

**PERKEMBANGAN EMOSI REMAJA YANG MENGALAMI
KECANDUAN *GADGET* DI LINGKUNGAN XIII
PERUMNAS SIMALINGKAR KECAMATAN
MEDAN TUNTUNGAN KOTA MEDAN**



SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana (S.Sos)
dalam Bidang Ilmu Bimbingan dan Konseling Islam*

Oleh
AIDA LESTARI
NIM. 21 302 00026

PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM

**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH
ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2026**

**PERKEMBANGAN EMOSI REMAJA YANG MENGALAMI
KECANDUAN *GADGET* DI LINGKUNGAN XIII
PERUMNAS SIMALINGKAR KECAMATAN
MEDAN TUNTUNGAN KOTA MEDAN**



SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana (S.Sos)
dalam Bidang Ilmu Bimbingan Konseling Islam*

**Oleh
AIDA LESTARI
NIM. 21 302 00026**

PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING ISLAM

**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH
ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2026**

**PERKEMBANGAN EMOSI REMAJA YANG MENGALAMI
KECANDUAN *GADGET* DI LINGKUNGAN XIII
PERUMNAS SIMALINGKAR KECAMATAN
MEDAN TUNTUNGAN KOTA MEDAN**



SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana (S.Sos)
dalam Bidang Ilmu Bimbingan Konseling Islam*

**Oleh
AIDA LESTARI
NIM. 21 302 00026**

Pembimbing I

**Fithri Choirunnisa Siregar, M.Psi
NIP. 198101262015032003**

Pembimbing II

**Darwin Harahap, S.Sos.I, M.Pd.I
NIP. 198801282023212018**

PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING ISLAM

**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH
ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2026**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD AD-DARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Padangsidimpuan 22733
Telepon (0634)22080 Faximile (0634)24022

Hal : Skripsi
a.n. Aida Lestari

Padangsidimpuan, 2026

Lampiran : 6 (Enam) Exemplar

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Dakwah Dan Ilmu
Komunikasi Universitas Islam Negeri
Syekh Ali Hasan Ahmad Ad-Darry
Padangsidimpuan
di-

Padangsidimpuan

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi a.n. Aida Lestari yang berjudul: **"Perkembangan Emosi Remaja Yang Mengalami Kecanduan Gadget Di Lingkungan XIII Perumnas Simalingkar Kelurahan Mangga Kecamatan Medan Tuntungan Kota Medan"**, maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Sosial (S.Sos) dalam bidang ilmu Bimbingan Konseling Islam pada Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN SYAHADA Padangsidimpuan.

Seiring dengan hal diatas, saudari tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggung jawabkan skripsinya ini.

Dengan demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya, diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

PEMBIMBING I

Fithri Choirunnisa Siregar, M.Psi
NIP. 198101262015032003

PEMBIMBING II

Darwin Harahap, S.Sos.I., M.Pd.I
NIP. 198801282023211018

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI/ TESIS SENDIRI

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, bahwa saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Aida Lestari
NIM : 2130200026
Program Studi : Bimbingan Konseling Islam
Fakultas : Dakwah Dan Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Perkembangan Emosi Remaja Yang Mengalami Kecanduan Gadget Di Lingkungan XIII Perumnas Simalingkar Kecamatan Medan Tuntungan Kota Medan

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah Menyusun skripsi ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak syah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan Kode Etik Mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Pasal 14 Ayat 4 Tahun 2014.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam Pasal 19 Ayat 4 Tahun 2014 tentang Kode Etik Mahasiswa Mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 2026

Saya yang Menyatakan,



Aida Lestari

NIM. 2130200026

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

Sebagai civitas akademika Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aida Lestari
NIM : 2130200026
Program Studi : Bimbingan Konseling Islam
Fakultas : Dakwah Dan Ilmu Komunikasi
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non Exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul – Perkembangan Emosi Remaja Yang Mengalami Kecanduan *Gadget* Di Lingkungan XIII Perumnas Simalingkar Kecamatan Medan Tuntungan Kota Medan Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/ formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Padangsidempuan

Pada Tanggal : 2026

Saya yang Menyatakan,



Aida Lestari

NIM.2130200026

SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DAN KEBENARAN DOKUMEN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aida Lestari
Tempat / Tgl Lahir : Medan , 05 Mei 2003
NIM : 2130200026
Fakultas / Prodi : FDIK / BKI

Menyatakan dengan sesungguhnya:

1. Segala data terdapat dalam dokumen permohonan ujian munaqasyah ini adalah benar dan sah.
2. Apabila di kemudian hari ditemukan bahwa dokumen-dokumen yang telah saya berikan tidak benar, maka saya bersedia dikenakan sanksi sesuai dengan peraturan dan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk dapat digunakan seperlunya.

Padangsidempuan, 2026
Pembuat Pernyataan


METERAN
TEMPEL
11ANX224656435
AIDA LESTARI
NIM. 2130200026



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI

Jalan Tenku Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang, Padangsidimpuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Aida Lestari
NIM : 2130200026
Program Studi : Bimbingan Konseling Islam
Fakultas : Dakwah Dan Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Perkembangan Emosi Remaja Yang Mengalami Kecanduan *Gadget*
Di Lingkungan XIII Perumnas Simalingkar Kecamatan Medan
Tuntungan Kota Medan

Ketua

Fithri Choirunnisa Siregar, M.Psi
NIP. 198101262015032003

Sekretaris

Nurintan Muliani Harahap, M.A
NIP. 199408102019032012

Anggota

Fithri Choirunnisa Siregar, M.Psi
NIP. 198101262015032003

Nurintan Muliani Harahap, M.A
NIP. 199408102019032012

Chanra, M.Pd.I
NIP. 198704222025211023

Darwin Harahap, M.Pd.I
NIP. 198801282023212018

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Padangsidimpuan
Tanggal : Kamis, 21 Mei 2026
Pukul : 09.00 WIB s/d Selesai
Hasil/Nilai : Lulus / 81,75 (A)
Indeks Prestasi Kumulatif : 3,49
Predikat : Sangat Memuaskan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI**

Jl.T.Rizal Nurdin Km.4,5 Sihitang Padangsidimpuan 22733
Telp. (0634) 22080 Fax. (0634) 24022

PENGESAHAN

Nomor: /Un.28/F.4c/PP.00.9/12/2026

Judul Skripsi : **Perkembangan Emosi Remaja Yang Mengalami Kecanduan
Gadget Di Lingkungan XIII Perumnas Simalingkar
Kecamatan Medan Tuntungan Kota Medan**

Nama : **Aida Lestari**

NIM : **2130200026**

Program Studi : **Bimbingan Konseling Islam**

Telah dapat diterima untuk
memenuhi Syarat dalam
memperoleh gelar **Sarjana**
Sosial (S.Sos)

Padangsidimpuan, 2026



Dr. Lis Kulanty Syafrida, S.Psi., M.A.
NIP.198012242006042001

ABSTRAK

Nama : Aida Lestari

NIM : 2130200026

Judul : Perkembangan Emosi Remaja Yang Mengalami Kecanduan *Gadget* Di Lingkungan XIII Perumnas Simalingkar Kelurahan Mangga Kecamatan Medan Tuntungan Kota Medan

Penggunaan *gadget* secara berlebihan pada remaja dapat menimbulkan permasalahan emosi, terutama karena masa remaja merupakan tahap perkembangan yang masih labil dan mudah dipengaruhi lingkungan digital. Di Lingkungan XIII Perumnas Simalingkar Kecamatan Medan Tuntungan, banyak remaja menunjukkan gejala kecanduan *gadget* yang tampak dari durasi penggunaan yang tinggi, ketergantungan pada hiburan digital, serta penurunan interaksi sosial secara langsung. Permasalahan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor-faktor penyebab kecanduan dan menjelaskan dampaknya. Teori yang digunakan adalah teori psikologi perkembangan Jamaris dalam (Sujiono, 2009), perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif. Metode yang digunakan ialah pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik observasi dan wawancara terhadap remaja dan orang tua. Informan peneliti terdapat 5 remaja yang kecanduan *gadget*, 5 orang tua (ibu), 2 teman sebaya, dan Kepala Lingkungan XIII. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor penyebab kecanduan meliputi kontrol diri yang rendah, pola asuh yang kurang konsisten, pengaruh teman sebaya, serta fitur *gadget* yang sangat menarik dan mudah diakses. Remaja juga cenderung menggunakan *gadget* sebagai pelarian dari kebosanan atau stres, sehingga kemampuan regulasi emosi tidak berkembang secara optimal. Dampak lainnya ialah menurunnya kualitas interaksi sosial, remaja lebih memilih komunikasi virtual daripada berinteraksi langsung, sehingga hubungan dengan keluarga dan teman sebaya menjadi kurang harmonis. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa kecanduan *gadget* memberi pengaruh negatif terhadap perkembangan emosi dan kehidupan sosial remaja, sehingga diperlukan pendampingan orang tua serta pembiasaan penggunaan *gadget* yang lebih teratur dan terkontrol.

