



**Ns. I Made Dwie Pradnya Susila, S.Kep., M.Kes**

**NIDN. 0813068801**

**Sekretaris Penguji**



**Ns. Putu Wira Kusuma Putra, S.Kep., M.Kep**

**NIDN. 0807068702**

**Anggota Penguji**



**Ns. I Putu Artha Wijaya, S.Kep., M.Kep**

**NIDN. 0821058603**

**Mengetahui,  
Program Studi Sarjana Ilmu Keperawatan  
Ketua**



**Ns. I Putu Artha Wijaya, S.Kep., M.Kep**

**NIDN. 0821058603**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ida Ayu Nyoman Agung Diah Rastiti

NIM : C1119039

Jurusan : Sarjana Ilmu Keperawatan

Judul Skripsi : Hubungan Kecanduan Gadget dengan Gangguan Emosi dan Perilaku Remaja di SMP Negeri 4 Semarang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Tugas Akhir yang saya tulis benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila dikemudian hari dapat dibuktikan Tugas Akhir ini adalah hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.



Mangupura, 20 Juni 2023

(Ida Ayu Nyoman Agung Diah Rastiti)

**SEKOLAH TINGGI ILMU KEPERAWATAN  
BINA USADA BALI PROGRAM STUDI SARJANA ILMU  
KEPERAWATAN**

Skripsi, Juni 2023

Ida Ayu Nyoman Agung Diah Rastiti

Hubungan Kecanduan *Gadget* dengan Gangguan Emosi dan Perilaku Remaja di SMP Negeri 4 Semarang

xiv + 67 + 8 Tabel + 2 Skema + 15 Lampiran

**ABSTRAK**

*Gadget* merupakan salah satu hasil perkembangan teknologi yang diciptakan dalam bentuk perangkat kecil yang penggunaannya semakin meningkat. Penggunaan *gadget* tentu saja memiliki dampak positif dan negatif bagi penggunanya. Salah satu dampak negatif dari penggunaan *gadget* adalah kecanduan *gadget*. Kecanduan *gadget* yang semakin tinggi pada remaja maka akan mempengaruhi perkembangan mental, emosi dan perilaku negatif remaja. Sehingga remaja dapat mengalami gangguan emosi dan perilaku. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan kecanduan *gadget* dengan gangguan emosi dan perilaku remaja di SMP Negeri 4 Semarang.

Penelitian ini merupakan penelitian non eksperimental bersifat penelitian kuantitatif dengan metode *deskriptif korelasional* dan pendekatan *cross-sectional*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 91 responden remaja di SMP Negeri 4 Semarang berusia 13-14 tahun. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan kuisioner *Smartphone Addiction Scale-Short Version (SAS-SV)* untuk mengukur kecanduan *gadget* serta kuisioner Kekuatan Dan Kelemahan (*Strength And Difficulties Questionnaire-SDQ*) untuk mengukur gangguan emosi dan perilaku. Analisa data dalam penelitian ini menggunakan analisa *spearman rank*.

Hasil uji statistik didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $p \text{ value} < 0,05$ ) hasil ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang bermakna antara kecanduan *gadget* dengan gangguan emosi dan perilaku remaja di SMP Negeri 4 Semarang. Nilai koefisien didapatkan sebesar  $r = 0,639$  yang menandakan bahwa kekuatan hubungan kuat. Diharapkan orangtua dapat mengontrol remaja dalam penggunaan *gadget* agar tidak menjadi kecanduan serta tidak terjadi gangguan emosi dan perilaku pada remaja.