Kata Kunci: Perkembangan Emosi, Remaja, Kecanduan *Gadget*.

ABSTRACT

Name : Aida Lestari

NIM : 2130200026

Title : *Emotional Development of Adolescents Experiencing Gadget Addiction in Neighborhood XIII of Perumnas Simalingkar, Mangga Subdistrict, Medan Tuntungan District, Medan City*

Excessive gadget use among adolescents can lead to emotional problems, particularly because adolescence is a developmental stage characterized by instability and susceptibility to influence from the digital environment. In Neighborhood XIII of Perumnas Simalingkar, Medan Tuntungan District, many adolescents exhibit symptoms of gadget addiction, as reflected in prolonged usage duration, dependence on digital entertainment, and decreased face-to-face social interaction. The main objective of this study is to identify the factors causing gadget addiction and to explain its impacts. The study is based on Jamaris's developmental psychology theory (as cited in Sujiono, 2009), which states that development is a cumulative process. This research employs a descriptive qualitative approach using observation and interview techniques involving adolescents and parents. The research informants consisted of five adolescents addicted to gadgets, five parents (mothers), two peers, and the Head of Neighborhood XIII. The findings indicate that the factors contributing to gadget addiction include low self-control, inconsistent parenting styles, peer influence, and the highly attractive and easily accessible features of gadgets. Adolescents also tend to use gadgets as an escape from boredom or stress, resulting in suboptimal development of emotional regulation skills. Another impact identified is the decline in the quality of social interactions. Adolescents prefer virtual communication over direct interaction, causing relationships with family members and peers to become less harmonious. Overall, this study demonstrates that gadget addiction has a negative influence on adolescents' emotional development and social lives. Therefore, parental guidance and the establishment of more structured and controlled gadget usage habits are necessary.

Keywords: *Emotional Development, Adolescents, Gadget Addiction.*

خلاصة

ل اسم : عايدة ليستاري

رقم الطالب : ٢١٣٠٢٠٠٠٢٦

عنوان البحث : التطور العاطفي للمراهقين المدمنين على الأجهزة الإلكترونية في الحي الثالث عشر من مجمع سيمالينغكار السكاني، قرية مانغا، مقاطعة ميدان تونتونغان،

مدينة ميدان

يمكن أن يؤدي الاستخدام المفرط للأجهزة الذكية لدى المراهقين إلى مشكلات انفعالية وعاطفية، خاصةً أن مرحلة المراهقة تُعد مرحلة نمو تتسم بعدم الاستقرار النسبي وسهولة التأثر بالبيئة الرقمية المحيطة. وفي المنطقة الثالثة عشرة من مجمع بيرومناس سيمالينغكار، التابعة لناحية ميدان تونتونغان، لوحظ أن العديد من المراهقين يُظهرون أعراض إدمان الأجهزة الذكية، ويتجلى ذلك في طول مدة الاستخدام، والاعتماد الكبير على وسائل الترفيه الرقمية، وتراجع التفاعل الاجتماعي المباشر. وتتمثل المشكلة الرئيسية لهذه الدراسة في التعرف على العوامل المؤدية إلى إدمان الأجهزة الذكية وبيان آثاره. وقد استندت الدراسة إلى نظرية علم النفس النمائي التي طرحها جاماريس كما وردت في (سوجيونو، ٢٠٠٩)، والتي ترى أن النمو عملية تراكمية مستمرة. واعتمدت الدراسة المنهج الوصفي النوعي، من خلال استخدام أسلوب الملاحظة والمقابلة مع المراهقين وأولياء أمورهم. وقد شملت عينة البحث خمسة مراهقين يعانون من إدمان الأجهزة الذكية، وخمس أمهات، واثنين من الأقران، بالإضافة إلى رئيس المنطقة الثالثة عشرة. وأظهرت نتائج الدراسة أن العوامل المسببة للإدمان تشمل ضعف التحكم الذاتي، وأنماط التربية غير المتسقة، وتأثير الأقران، إلى جانب الخصائص الجذابة للأجهزة الذكية وسهولة الوصول إليها. كما يميل المراهقون إلى استخدام الأجهزة الذكية كوسيلة للهروب من الملل أو التوتر، مما يؤدي إلى عدم تطور مهارات تنظيم الانفعالات لديهم بالشكل الأمثل. ومن الآثار الأخرى التي كشفت عنها الدراسة انخفاض جودة التفاعل الاجتماعي، حيث يفضل المراهقون التواصل الافتراضي على التفاعل المباشر، الأمر الذي ينعكس سلباً على علاقاتهم الأسرية وعلاقاتهم بأقرانهم، فتغدو أقل انسجاماً وتوافقاً. وبصورة عامة، توضح هذه الدراسة أن إدمان الأجهزة الذكية يترك آثاراً سلبية على النمو الانفعالي والحياة الاجتماعية للمراهقين، مما يستدعي تعزيز دور الوالدين في التوجيه والمتابعة، وترسيخ عادات استخدام أكثر تنظيمًا وانضباطاً للأجهزة الذكية.

الكلمات المفتاحية: النمو العاطفي، المراهقون، إدمان الأجهزة الإلكترونية

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,

Alhamdulillah puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan. Shalawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa ajaran Islam demi keselamatan dan kebahagiaan semua ummat Islam.

Skripsi ini berjudul: **“Perkembangan Emosi Remaja Yang Mengalami Kecanduan Gadget Di Lingkungan XIII Perumnas Simalingkar Kelurahan Mangga Kecamatan Medan Tuntungan Kota Medan”**, disusun untuk mencapai gelar Sarjana Sosial (S.Sos) pada Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, program studi Bimbingan Konseling Islam, Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary (UIN SYAHADA) Padangsidimpuan. Skripsi ini disusun dengan bekal ilmu pengetahuan yang sangat terbatas dan amat jauh dari kesempurnaan dan akan menerima kritik saran pembaca, sehingga tanpa bantuan, bimbingan dan petunjuk dari berbagai pihak, maka sulit bagi penulis untuk menyelesaikannya. Oleh karena itu, dengan penuh rasa syukur dan kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini, yaitu:

1. Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yakni Bapak Prof. Dr. H. Sumper Mulia Harahap, M.Ag;

Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga yakni Bapak Prof. Dr. Arbanurrasyid, M.A; dan Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum; Perencanaan dan Keuangan yakni Bapak Dr. Darwir Harahap, M.A; Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama yakni Bapak Dr. Ikhwanuddin Harahap, M.Ag.

2. Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yakni Ibu Dr. Lis Yulianti Syafridah, S.Pdi., M.A; wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Bapak Dr. Fauzi Rizal, S.Ag., M.A; wakil Dekan Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan yakni Bapak Pahri Siregar, M.Pd.I; dan wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama yakni Bapak Dr. Icol Dianto, M.Kom.I.
3. Ketua Program Studi Bimbingan Konseling Islam, dan seluruh Bapak dan Ibu Civitas Akademik Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yakni Ibu Nurintan Muliani Harahap, M.A. yang telah banyak membantu penulis saat menjalani perkuliahan dan menyusun skripsi ini.
4. Pembimbing I yakni Ibu Fithri Choirunnisa Siregar, M.Psi; dan pembimbing II yakni Bapak Darwin Harahap, S.Sos.I, M.Pd.I; yang telah menyediakan waktunya untuk memberikan pengarahan, bimbingan dan petunjuk yang sangat berharga bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Penasehat Akademik peneliti, Bapak Dr. Fauzi Rizal, S.Ag., M.A yang telah banyak memberikan arahan dan bimbingan selama perkuliahan.

6. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan terkhusus Dosen Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang telah membimbing, mendidik, memberikan ilmu pengetahuan selama perkuliahan, sehingga peneliti memiliki pengetahuan dan mampu menyelesaikan skripsi ini sampai selesai.
7. Teruntuk nyonya besar belahan jiwa dan ragaku Ibunda HJ. Duma Sari Piliang, yang telah melahirkan, memberikan kasih sayang, cinta, dukungan dan repet-repetan sayang kepada peneliti, serta selalu menjadi tempat berpulang paling nyaman bagi peneliti. Terimakasih atas segala do'a yang tidak henti-hentinya mama panjatkan selama ini untuk peneliti dan terimakasih atas dukungan yang mama berikan kepada peneliti sehingga peneliti mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
8. Teruntuk Ibunda peneliti yang kedua Lela Sari Piliang yang tercinta, yang juga memberikan kasih sayang, cinta kepada peneliti dan juga memberikan dukungan supaya peneliti tetap semangat mengerjakan skripsinya sampai selesai. Penulis ucapkan terimakasih atas do'a yang telah meyertai serta semangat-semangat yang disampaikan kepada peneliti.
9. Teristimewa kepada superheroku, jiwa ragaku, *first love*ku, Alm. Amir Hamzah dan Alm. Maratoga Harahap. Peneliti ucapkan termakasih banyak atas kasih sayang yang telah dilimpahkan kepada peneliti pada masa anak-anak, bagi peneliti itu adalah anugrah terindah, walaupun saat dewasa peneliti tidak lagi merasakan kasih sayang dan ditemani sampai sekarang, tapi peneliti

tetap merasakan adanya kasih sayang tersebut di dalam hati dan jiwa peneliti. Peneliti harap bagi kedua superheroku semoga tenang dan diampuni segala dosanya, kalian ayah terhebat bagi peneliti dan peneliti selalu merindukan kalian. Al-Fatihah.

10. Kepada Abang peneliti Doddy Hamsar, Dolly Ansyari, Andi Mulia Harahap, Edi Faisal Harahap dan Kakak-kakak penulis Erika Mariyanti Harahap dan Susanti Maulina Harahap. Penulis ucapkan terimakasih sudah mendukung, memberi arahan wejangan serta menyakinkan peneliti bisa melalui studinya dan membantu peneliti selama perjalanan menuju sarjana.
11. Teruntuk sahabat kecilku yang sudah peneliti anggap sebagai saudari kandung Novelia Hamida dan Juwita Naibaho, peneliti ucapkan terimakasih atas kasih sayang persahabatan, supportnya yang menyakinkan bahwa penulis mampu melewati tahap ini dan selalu jadi yang pertama memberikan bantuan dalam segi hal apapun itu bagi penulis. Penulis harap semoga persahabatan ini terjalin sampai tua nanti.
12. Teruntuk sahabat masa sekolah SMA sampai sekarang Nurhaliza dan Bagus Tri Anggana, yang selalu memberikan support kepada penulis, dan selalu memberikan kata-kata cinta untuk membangkitkan penulis saat lagi masa terpuruk. Penulis ucapkan terimakasih sudah selalu ada bersama penulis, penulis juga berharap agar persahabatan ini masih terjalin sampai tua nanti.
13. Teruntuk sahabat yang paling gemas yang tidak sedarah namun sudah dianggap keluarga *Rapunzel's*, *The Ciputer's*, dan yang paling saya sayangi Ahyana Fauzia Silitonga yang selalu mendukung, membantu penulis dalam

menghadapi dunia baru penulis, selalu di samping penulis saat masa-masa lelah dalam menempuh masa perkuliahan dan selalu memberikan kata-kata cinta apabila sifat dan sikap penulis kelewatan batas. Penulis ucapkan terimakasih sudah masuk dalam hidup penulis dan mewarnai masa perkuliahan penulis.

14. Rekan-rekan mahasiswa terutama di Program Studi Bimbingan Konseling Islam NIM. 21 yang telah kebersamai, memberikan motivasi kepada penulis dan menciptakan lembaran baru dalam hidup penulis.
15. Terakhir, kepada diri penulis Aida Lestari, terimakasih sudah bertahan dan mejalanin hidup sampai sekarang, terimakasih atas keegoisan-egoisannya selama ini, termakasih sudah berani mencoba hal-hal baru, terimakasih sudah bisa menerima sendiri, dan terimakasih sudah semangat walaupun keadaan dalm terpuruk. Penulis selalu ingat kata-kata motivasi dari Buku Seporsi Mie Ayam Sebelum Mati karya Brian Khrisna yang dikutip pada halaman 198 dan halaman 152 :

“ Aku belajar bahwa kunci untuk bertahan hidup bukanlah selalu berpikir positif, tetapi mempunyai kemampuan untuk menerima. Menerima jika tidak semua hari akan berjalan baik, tidak semua rencana akan berjalan lancar, tidak semua orang berlaku baik ketika kamu baik kepada mereka. Dan itu semua tidak apa-apa.” – 198

“ Hidup ternyata bukanla perlombaan. Tidak masalah jika langkahmu melambat dan tak secepat orang yang lain. Sekali-sekali kita memang perlu menikmati apa yang sedang terjadi dan terus percaya bahwa pada akhirnya semua akan membaik. Barangkali tidak dalam waktu dekat, tetapi... akan. Maybe, its just a bad day, not a bad life afterall.” - 152

Semoga Allah SWT senantiasa memberikan balasan yang jauh lebih baik atas amal kebaikan yang telah diberikan kepada penulis. Akhirnya penulis

mengucapkan rasa syukur yang tidak terhingga kepada Allah SWT, Karena atas karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan penulis. Aamin yarabbalamin.

Penulis menyadari sepenuhnya akan keterbatasan kemampuan dan pengalaman yang ada pada penulis sehingga tidak menutup kemungkinan bahwa skripsi ini masih banyak kesalahan dan kekurangan. Akhir kata, dengan segala kerendahan hati penulis mempersembahkan skripsi ini, semoga bermanfaat bagi pembaca dan penulis.

Padangsidempuan, Juni 2026
Penulis

Aida Lestari
NIM. 2130200026

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus. Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

Huruf Arab	Nama Huruf Latin	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ĥa	ĥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Šad	š	es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ža	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
◻	<i>Fathah</i>	A	A
◻	<i>Kasrah</i>	I	I
◻	<i>Dammah</i>	U	U

2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
...يَ	<i>Fathah dan ya</i>	Ai	a dan u
...وَ	<i>Fathah dan wau</i>	Au	a dan u

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
...اَ	<i>Fathah dan alif atau ya</i>	Ā	a dan garis di atas
...يِ	<i>Kasrah dan ya</i>	Ī	i dan garis di atas
...وِ	<i>Dammah dan wau</i>	Ū	u dan garis di atas

C. Ta Marbutah

Transliterasi untuk ta marbutah ada dua, yaitu:

1. Ta *marbutah* hidup

Ta *marbutah* hidup atau yang mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dammah*, transliterasinya adalah /t/.

2. Ta *marbutah* mati

Ta *marbutah* mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah /h/.

Kalau pada kata terakhir dengan ta *marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta *marbutah* itu ditransliterasikan dengan /h/.

D. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau *tasydid* yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda *syaddah* atau tanda *tasydid*, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddah* itu.

E. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ﻻ, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

1. Kata sandang yang diikuti huruf *syamsiyah*

Kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiyah* ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf /l/ diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

2. Kata sandang yang diikuti huruf *qamariyah*

Kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariyah* ditransliterasikan dengan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan

bunyinya.

Baik diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun *qamariyah*, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanpa sempang.

F. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

G. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik *fail*, *isim* maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

H. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan

dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

I. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan Ilmu Tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

Sumber: Tim Puslitbang Lektur Keagamaan. *Pedoman Transliterasi Arab-Latin. Cetakan Kelima*. 2003. Jakarta: Proyek Pengkajian dan Pengembangan Lektur Pendidikan Agama.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI	
SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI	
SURAT PERNYATAAN KEABSHAN DOKUMEN	
DEWAN PENGUJI SIDANG MUNAQASYAH	
PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGHANTAR.....	iv
PEDOMAN LITERASI ARAB LATIN	x
DAFTAR ISI.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Masalah	8
C. Batasan Istilah	8
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	12
A. Perkembangan Emosi	12
1. Teori Psikologi Perkembangan.....	13
B. Remaja.....	16
1. Pengertian Remaja	16
2. Pembagian Usia Remaja.....	17
3. Fase Perkembangan Usia Remaja.....	18
4. Tugas Perkembangan Pada Usia Remaja	19
5. Perkembangan Emosi Remaja yang Kecanduan <i>Gadget</i>	20
C. Kecanduan Gadget	21
1. Manfaat <i>Gadget</i>	23
2. Bahaya <i>Gadget</i>	24
3. Ciri-ciri Kecanduan	25
4. Langkah Mengurangi Kecanduan <i>Gadget</i>	27
5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecanduan <i>Gadget</i>	27
6. Dampak <i>gadget</i> pada emosi.....	29
D. Kajian Terdahulu.....	30

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	33
A. Lokasi Penelitian	33
B. Jenis Penelitian dan Metode Penelitian	33
C. Informan Penelitian	34
D. Sumber Data	34
E. Teknik Pengumpulan Data	36
F. Teknik Pengecekan Keabsahan Data	38
G. Teknik Analisis Data	39
H. Sistematik Pembahasan	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	43
A. Gambar Umum Objek Penelitian	43
B. Analisis Hasil Penelitian	66
C. Keterbatasan Penelitian.....	71
BAB V PENUTUP	72
A. Kesimpulan	72
B. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
PEDOMAN OBSERVASI	
PEDOMAN WAWANCARA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era digital yang serba mudah ini, *gadget* seperti *smartphone*, tablet, dan komputer telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, mulai dari orang dewasa bahkan sampai anak usia dini sekalipun. Kebutuhan komunikasi dan informasi sangat dibutuhkan di kalangan masyarakat seperti adanya informasi berita penting, ditambah sekarang lebih mudah lagi mengakses informasi dan berbagai macam fitur-fitur yang menarik yang ditawarkan oleh jasa pelayanan *gadget/smartphone* itu sendiri.