Kata Kunci : Remaja, Kecanduan *Gadget*, Gangguan Emosi dan Perilaku

Daftar Pustaka: 58 (2012-2022)

**HEALTH INSTITUTION**  
**BINA USADA BALI BACHELOR DEGREE OF NURSING PROGRAM**

*Undergraduate thesis, June 2023*

Ida Ayu Nyoman Agung Diah Rastiti

*The Correlation between Gadget Addiction and Adolescent Emotional and Behavioral Disorders at SMP Negeri 4 Semarang*

xiv + 67 + 8 Tables + 2 Schematics + 15 Attachments

**ABSTRACT**

*Gadgets are one of the results of technological developments that are created in the form of small devices whose use is increasing. The use of gadgets has both beneficial and negative effects on its users. One of the negative consequences of using electronics is gadget addiction. Higher levels of gadget addiction in adolescents will have an impact on their mental development, emotions, and negative conduct, leading to emotional and behavioural issues. The purpose of this study was to determine the correlation between gadget addiction and adolescent emotional and behavioural disorders at SMP Negeri 4 Semarang.*

*This research is non-experimental with a quantitative research character, a correlational descriptive method, and a cross-sectional approach. The sample in this study was 91 teenage respondents at SMP Negeri 4 Semarang, aged 13–14 years. The measuring instruments used in this study were the Smartphone Addiction Scale-Short Version (SAS-SV) questionnaire to measure gadget addiction and the Strengths and Weaknesses Questionnaire (SDQ) to measure emotional and behavioural disorders. The data analysis in this study uses Spearman rank analysis.*

*The statistical test results obtained a significance value of 0.000 ( $p$ -value  $< 0.05$ ). These results indicate that there is a significant correlation between gadget addiction and adolescent emotional and behavioural disorders at SMP Negeri 4 Semarang. The coefficient value is  $r = 0.639$  which indicates that the strength of the relationship is strong. It is hoped that parents will be able to supervise their teens' use of devices so that they do not become addicted and that there are no emotional and behavioural issues in teenagers.*

*Keywords: Teenagers, Gadget Addiction, Emotional and Behavioral Disorders*

*Bibliography: 58 (2012-2022)*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, berkat Rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Hubungan Kecanduan *Gadget* Dengan Gangguan Emosi Dan Perilaku Remaja Di SMP Negeri 4 Semarang” sesuai dengan waktu yang telah direncanakan.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Keperawatan (S.Kep) pada STIKES Bina Usaha Bali. Selanjutnya penulis menyampaikan Terima Kasih kepada:

1. Dr. Ir. I Putu Santika, M.M. selaku Ketua STIKES Bina Usaha Bali yang telah memberikan kesempatan mengikuti Pendidikan Program Studi Sarjana Ilmu Keperawatan di STIKES Bina Usaha Bali.
2. Ns. I Putu Artha Wijaya, S.Kep., M.Kep selaku Ketua Program Studi Sarjana Ilmu Keperawatan STIKES Bina Usaha Bali sekaligus sebagai Pembimbing II yang telah memberikan kesempatan mengikuti Pendidikan Program Studi Sarjana Ilmu Keperawatan di STIKES Bina Usaha Bali dan yang telah banyak memberikan masukan, pengetahuan, saran serta motivasi dalam menyelesaikan proposal ini.
3. Ns. Putu Wira Kusuma Putra, S.Kep., M.Kep selaku Pembimbing I yang telah banyak memberikan masukan, pengetahuan, saran serta motivasi dalam menyelesaikan proposal ini.
4. Kedua orang tua yang telah memberikan dukungan selama proses menyelesaikan proposal ini.

5. Teman-teman yang telah banyak memberikan semangat, dukungan, dan bantuan kepada penulis.
6. Kepala sekolah SMP Negeri 4 Semarang yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian
7. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian proposal ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Mangupura, 20 Juni 2023

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR SKEMA .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian .....	4
1. Tujuan Umum .....	4
2. Tujuan Khusus .....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
1. Pelayanan Kesehatan.....	5
2. Masyarakat .....	5
3. Institusi Pendidikan .....	5
4. Pengembangan Ilmu Keperawatan .....	6
E. Keaslian Penelitian .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>9</b>
A. Konsep Remaja.....	9
1. Definisi Remaja .....	9
2. Pertumbuhan dan Perkembangan Remaja .....	10
B. Konsep Gangguan Emosi dan Perilaku .....	15

1. Definisi Gangguan Emosi dan Perilaku .....	15
2. Faktor yang Mempengaruhi Gangguan Emosi dan Perilaku .....	16
3. Pengukuran Gangguan Emosi dan Perilaku Remaja .....	22
C. Konsep Kecanduan <i>Gadget</i> .....	25
1. Deifinisi <i>Gadget</i> .....	25
2. Dampak <i>Gadget</i> .....	25
3. Kecanduan <i>Gadget</i> .....	29
4. Pengukuran Kecanduan <i>Gadget</i> .....	30
5. Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan <i>Gadget</i> .....	32
D. Kerangka teori .....	35
<b>BAB III KERANGKA KONSEP, HIPOTESIS DAN DEFINISI</b>	
<b>OPERASIONAL .....</b>	<b>36</b>
A. Kerangka Konsep .....	36
1. Variabel Independen .....	36
2. Variabel Dependen .....	36
B. Hipotesis .....	38
C. Definisi operasional .....	38
<b>BAB IV METODE PENELITIAN .....</b>	<b>40</b>
A. Rancangan Penelitian .....	40
B. Populasi dan Sampel.....	40
1. Populasi .....	40
2. Sampel .....	41
C. Tempat Penelitian .....	45
D. Waktu Penelitian.....	45
E. Etika Penelitian.....	45
F. Alat Pengumpulan Data.....	46
1. Instrumen Penelitian.....	46
2. Validitas dan Reliabilitas .....	49
G. Proses Pengumpulan Data .....	50
1. Prosedur Administrasi.....	50
2. Prosedur Teknis .....	50

H. Pengolahan Data .....	52
I. Rancangan Analisa Data.....	55
1. Analisa Univariat.....	55
2. Analisa Bivariat .....	55
<b>BAB V HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>57</b>
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	57
B. Analisa Univariat .....	58
1. Gambaran Karakteristik Subjek Penelitian.....	58
2. Kecanduan <i>Gadget</i> Pada Remaja Di SMP Negeri 4 Semarang .....	59
3. Gangguan Emosi Dan Perilaku Pada Remaja Di SMP Negeri 4 Semarang.....	60
C. Analisa Bivariat .....	60
1. Menganalisa Hubungan Kecanduan <i>Gadget</i> dengan Gangguan Emosi dan Perilaku Remaja di SMP Negeri 4 Semarang .....	60
<b>BAB VI PEMBAHASAN.....</b>	<b>62</b>
A. Interpretasi Penelitian .....	62
1. Karakteristik Responden.....	62
2. Kecanduan <i>Gadget</i> Pada Remaja Di SMP Negeri 4 Semarang .....	64
3. Gangguan Emosi dan Perilaku Pada Remaja di SMP Negeri 4 Semarang.....	66
4. Menganalisis Hubungan Kecanduan <i>Gadget</i> Dengan Gangguan Emosi Dan Perilaku Remaja Di SMP Negeri 4 Semarang .....	67
B. Keterbatasan Penelitian .....	70
C. Implikasi Terhadap Pelayanan, Pendidikan dan Penelitian.....	71
<b>BAB VII PENUTUP.....</b>	<b>72</b>
A. Simpulan.....	72
B. Saran .....	73
1. Layanan Keperawatan.....	73
2. Institusi Pendidikan .....	73
3. Perkembangan Ilmu Keperawatan .....	73

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Definisi Operasional .....	36
Tabel 5.1 Karakteristik subjek penelitian berdasarkan usia.....	54
Tabel 5.2 Karakteristik subjek penelitian berdasarkan jenis kelamin.....	55
Tabel 5.3 distribusi frekuensi kecanduan <i>gadget</i> .....	55
Tabel 5.4 distribusi frekuensi gangguan emosi dan perilaku.....	56
Tael 5.5 analisis .....	57