Gadget juga disebut dengan *gawai* (bagian), adalah sebuah alat elektronik kecil dengan fitur khusus, seperti *smathphone*. *Gadget* adalah inovasi teknologi terbaru dengan fitur dan kemampuan yang diperbarui. *Gadget* memiliki fungsi dan tujuan yang lebih praktis dan berguna. Semakin banyak jenis perangkat, modelnya semakin berkembang, dan bentuk model di tentukan oleh perangkatnya.

Kemajuan teknologi tidak dapat hindari, kemajuan teknologi ini sangat membantu seseorang mendapatkan informasi dengan cepat, dan belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja dengan bantuan alat komunikasi modern.¹ *Gadget* saat ini tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi, tetapi juga untuk membantu interaksi secara tidak langsung,

¹ Miftahul Jannah,dkk, Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Remaja, *Mutiara: Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah*, Vol. 2, No.1, 2023, hlm. 93-106. <https://doi.org/10.59059/mutiara.v2il.861> .

seperti menulis atau berbicara. Komunikasi umpan balik seperti mengirim pesan dan kemudian mengomentari pesan di kirim.

Sulit untuk membedakan dunia nyata dan dunia maya. Banyak orang yang mengunggah statusnya di media sosial demi mendapatkan komentar atau simpati dari teman-temannya di dunia maya, sehingga memberikan kesan bahwa seseorang tersebut memiliki banyak teman, atau bahkan mungkin mereka yang berkomentar dan bersimpati di dunia maya tidak peduli satu sama lain saat bertemu. Jika seseorang melakukan interaksi sosial secara langsung dengan orang lain, maka akan terlihat perbedaan yang dirasakan ketika interaksi sosial secara langsung dengan interaksi virtual yang tidak dapat benar-benar merasakan ekspresi wajah, bahasa tubuh dan sentuhan.

Data penggunaan *gadget* pada tahun 2024 meningkat selaras dengan peningkatan pengguna internet di Indonesia, berdasarkan data yang di rilis oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2023-2024 penetrasi internet mencapai 79,50%, pada rentang usia remaja yaitu kelompok usia 13-18 tahun sebanyak 90,25%, selanjutnya pada rentang usia 19-34 tahun sebanyak 86,47%, disusul pada kelompok usia 35-54 tahun sebanyak 91,35%, kemudian pada kelompok usia lanjut 55 tahun ke atas sebanyak 93,93%.²

Berdasarkan pada angka tersebut remaja berkembang lebih cepat memahami media digital, dalam *survey Siemens Mobile Lifestyle*

² Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, Apjii (Asosiasi, "Internet Indonesia," *Survei Penetrasi Internet Indonesia*, 2024, 1–90.
[file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/c9629a536dec92ae73e9fae0471f8b11%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/c9629a536dec92ae73e9fae0471f8b11%20(2).pdf) .

menyebutkan bahwa gadget telah menjadi bagian hidup manusia sehari-hari. Data Global Wax menyebutkan kecanduan *gadget* mempengaruhi perkembangan otak anak disebabkan karena hormon dopamin yang berlebihan hal tersebut mengganggu kematangan fungsi prefrontal korteks.³

Remaja adalah masa dimana anak mengalami perkembangan yang cukup pesat, emosi yang selalu bergejolak saat remaja merupakan potensi sekaligus permasalahan yang harus mendapat perhatian serius baik oleh orangtua maupun tenaga pendidik.⁴ Perkembangan emosi pada remaja menyebabkan perubahan fisik, kognitif, dan sosial yang besar yang memengaruhi cara berpikir, merasakan, dan berinteraksi dengan dunia di sekitar. Pada tahap ini, emosi dan bahasa berfungsi sebagai alat utama bagi remaja untuk memahami diri, mengekspresikan diri, dan membangun hubungan dengan orang lain.⁵

Penggunaan *smartphone* yang semakin meningkat di kalangan remaja menyebabkan berbagai sikap dan perilaku baru, seperti menjadi *introvert*, tak acuh terhadap lingkungan, dan kehilangan empati terhadap teman sebaya. Remaja lebih suka berinteraksi dengan teman-teman yang tergabung dalam komunitas pengguna *smartphone* dari pada dengan teman-teman yang berada disekitar mereka. Kecenderungan ini merupakan kondisi yang sangat memperihatinkan karena ditinjau dari usia sekolah dan masih

³ Abidah, Dampak Penggunaan Gadget terhadap Degradasi Moral Pelajar, *Jurnal Pendidikan dan konseling*, Vol. 5, No.1, (2023) [file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/putrihana99,+2716-2725%20\(4\).pdf](file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/putrihana99,+2716-2725%20(4).pdf) .

⁴ Nurul Azmi, Potensi Emosi Remaja Dan Perkembangan, Vol. 2, No.1, 2015, hlm. 36-46. <https://journal.ikipgriptk.ac.id/index.php/sosial/article/view/50/49> .

⁵ Charisma, Perkembangan Emosi Pada Anak Remaja, *jurnal Ecodunimika*, Vol. 4, No.2, 2023, <https://ejournal.uksw.edu/ecodunamika/article/view/6423/2425> .

labil, seseorang seharusnya terbiasa bergaul dan berkomunikasi secara langsung dengan teman atau orang lain di lingkungan sosialnya, agar bisa mengamati langsung reaksi dari hasil komunikasi yang dilakukan.

Namun, meskipun ada manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan *gadget*, terdapat juga efek negatif terutama bagi usia anak dan remaja antara lain, seperti menyebabkan rasa malas untuk berpartisipasi dalam aktivitas sosial, malas berkomunikasi dengan orang lain, efek pancaran radiasi diyakni dapat mempengaruhi kesehatan seperti penurunan fungsi penglihatan dan pendengaran serta perubahan pola tidur,⁶ dan penurunan daya konsentrasi terutama saat belajar sehingga membuat anak tertekan. Pada anak yang usianya remaja efek negatif tambahannya adalah kesulitan untuk mengontrol emosinya karena masih cenderung labil. Kecanduan *gadget* dapat menimbulkan permasalahan psikologis dan sosial seperti, penurunan daya ingat, *euforia* saat online, waktu berinternet berlebihan, menarik diri dari lingkungan sosial, merasa cemas dan depresi bila offline.

Namun terkadang remaja juga menjadi susah mengontrol emosinya karena tidak bisa dipisahkan oleh *gadget* hingga mengabaikan sekelilingnya seperti saat orang tua meminta tolong remaja sering mengatakan nanti, remaja menjadi kurang berempati, atau kurang peka terhadap sekelilingnya.⁷ Tetapi *gadget* juga memiliki efek positifnya seperti

⁶ Chaidirman dkk, Fenomena Kecanduan Penggunaan Gawai (*Gadget*) pada Kalangan Remaja Suku Bajo, Vol. 2, No. 2, 2019, hlm. 33-41. <https://doi.org/10.14710/hnhs.2.2.2019.33-41>.

⁷ Ulfa Suryani Dan Velga Yazia, Hubungan Kecanduan Gadget Dengan Gangguan Emosi Pada Remaja, *jurnal keperawatan*, Vol. 15, No.2, 2023, hlm. 17-24,

membantu remaja mencari tugas sekolah, memberi informasi terkini, mendengarkan musik, menggambar, memperluas pergaulan, dan membuat konten kreatif seperti foto dan video yang bermanfaat bahkan bisa menghasilkan uang.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan juga dapat berdampak negatif pada perkembangan emosional remaja, termasuk peningkatan emosi negatif seperti kecemasan dan kemarahan. Selain itu, khususnya pada perkembangan remaja adalah berkurangnya waktu untuk bersosialisasi sehingga anak menjadi suka menyendiri dan berubah menjadi pribadi yang tertutup. *Gadget* juga mempengaruhi perilaku remaja seperti dikemukakan oleh Ratih Ibrahim yang di kutip oleh Desi Farijah bahwa kemajuan teknologi berpotensi membuat remaja merasa cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya dan menganggap apa yang diperolehnya dari internet adalah pengetahuan yang terlengkap dan final.⁸

Penggunaan *gadget* secara bijak dapat memberikan dampak positif bagi anak, untuk mendapatkan manfaat dari penggunaan *gadget* orang tua perlu memberikan batasan atau durasi anak diperbolehkan mengakses *gadget* *American Academy of Pediatric* mengungkapkan anak dalam rentang usia 3-5 tahun durasi yang diperbolehkan tidak lebih dari 1 jam, sedangkan anak pada usia 6-18 tahun durasi yang diperbolehkan adalah 2 jam dalam

<https://doi.org/10.32583/keperawatan.v15i2.862> .

⁸ Desi Farijah, Dampak Penggunaan Media Berbasis Teknologi Terhadap Aspek Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun (Studi Literatur), Suprayanto dan Rosad 2015, Vol. 5, No.3, 2021, hlm. 248-53,
<https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/17214/1/Desi%20Farijah,%20160210026,%20FTK,%20PIAUD,%20082277086745.pdf> .

sehari, dan penggunaan *gadget* sebaiknya didampingi oleh orang tua.⁹ Apabila melebihi durasi tersebut sudah bisa dikatakan kecanduan bermain *gadget*. Selain pada pemberian durasi pemakaian pada anak orang tua tetap harus memberikan pengawasan terhadap anak dan memberikan pengetahuan digital kepada anak seperti hal-hal yang boleh diakses dan tidak boleh diakses. Waktu yang digunakan untuk berinteraksi secara langsung secara otomatis akan berkurang akibat kebiasaan remaja yang lebih banyak menghabiskan waktu dengan berkomunikasi melalui *smartphone*.

Berdasarkan observasi awal oleh peneliti di lingkungan, beberapa tahun belakangan ini sangat banyak remaja yang sudah menggunakan *smartphone* hampir sebagian besar remaja awal di Perumnas Simalingkar ini menggunakan *gadget*: “ Kondisi penggunaan *gadget* pada remaja sekarang ini sangat miris, dan sangat banyak yang terjadi ketika remaja sedang bermain dengan *gadget* mereka sendiri. Perubahan sikap dan perilaku, remaja juga sangat jarang melakukan *face to face* (tatap muka) untuk berinteraksi secara sosial, mereka mengabaikan orang yang berada di sekitarnya, tidak acuh terhadap lingkungan, *introvert* dan hilang simpati sesama teman dan lingkungannya. Seperti remaja tersebut sulit mengontrol emosinya terhadap orang lain.¹⁰”

Berdasarkan dari hasil wawancara awal dengan salah satu orang tua, yaitu Ibu Kornida Malau, pada tanggal 30 Januari 2025:

⁹ Inaha Puspita Sari Rahmah, Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Kecerdasan Emosional Anak Usia 8-19 Tahun Di MI Nurul Islam Tanjung Bendo Kabupaten Magetan, 2019, hlm. 1-23, <http://repository.stikes-bhm.ac.id/id/eprint/675> .

¹⁰ Observasi awal oleh peneliti, Lingkungan XIII Perumnas Simalingkar Medan (Perumnas Simalingkar, 17 Januari 2025, pukul 14.30 WIB) .

”anak saya menggunakan *gadget* dalam sehari bisa menggunakan 2 sampai 5 jam per hari saat di rumah, anaknya tersebut memiliki akses *gadget* sendiri, jarang bermain diluar dengan teman-temannya lebih sering menghabiskan waktu di rumah dengan bermain *gadget*, menunjukkan *gadget* dengan durasi tinggi membuat anak tidak mau berinteraksi sosial dan perkembangan emosinya pun terhambat”.¹¹

Berdasarkan latar belakang yang terjadi di atas dapat diketahui bahwa remaja yang kecanduan *gadget* mengalami, berbagai perkembangan psikologis yang dapat mempengaruhi kualitas hidupnya menuju tahap usia dewasa. Kondisi ini dapat dipahami karena pada dasarnya remaja adalah individu yang labil dan mudah terpengaruh oleh pemanfaatan *gadget*, baik dalam perkembangan emosi dan dapat menghambat interaksi sosial pada remaja karena dapat berdampak positif maupun negatif jika tidak menggunakannya *gadget* tersebut dengan baik. Adapun di mana pada perkembangan zaman modern sekarang remaja juga membutuhkan *gadget* karena bisa mempermudah mencari sumber data-data apabila mempunyai tugas dari sekolah, namun remaja juga menyalahgunakan *gadget* tersebut dan membawa dampak negative pada individu yang sudah kecanduan pada *gadget*. Remaja biasanya bermain dengan teman sebaya di sekitaran rumah dan berkumpul hanya untuk sekedar berbincang-bincang menjadi sudah tidak pernah lagi, jarang melakukan interaksi sosial secara *face to face* dan juga tidak bisa mengontrol emosi pada dirinya sendiri. Harapannya menjadi lebih positif sesuai dengan usia tetapi pada faktanya ada yang menjadi negative karena faktor eksternal yang mempengaruhi emosi. Maka dari itu peneliti tertarik melakukan penelitian ini dengan judul, “ **Perkembangan**

¹¹ Wawancara, Kornida Malau, Ibu dari Remaja Yang Kecanduan *Gadget*, (Perumnas Simalingkar, 30 Januari 2025, pukul 15.00 WIB) .

Emosi Remaja Yang Mengalami Kecanduan *Gadget* Di lingkungan XII Perumnas Simalingkar Kecamatan Medan Tuntungan Kota Medan.”

B. Fokus Masalah

Setelah penjabaran latar belakang masalah di atas, adapun fokus masalah dalam penelitian ini yaitu perkembangan emosi remaja yang mengalami kecanduan *gadget* di Lingkungan XIII Perumnas Simalingkar Kecamatan Medan Tuntungan Kota Medan.

C. Batasan Istilah

1. Perkembangan Emosi

Perkembangan emosi menurut KBBI adalah perubahan perasaan yang berkembang dan dapat surut dalam waktu singkat. Emosi dapat berupa perasaan senang, sedih, haru, cinta, dan lain-lain. Perkembangan emosi merujuk pada proses di mana individu belajar untuk mengenali, memahami, dan mengelola emosi mereka sendiri serta emosi orang lain sepanjang hidup.¹²

Perkembangan emosi yang dimaksud disini adalah membahas tentang belajar untuk mengenali, memahami, dan mengatur emosi pada remaja Di Lingkungan XIII Perumnas Simalingkar Kecamatan Medan Tuntungan Kota Medan.

2. Kecanduan

Kecanduan berasal dari sebuah kata dasar yaitu candu. Pertama, kecanduan memiliki arti suatu kegemaran hingga melupakan hal-hal yang

¹² Rahmi Yulia, dkk, Perkembangan Emosi Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Vol. 8, No.01, Juni 2023, <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8425> .

lain contohnya kecanduan pada semua macam permainan yang tampak menonjol.¹³ Kecanduan dalam KBBI Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki dua arti. Yang termasuk kecanduan waktu pemakaian *gadgetnya* melebihi dari 2 jam.

Kecanduan yang dimaksud pada penelitian ini adalah remaja Di Lingkungan XIII Permunas Simalingkar Kecamatan Medan Tuntungan Kota Medan yang tidak bisa megontrol dirinya atau membatasi dirinya untuk bermain *gadget*.

3. *Gadget*

Gadget menurut KBBI adalah peranti elektronik dengan fungsi praktis. *Gadget* biasanya merupakan perangkat teknologi dengan kegunaan khusus. Salah satunya *smartphone* (Telepon pintar) atau *handpone*, *notebook*, *game console*, *ipad* tau *tablet* laptop dan *computer PC*.¹⁴

Gadget yang dimaksud dalam penelitian ini adalah lebih berfokus kepenggunaan aplikasi yang sering di gunakan remaja Di Lingkungan XIII Permunas Simalingkar Kecamatan Medan Tuntungan Kota Medan seperti aplikasi Tiktok, Shopee, Instagram, WhatsApp dan *game*.

4. Remaja

Remaja menurut KBBI adalah individu yang usianya muda atau mulai dewasa. Tahap umur setelah masa kanak-kanak yang ditandai dengan pertumbuhan cepat yang terjadi pada tubuh luar dan dalam.