## DAFTAR SKEMA

Skema 2.1 .....	32
Skema 3.1 .....	34

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Permohonan Studi Pendahuluan
- Lampiran 2 Surat Balasan Izin Studi Pendahuluan
- Lampiran 3 Surat Izin Penelitisan
- Lampiran 4 Surat Balasan Izin Penelitian
- Lampiran 5 Keterangan Lolos Uji Etik
- Lampiran 6 Lembar Permohonan Menjadi Responden
- Lampiran 7 Surat Persetujuan Menjadi Responden
- Lampiran 8 Kuisisioner *Smartphone Addiction Scale-Short Version (SAS-SV)*
- Lampiran 9 Kuisisioner Kekuatan Dan Kelemahan (*Strength And Difficulties Questionnaire-SDQ*)
- Lampiran 10 Hasil Olah data
- Lampiran 11 Dokumentasi
- Lampiran 12 Lembar Bimbingan
- Lampiran 13 Jadwal Kegiatan

## DAFTAR PUSTAKA

- Alrasheed, K., & Aprianti, M. (2018). Kecanduan Gadget Dan Kaitannya Dengan Kecerdasan Emosi Remaja (Sebuah Studi Pada Siswa SMP Di Kecamatan Setiabudi Jakarta Selatan). *Jurnal Sains Psikologi*, 7(2), 136–142. <http://dx.doi.org/10.17977/um023v7i22018p136>
- Anggrahini, S.A. (2013). *Dinamika Komunikasi Keluarga Pengguna Gadget*. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora. Retrieved from <http://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/11695>
- Anisah, A. S. (2015). Gangguan Prilaku Pada Anak Dan Implikasinya Terhadap Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar Ani Siti Anisah. *Pendidikan Dasar*, 1(2), 1–16. <http://dx.doi.org/10.30870/jpsd.v1i2.689>
- Ariati, J. (2015). Antisipasi Kecanduan Game Online Bagi Siswa SMK Dengan Gaming Addiction Awareness Programme (GAME). *Ekp*, 13(3), 1576–1580. Retrieved from <https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/info/article/view/1059>
- Artha & Supriyadi, N. (2013). Hubungan Antara Kecerdasan Emosi dan Self Efficacy dalam Pemecahan Masalah Penyesuaian Diri Remaja Awal. *Jurnal Psikologi Udayana*, 1(1), 190–202. <https://doi.org/10.24843/JPU.2013.v01.i01.p19>
- Asif, A., & Rahmadi, F. (2017). Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Gangguan Emosi Dan Perilaku Remaja Usia 11-12 Tahun. *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, 6(2), 244–247. <https://doi.org/10.14710/dmj.v6i2.18529>
- Asrori. (2020). *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner*. Banyumas: Pena Persada
- Azmi, N. (2015). Potensi Emosi Remaja dan Perkembangannya. *Sosial Horizon*, 2(1), 36–46. <https://doi.org/10.31571/sosial.v2i1.50>
- Baderi, & Ekawati, D. (2020). Hubungan Gadget Addiction Terhadap Emosi Dan Perilaku Remaja (Studi di Kelas VIII SMPN 1 Peterongan). *Insan Cendekia*, 7(2), 114–120. <https://digilib.stikesicme-jbg.ac.id/ojs/index.php/jic/article/view/755>
- Bariyyah, K., & Latifah, L. (2019). Kecerdasan Emosi Siswa Ditinjau dari Jenis Kelamin dan Jenjang Kelas. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 4(2), 68. <https://doi.org/10.29210/02379jpgi0005>
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Jurnal Dinamika Penelitian*, 2(1), 1–118. <https://doi.org/10.21274/dinamika.2017.17.2.315-330>

- Darmanita, Z., & Yusri, M. (2020). Pengoperasian Penelitian Naratif dan Etnografi; Pengertian, Prinsip-Prinsip, Prosedur, Analisis, Interpretasi, dan Pelaporan Temuan. *As-Shaff: Jurnal Manajemen Dan Dakwah*, 1(1), 24–34.
- Dharma. (2011). *Metodologi Penelitian Keperawatan*. Jakarta: CV. Trans Info Media
- Ernawati, W. (2015). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Penurunan Tajam Penglihatan Pada Anak Usia Sekolah (6-12 Tahun) Di Sd Muhammadiyah 2 Pontianak Selatan. *Jurnal ProNers*, 3(1). <http://dx.doi.org/10.26418/jpn.v3i1.10533>
- Fahrudin, H., & Cahyaningtyas, A. Y. (2020). Durasi Penggunaan Gadget Berhubungan dengan Interaksi Sosial Remaja di SMP Muhammadiyah 2 Karanganyar Duration of Gadget Usage Associated with Adolescent Social Interaction. *Stethoscope*, 1(2), 97–105. <https://doi.org/10.54877/stethoscope.v1i2.809>
- Fatmawaty, R. (2017). Memahami Psikologi Remaja. *Jurnal Reforma*, 2(1), 55–65. <https://doi.org/10.30736/rfma.v6i2.33>
- Fauziatun, N., & Misbah, M. (2020). Relevansi Kecerdasan Emosional (EQ) dan Kecerdasan Spiritual (SQ) dengan Pendidikan Karakter. *Jurnal Kependidikan*, 8(2), 142–165. <https://doi.org/https://doi.org/10.24090/jk.v8i2.5260>
- Fhadila, K. (2017). Karakteristik Perilaku dan Kepribadian pada Masa Remaja. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 2(2), 17–23. <https://doi.org/10.29210/02220jpci0005>
- Fitri, R., & Oktaviani, Y. (2019). Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Kenakalan Remaja Pada Siswa-Siswi Man 2 Model Kota Pekanbaru Tahun 2018. *Journal Of Midwifery Science) P-ISSN*, 3(2), 2549–2543. <https://doi.org/10.36341/jomis>
- Handayani, T., & Sudiana. (2015). Analisis Penerapan Model Utaut (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology) (Studi Kasus : Sistem Informasi Akademik Pada Sttnas Yogyakarta). *Jurnal Angkasa*, VII (2), 165–180. <http://dx.doi.org/10.28989/angkasa.v7i2.159>
- Hariyanto, H., Rohmah, E., & Wahyuni, D. R. (2018). Korelasi Kebersihan Botol Susu Dengan Kejadian Infeksi Saluran Pernafasan Akut (Ispa) Pada Bayi Usia 1-12 Bulan. *Jurnal Delima Harapan*, 5(2), 1–7. <https://doi.org/10.31935/delima.v5i2.51>
- Haug, S., Paz Castro, R., Kwon, M., Filler, A., Kowatsch, T., & Schaub, M. P. (2015). Smartphone use and smartphone addiction among young people in Switzerland. *Journal of Behavioral Addictions*, 4(4), 299–307. <https://doi.org/10.1556/2006.4.2015.037>

- Helma, Y. (2021). Literature Review: Dampak Kecanduan Smartphone terhadap Kesehatan Mental Remaja.
- Hidayat, S. & Mustikasari. (2014). Kecanduan Penggunaan Smartphone dan Kualitas Tidur pada Mahasiswa FIK UI. *Jurnal Fakultas Ilmu Kedokteran Universitas Indonesia*. <https://lib.ui.ac.id/detail.jsp?id=20387957>
- Hidayat. (2012). *Metode Penelitian dan Teknik Analisis Data*. Jakarta: Salemba Medika.
- Hurlock. 2012. *Perkembangan Anak, jilid 2*. Jakarta: Erlangga
- Ibrahim, M. B. (2019). Peran Guru BK Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Yang Kecanduan Smartphone Melalui Bimbingan Kelompok. *Jurnal BKKI-SU*, 1–9. <http://dx.doi.org/10.30829/al-irsyad.v9i1.6733>
- Istiqomah, I. (2017). Parameter Psikometri Alat Ukur Strengths and Difficulties Questionnaire (SDQ). *Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2), 251–264. <https://doi.org/10.15575/psy.v4i2.1756>
- Kumala, A. M., Margawati, A., & Rahadiyanti, A. (2019). Hubungan antara durasi penggunaan alat elektronik (gadget), aktivitas fisik dan pola makan dengan status gizi pada remaja usia 13-15 tahun. *Journal of Nutrition College*, 8(2), 73-80. <https://doi.org/10.14710/jnc.v8i2.23816>
- Kwon, M., dkk. (2013). *Development and validation of a smartphone addiction*. Jakarta : Eirlangga
- Kwon, M., Kim, D. J., Cho, H., & Yang, S. (2013). *The Smartphone Addiction Scale: Development And Validation Of A Short Version For Adolescents*. *PLoS ONE*, 8(12), 1–7. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0083558>
- Larasati, N. I. A., & Desiningrum, D. R. (2018). Hubungan Antara Kelekatan Aman Dengan Ibu Dan Regulasi Emosi Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Salatiga. *Jurnal Empati*, 6(3), 127-133. <https://doi.org/10.14710/empati.2017.19741>
- Lestari, M. A. (2018). *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja (Studi SMP Sawunggaling Jombang Kelas 2) (Doctoral dissertation, STIKes Insan Cendekia Medika Jombang)*.
- Maulida, Hidayahiti. 2013. Menelisik Pengaruh Penggunaan Aplikasi Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 2013. Semarang: FKIP Universitas Negeri Semarang.
- Mawitjere, O. T., Onibala, F., & Ismanto, Y. A. (2017). Hubungan Lama Penggunaan Gadget Dengan Kejadian Insomnia Pada Siswa Siswi Di Sma