¹³ <https://kbbi.web.id/candu> (diakses tanggal 13 maret 2025 pukul 16.08 WIB)

¹⁴ <https://kbbi.web.id/gadget> (diakses tanggal 13 maret 2025 pukul 16.08 WIB)

Remaja adalah suatu masa dimana individu berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksual sekundernya sampai saat ia mencapai kematangan seksual.¹⁵

Adapun maksud peneliti yaitu remaja awal yang di mulai dari usia 11-14 tahun yang berada Di Lingkungan XIII Permunas Simalingkar Kecamatan Medan Tuntungan Kota Medan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi perkembangan emosi remaja yang mengalami kecanduan *gadget*?
2. Apa dampak kecanduan *gadget* terhadap perkembangan emosi remaja di Lingkungan XIII Perumnas Simalingkar Kecamatan Medan Tuntungan Kota Medan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui faktor-faktor penyebab kecanduan *gadget* pada remaja di Lingkungan XIII Perumnas Simalingkar Kecamatan Medan Tuntungan Kota Medan.
2. Untuk mengetahui dampak kecanduan *gadget* pada perkembangan emosi remaja di Lingkungan XIII Perumnas Simalingkar Kecamatan Medan

¹⁵ Khamim Zarkasih Saparto, Memahami Ciri Dan Tugas Perkembangan Masa Remaja, *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama* , Vol. 17, No.1, 2018, hlm. 25
<https://doi.org/10.14421/aplkasia.v17i1.1362> .

Tuntungan Kota Medan.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Peneliti berharap agar hasil dari penelitian ini dapat menjadi ilmu yang bermanfaat bagi pembaca dan peneliti selanjutnya. Hasil dari seluruh penelitian yang telah dilakukan diharapkan dapat menjadi sumber penambah khazanah keilmuan dalam bidang psikologi perkembangan dan bimbingan konseling terkait perkembangan emosi remaja di era digital atau referensi bagi peneliti selanjutnya khususnya untuk Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi penulis, dapat menambah pengetahuan tentang cara mengontrol anak remaja agar tidak kecanduan bermain *gadget* dan mengetahui pengaruh pemakaian *gadget* terhadap perkembangan emosi anak remaja.
- b. Bagi orang tua dan guru diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan orangtua dan guru akan adanya pengaruh penggunaan *gadget* bagi perkembangan emosi anak remaja.
- c. Bagi Peneliti Penelitian ini diharapkan dapat menjadi contoh yang bermanfaat dan menjadi wawasan bagi peneliti selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Perkembangan emosi

Perkembangan emosi terdiri dari dua kata yaitu perkembangan dan emosi. Perkembangan diartikan sebagai suatu proses individual yang terjadi secara alamiah menuju tingkat kedewasaan berlangsung secara sistemik, berkesinambungan, progresif baik aspek fisik maupun psikis bersifat tetap atau tidak dapat diulang kembali.¹⁶ Perkembangan juga diartikan sebagai perubahan berkesinambungan dan progresif yang berasal dalam diri anak dimulai dari sejak lahir hingga meninggal.

Perkembangan mengacu pada aspek psikologis, kejiwaan, atau mental yang menunjukkan korelasi kuat dengan pematangan atau kematangan fungsi tubuh dalam menjalankan fungsinya. Perkembangan terjadi secara individual dan tidak sama antara satu dengan yang lain, ada beberapa anak yang perkembangannya cepat dan ada anak yang perkembangannya lebih lambat. Perkembangan maksimal anak dipengaruhi oleh contoh dan pendidikan orang tuanya, yang menjadi panutan bagi anak untuk menjalani kehidupannya.

¹⁶ Riana Mashar, *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Perkembangannya*, (Jakarta: Prenadamedia, 2011) .

Perkembangan juga menunjukkan suatu proses tertentu, yaitu suatu proses yang menuju ke depan dan tidak dapat diulang kembali. Dalam perkembangan manusia terjadi perubahan-perubahan yang sedikit banyak bersifat tetap dan tidak dapat diulangi. Perkembangan menunjukkan pada perubahan-perubahan dalam suatu arah yang bersifat tetap dan maju.¹⁷

1. Teori Psikologi Perkembangan

Menurut Jamaris dalam (Sujiono, 2009), perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif. Artinya, perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Oleh sebab itu, lanjut Jumaris, apabila terjadi hambatan pada perkembangan terdahulu, maka perkembangan selanjutnya akan mendapatkan hambatan.¹⁸

Beberapa definisi psikologi perkembangan menurut para ahli:

- a. Menurut Prof. Dr. F.J. Monks, Prof. Dr. A.M.P. Knoers, dan Prof. Dr. Siti Rahayu Haditoro dalam psikologi perkembangan: “Psikologi perkembangan adalah suatu ilmu yang mempersoalkan faktor-faktor umum yang mempengaruhi proses perkembangan yang terjadi dalam diri pribadi seseorang dengan menitikberatkan pada relasi antara kepribadian dan perkembangan”

¹⁷ Abu Ahmadi dan Munawar Sholeh, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), hlm. 1.

¹⁸ Sukatin, dkk, Analisis Perkembangan Emosi Anak Usia Dini, *jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, Vol, 5, No.2, 2020, hlm. 77-90, <https://doi.org/10.14421/jga.2020.52-05>.

- b. Menurut Dra. Kartini Kartono dalam psikologi anak:
 “Psikologi perkembangan (psikologi anak) adalah suatu ilmu yang mempelajari tingkah laku manusia yang dimulai dengan priode masa bayi, anak pemain, anak sekolah, masa remaja, sampai periode adolesen menjelang dewasa”.
- c. Dalam *encyclopedia international* : psikologi perkembangan adalah suatu cabang dari psikologi yang mengetengahkan pembahasan tentang perilaku anak. Secara historis titik berat pembahasannya pada penganalisisan elemen-elemen prilaku anak yang dimungkinkan akan menjadi sarat terbentuknya perilaku dewasa yang kompleks.
- d. Carter V. Good dalam *dictionary of education*: psikologi perkembangan adalah cabang dari psikologi yang membahas tentang arah atau tahapan kemajuan dari prilaku dengan mempertimbangkan *phylogenetic* dan *ontogenetic*, termasuk semua fase pertumbuhan dan penurunan. Hal ini berarti adanya pembatasan yang lebih luas dari pengertian ilmu jiwa keturunan, walaupun bentuk dan polanya ada persamaanya serta dapat dipertukarkan.

Dari beberapa definisi yang telah dikemukakan tersebut kiranya dapat diambil pemahaman yang lebih sederhana tentang pengertian psikologi perkembangan, yakni suatu cabang dari psikologi yang membahas tentang gejala jiwa seseorang baik

menyangkut perkembangan atau kemunduran perilaku seseorang sejak masa konsepsi hingga dewasa. Definisi psikologi perkembangan juga bisa diartikan sebagai suatu ilmu psikologi yang membahas tentang masalah masalah perkembangan manusia mulai dari usia awal pembentukan sampai usia akhir.¹⁹

Sedangkan emosi dalam bahasa latin disebut dengan *Movere* yang artinya menggerakkan atau bergerak, dari asal kata tersebut maka emosi dapat dikatakan sebagai dorongan untuk bertindak. Emosi juga dapat merujuk pada perasaan-perasaan spesifik, emosi dapat berupa perasaan marah, ketakutan, rasa gembira, cinta, kesedihan, kebahagiaan, dan perasaan jijik. Selain itu emosi dapat juga didefinisikan sebagai keadaan atau proses seseorang dalam merespon suatu kejadian.²⁰

Menurut Daniel Goleman yang diambil dari *Oxford English Dictionary*, emosi adalah setiap kegiatan atau pergolakan pemikiran, perasaan, nafsu, atau setiap keadaan mental (psikologi) yang hebat atau meluap-luap.²¹

Pada umumnya perbuatan kegiatan sehari-hari pada umumnya disertai oleh perasaan-perasaan tertentu, yaitu perasaan senang atau tidak senang. Perasaan senang atau tidak senang yang

¹⁹ Kayyis Fithri Ajhuri, *Psikologi Perkembangan Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, (Yogyakarta: Penebar Media Pustaka, 2019), hlm. 5-6.

²⁰ Riana Mashar, *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Perkembangannya*, (Jakarta: Prenadamedia, 2011).

²¹ Mochamad Nursalim dan Sherrin Nurlita Widya, *Bimbingan Konseling Pribadi-Sosial*, (Surabaya: Bimantara Aluuguda Sejahtera, 2020).

selalu menyertai perbuatan-perbuatan kita sehari-hari itu, disebut warna efektif. Warna efektif ini kadang-kadang kuat, kadang-kadang lemah atau samar-samar saja. Dalam warna hal efektif yang kuat, maka perasaan-perasaan menjadi mendalam, lebih luas dan lebih terarah. Persaan-persaan ini disebut yang seperti ini disebut emosi.²²

B. Remaja

1. Pengertian Remaja

Kata “remaja” berasal dari bahasa latin *adolescence* berarti *to grow atau to grow maturity* (tumbuh atau bertumbuh menjadi dewasa).²³ Fase ini melibatkan perubahan fisik, kognitif, emosi, dan sosial yang signifikan. Perkembangan fisik ditandai dengan pertumbuhan tubuh yang pesat dan perkembangan seksual. Sementara itu, perkembangan kognitif mencakup peningkatan dalam kemampuan berpikir abstrak dan pemecahan masalah. Perkembangan emosi remaja sering kali mencakup gejala perasaan dan pencarian identitas diri.²⁴

Masa remaja juga dikenal sebagai masa yang penuh kesukaran. Bukan saja kesukaran bagi individu yang bersangkutan, tetapi juga bagi orangtuanya, masyarakat bahkan sering bagi polisi. Hal ini disebabkan masa remaja merupakan

²² Sarlito Wirawan Sarwono, *Pengantar Umum Psikologi*, (Jakarta: Bintang Bulan, 1982) hlm. 58-59.

²³ Khamim Zarkasih Saparto, Memahami Ciri Dan Tugas Perkembangan Masa Remaja, *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, Vol. 17, No.1, 2018, hlm. 25, <https://doi.org/10.14421/aplkasia.v17i1.1362>.

²⁴ Tasya Alifia Izzani, dkk, Perkembangan Masa Remaja, *Jurnal Ilmu Sosial, Pendidikan Dan Humaniora* Vol. 3, No.2, Agustus 2024, hlm.5. <https://doi.org/10.56910/jispendiora.v3i2.1578> diakses pada tanggal 13 Mei 2025.

masa transisi antara masa kanak-kanak dan masa dewasa. Menghadapi remaja, orangtua harus bijaksana sedikit demi sedikit melepaskan kontrolnya, agar anak tersebut benar-benar dapat berdiri sendiri kalau dewasa.²⁵

2. Pembagian Usia Remaja

Remaja adalah kelompok penduduk yang berusia 10-19 tahun (WHO). Pertumbuhan dan perkembangan selama masa remaja dibagi dalam tiga tahap, yaitu remaja awal (usia 11-14 tahun), remaja pertengahan (usia 14-17 tahun) dan remaja akhir (usia 17-20 tahun).²⁶

Pada masa remaja awal, kebanyakan orang memulai pendidikan di bangku Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan di masa remaja tengah dan akhir, orang-orang yang duduk di bangku Sekolah Menengah Atas (SMA) biasanya sudah memasuki dunia perguruan tinggi atau mungkin sudah bekerja. Pada masa remaja awal sering juga disebut masa puber atau pubertas. Pubertas dari bahasa latin yang artinya menjadi dewasa. Dapat diartikan bahwa pubertas dari kata *pubscere* yang artinya mendapat pubes atau rambut kemaluan yaitu suatu tanda kelamin sekunder yang menandakan perkembangan social.²⁷

²⁵ Sarlito Wirawan Sarwono, *Pengantar Umum Psikologi*, (Jakarta: Bintang Bulan, 1982), hlm. 37-39.

²⁶ Ade Wulandari, "Karakteris Pertumbuhan Perkembangan Remaja dan Implikasinya Terhadap Masalah Kesehatan dan Keperawatannya", *Jurnal Keperawatan Anak*, Vol. 2, No.1, Mei 2014, hlm. 41, <http://103.97.100.145/index.php/JKA/article/view/3954/0>

²⁷ Sri Rumini dan Siti Sundari, *Perkembangan Anak dan Remaja*, (Jakarta: Rineka Cipta,

3. Fase Perkembangan Usia Remaja

- a. **Pertumbuhan Fisik:** Pertumbuhan meningkat dengan cepat. Pada tahap remaja awal (11-14 tahun), karakteristik seks sekunder mulai muncul, seperti penonjolan payudara pada remaja perempuan, pembesaran testis pada remaja laki-laki, dan pertumbuhan rambut ketiak atau pubis. Karakteristik ini tercapai dengan baik pada tahap remaja pertengahan (usia 14-17 tahun) dan pada tahap remaja akhir (usia 17-20 tahun), saat remaja telah matang secara fisik.
- b. **Kemampuan untuk berpikir** pada remaja awal mencari nilai dan energi baru dan membandingkan normalitas dengan teman sebaya yang sama jenis.
- c. **Identitas.** Pada tahap awal, ketertarikan terhadap teman sebaya ditunjukkan dengan menerima atau menolak seseorang. Remaja mencoba berbagai peran, mengubah gambar diri, menumbuhkan rasa cinta pada diri sendiri, memiliki banyak fantasi kehidupan, dan idealistis. Remaja yang di usia akhir hampir menetap dalam harga diri, identitas, dan persepsi tubuh mereka.
- d. *Relationship* dengan orang tua. Remaja memiliki keinginan kuat untuk bergantung pada orang tua. Tidak ada konflik yang signifikan tentang kontrol orang tua pada tahap ini. Remaja pertengahan mengalami konflik utama tentang kemandirian dan

control pada diri sendiri. Pada tahap ini, ada keinginan yang mendorong untuk menjadi emansipasi dan melepaskan diri. Ketika remaja akhir, perpisahan fisik dan emosional dari orang tua dapat dilalui dengan sedikit adanya konflik.

- e. Hubungan dengan orang yang sama usianya. Remaja usia dini dan pertengahan mencari ikatan dengan teman sebaya untuk mengatasi ketidakstabilan yang disebabkan oleh perubahan yang cepat; pertemanan yang lebih dekat dengan jenis kelamin yang sama, namun mereka mulai mempertimbangkan kemungkinan menarik lawan jenis. Mereka berjuang untuk mengambil tempat di dalam kelompok, standar perilaku dibentuk oleh kelompok sebaya sehingga penerimaan oleh sebaya adalah hal yang sangat penting.²⁸

4. Tugas Perkembangan Pada Usia Remaja

Menurut Havighurst menyatakan bahwa tugas-tugas perkembangan adalah "tugas yang muncul pada saat atau sekitar suatu periode tertentu dalam kehidupan tertentu dalam kehidupan individu, yang jika berhasil akan menimbulkan rasa bahagia dan membawa ke arah keberhasilan dalam melaksanakan tugas-tugas berikutnya. Akan tetapi gagal menimbulkan rasa tidak bahagia dan kesulitan dalam menghadapi tugas-tugas berikutnya.

perkembangan masa remaja sebagai berikut:

²⁸ Ade Wulandari, "Karakteris Pertumbuhan Perkembangan Remaja dan Implikasinya Terhadap Masalah Kesehatan dan Keperawatannya", *Jurnal Keperawatan Anak*, Vol. 2, No.1, Mei 2014, hlm. 41, <http://103.97.100.145/index.php/JKA/article/view/3954/0>.

- a. Mencapai kemandirian emosional dari orangtua atau figur-figur yang mempunyai otoritas.
 - b. Mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal dan bergaul dengan teman sebaya, baik secara individual maupun kelompok.
 - c. Memperkuat *self-control* (kemampuan mengendalikan diri) atas dasar skala nilai, prinsip, atau falsafah hidup (*weltanichanung*).
 - d. Mampu meninggalkan reaksi dan penyesuaian diri (sikap/perilaku) kekanak-kanakan.
 - e. Mencapai hubungan baru dan yang lebih matang dengan teman sebaya baik pria maupun wanita.
 - f. Mengharapkan dan mencapai perilaku sosial yang bertanggung jawab.
5. Perkembangan Emosi Remaja yang Kecanduan *Gadget*
- a. Instabilitas emosi: mudah marah, mood swings, reaksi emosional yang tajam²⁹
 - b. Kesulitan regulasi emosi (*emotion regulation*)³⁰
 - c. Peningkatan rasa kesepian / Penarikan sosial (*social withdrawal*)
 - d. Kecemasan dan Depresi

²⁹ Sabrina, dkk, “ Dampak Kecanduan Gadget Terhadap Emosi dan Kepribadian Remaja,” *Jurnal Pustaka Nusantara Multidisplin*, Vol. 3, No.1, 2025, <https://doi.org/10.59945/jpnm.v3i1.344> .

³⁰ Sofiana Nur Afidah, dkk, “ Dampak Pengguna Gadget Pda Perkembangan Emosional dan Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar ”, *Indonesia Gender and Society Journal*, Vol. 3, No.2, 2022, <https://doi.org/10.23887/igsj.v3i2.50414>.

- e. Penurunan kecerdasan emosional / Empati ³¹
- f. Gangguan Tidur
- g. Konflik keluarga
- h. Perilaku agresif

C. Kecanduan Gadget

Istilah "*gadget*" memiliki sejarah yang menarik. Istilah ini pertama kali digunakan sebagai lelucon pada abad ke-19, dan *Oxford English Dictionary* memuat bukti anekdotal tentang penggunaan awalnya. Istilah ini muncul pada tahun 1850-an, dan istilah "*gadget*" digunakan untuk merujuk pada barang yang digunakan oleh seseorang yang daya ingatnya buruk. Menurut etimologinya, istilah "*gadget*" berarti "perselisihan." Kata "*gadget*" konon berasal dari peristiwa besar Perang Dunia I. Istilah "*gadget*" sering digunakan dalam konteks militer, khususnya oleh angkatan laut. Buku Vivian Drake "*Above the Battle*," yang diterbitkan pada tahun 1918, sering menggunakan kata tersebut.