Negeri 1 Kawangkoan. *E-Jurnal Keperawatan*, 5(1), 1–5.  
<https://doi.org/10.35790/jkp.v5i1.15827>

Mutiara, V. S., Silviani, Y. E., Rahmawati, I., & Ferianty, N. O. (2020). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Mental Emosional Anak Usia Prasekolah. *In Call For Paper Seminar Nasional Kebidanan*, 1(1), 77–83. Retrieved from <http://jurnal.unw.ac.id/index.php/semnasbidan/article/view/823/588>

Notoatmodjo, S. 2017. *Metode Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta

Nurmasari. (2016). Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Keterlambatan Perkembangan Pada Aspek Bicara Dan Bahasa Pada Balita Di Kelurahan Tambakrejo Surabaya. Skripsi. Surabaya: Universitas Airlangga Surabaya

Nursalam. (2015). *Metodelogi Penelitian Ilmu Keperawatan, edisi 4*. Jakarta: Salemba Medika

Purnama, F. H., & Raharjo, S. T. (2018). Peran Sekolah Dan Perilaku Remaja. *Prosiding Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 205–213. <https://doi.org/10.24198/jppm.v5i3.18631>

Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) (2018). Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan Kementerian RI tahun 2018. <https://www.litbang.kemkes.go.id/laporan-riset-kesehatan-dasar-riskesdas/>

Rismalinda. (2017). *Psikologi Kesehatan*. Jakarta: Trans Info Media.

Rizki, H. (2019). *Hubungan Antara Kecenderungan Adiksi Gadget Dengan Empati Pada Mahasiswa*. Skripsi. Lampung: UIN Raden Intan

Saifullah, M. O. H. (2018). *Hubungan penggunaan gadget terhadap pola tidur pada anak sekolah di UPT SDN Gadingrejo II Pasuruan* (Doctoral dissertation, Fakultas Keperawatan).

Saleh, A. A. (2018). *Pengantar Psikologi*. Makasar: Penerbit Aksara Timur. Retrieved from <http://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/1262>

Sari, L., Susanti, A. Y., & Hajimi, H. (2019). Hubungan Paparan Gadget Dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Remaja Kelas VII dan VIII SMP Negeri 04 Pontianak Timur. *Khatulistiwa Nursing Journal*, 1(2), 30–40. <https://doi.org/10.53399/knj.v1i2.14>

Sarifudin, S., Hastuti, D., & Simanjuntak, M. (2020). Gaya Pengasuhan Otoriter dan Permisif serta Tingkat Stres Ibu Sebagai Faktor Risiko Gangguan Emosi dan Perilaku Anak Usia Sekolah. *Jurnal Ilmu Keluarga Dan Konsumen*, 13(2), 163–174. <http://dx.doi.org/10.24156/jikk.2020.13.2.163>