Dalam buku terdapat kutipan " *Our ennui was occasionally relieved by new gadgets. Gadget is the Flyng slang for invention! Some gadgets were good, some comic, and some extraordinary* " (kebosanan kita kadang-kadang terobati dengan gadget baru. gadget adalah bahasa gaul untuk penemuan! beberapa gadget bagus, beberapa lucu, dan beberapa luar biasa), muncul dalam novel tersebut. Pada saat

³¹ Agus Waluyo dan Rini Deska, " Gambaran intensitas penggunaan gadget dan kecerdasan emosional mahasiswa", *Jurnal Of Mental health Concrens*, Vol. 3, No.2, 2024, hlm. 38-44, <https://doi.org/10.56922/mhc.v3i2.892>.

itu, istilah "*gadget*" menyiratkan perangkat kecil dan portabel. Istilah "*gadget*" terus digunakan hingga tahun 1956, ketika artikel kritikus arsitektur Reyner Banham "*The Great Gizmo*" diterbitkan. Di dalamnya, Banham menggambarkan *gadget* sebagai barang yang khas, memiliki kemampuan tinggi, dan terkait dengan ukuran dan biaya. Dalam esainya, Banham menjelaskan bagaimana *gadget* digunakan untuk mengubah satu barang menjadi barang lain, yang merupakan sesuatu yang dibutuhkan manusia dan dapat digunakan dengan kemampuan yang dapat diandalkan.³²

Gadget menurut KBBI adalah peranti elektronik dengan fungsi praktis. *Gadget* biasanya merupakan perangkat teknologi dengan kegunaan khusus. Salah satunya *smartphone* (Telepon pintar) atau *handpone*, *notebook*, *game console*, *ipad* tau *tablet* laptop dan *computer PC*.³³ Dengan ada *gadget* membuat hidup bisa lebih mudah. Oleh karena itu, anak-anak dapat diberikan barang elektronik selama mampu mengikuti pedoman dan batasan tertentu.

Memanfaatkan teknologi sebagai alat pendidikan yang menyenangkan. *Gadget* juga memiliki manfaat sebagai sarana belajar anak. Konsumsi media televisi dan *gadget* membuat anak betah berlama-lama di depan layar. Anak jadi enggan melakukan aktifitas

³² Nita Monita Rini, Ika Ari Pratiwi and Muhammad Noor Ahsin, "Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar," *Jurnal Education* .Vol. 7, No.3, 2021, <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1379>.

³³ <https://kbbi.web.id/gadget> (diakses tanggal 17 april 2025 pukul 13.54 WIB).

fisik yang dapat mengakibatkan kegemukan dan obesitas.³⁴

Dari beberapa sudut pandang di atas tentang *gadget*, dapat disimpulkan bahwa *gadget* merupakan perangkat elektronik yang sangat berfungsi. Selain itu, memfasilitasi pengambilan pengetahuan di bidang elektronik, termasuk laptop, iPad, dan tablet.

1. Manfaat *Gadget*

Gadget adalah teknologi yang memang diciptakan manusia untuk mempermudah hidupnya, tentu saja *gadget* memiliki banyak manfaat. Baik manfaat sebagai fungsi dasar dari keberadaan *gadget* tersebut, hingga fungsi sekunder atau ikutannya. Misalnya *smartphone*, fungsi dasar dari *smartphone* tentu saja untuk menelpon dan mengirim pesan. Sementara fungsi sekundernya banyak. Mulai dari mendengar musik, membaca berita harian, mencari ide kreatif, menjadi petunjuk jalan, hingga berinteraksi secara online, bisa dilakukan dengan menggunakan *smartphone* atau *gadget* lainnya.

Manfaat *gadget* antara lain sebagai sarana komunikasi jarak jauh, sebagai media mencari informasi dengan mudah dan cepat. Tidak jauh berbeda, manfaat *gadget* bagi anak juga diantaranya mempermudah komunikasi antar teman, guru dan orang tua, sebagai media hiburan bagi anak, sebagai media pembelajaran

³⁴ E U Tri Suhardi, *Ayah & Bunda Mengatasi Kecanduan Pada Anak* (Syalmahat Publishing, 2019).

jarak jauh, dan sebagai media untuk mencari informasi.³⁵ Akan tetapi manfaat tersebut akan berubah menjadi dampak negatif bagi anak apabila dalam penggunaannya tidak dikontrol dan dibatasi, beberapa dampak negatif yaitu antara lain ketergantungan atau kecanduan *gadget*, dampak negatif pada kesehatan fisik dan psikologis anak, lemahnya interaksi sosial anak dengan lingkungan, maupun dampak pada sisi kognitif anak.³⁶

2. Bahaya *Gadget*

Bukan tanpa alasan bahwa penggunaan *gadget* oleh banyak orang dari berbagai usia dan profesi semakin intens. Semua kebutuhan manusia modern. Perangkat yang praktis dapat dengan mudah dan luas mendapatkan ini. Alat-alat ini jelas menjadi budaya baru karena menawarkan solusi untuk masalah yang sangat dibutuhkan banyak orang.

Namun keberadaan *gadget* bukan kesalahan, kemudahan yang ditawarkannya justru membuat banyak orang terlena. Sangat berbahaya karena *gadget* dapat menyebabkan ketergantungan pada seseorang. Oleh karena itu, Alat-alat tersebut dapat menjadi musuh manusia pada diri manusia itu sendiri, sehingga tidak membantu dan tidak memudahkan hidup manusia.

³⁵ Fifi Dwi Purwaningtyas, Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar, *Jurnal Psikologi Wijaya Putra (Psikowipa)*, Vol. 4, No.1, 2023, hlm. 1-9, <https://doi.org/10.38156/psikowipa.v4i1.84>.

³⁶ Yula Angriani, Pemanfaatan Gadget Dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Di Keluarga, *Jurnal Perpustakaan Universitas Airlangga: Media Informasi Dan Komunikasi Kepustakawanan*, Vol. 10, No.2, 2020, hlm. 138, Doi : [10.31004/basicedu.v8i3.7621](https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7621) .

Perangkat alat komunikasi yang digunakan terlalu banyak seperti laptop, *gadget*, tablet, komputer PC, sehingga menimbulkan masalah baru. Kecanduan internet menyebabkan banyak waktu terbuang, mulai dari kurangnya kreativitas, gangguan, privasi, susah tidur, dan mengabaikan komunikasi secara langsung. Akibatnya, interaksi seseorang dengan keluarga, sekolah, atau pekerjaan pada akhirnya juga akan terpengaruh oleh pengaruh *gadget* tersebut.

Dokter spesialis jiwa RS Koesnadi mengatakan, akibat bermain *gadget* terdapat dua pasien merupakan pelajar sekolah menengah dan bisa kehilangan kendali akibat bermain *gadget*. Salah satu dari mereka akan membanting dirinya ke dinding saat ingin bermain *gadget*, saat orang tua melarang mereka. hasil tes psikologis yang dilakukan kedua belah pihak menjadi lebih mengerikan lagi. Salah satu darimereka menunjukan sorang pembeunuh dan orang yang paling dibenci adalah orang tuanya. Hal tersebut karena menjadi penghalang antara dirinya dan *gadget*.³⁷

3. Ciri-ciri Kecanduan *Gadget*

Seseorang dikatakan kecanduan *gadget* jika sebagian di antara mereka menghabiskan sebagian besar waktunya menggunakan perangkat, seperti smartphone, tablet, dan laptop.

³⁷ E U Tri Suhardi, *Ayah & Bunda Mengatasi Kecanduan Pada Anak* (Syalmahat Publishing, 2019).

Perilaku ini juga dikenal sebagai *nompobia (no mobile phobia)*, yaitu ketakutan yang parah terhadap aktivitas sehari-hari tanpa smartphone atau perangkat lainnya.

Menurut Dr. Kimberly Young dari *Center for Internet Addiction*, orang yang ketergantungan pada *gadget* pada awalnya merasa sangat terhibur dan senang saat menggunakan *gadget*. Kemudian, individu mulai menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain dengan *gadget* tersebut, tidak mau menghadapi masalah terhadap dirinya, tidak dapat mengontrol kebiasaan individu yang kecanduan dan memilih untuk bermain *gadget*. Ada beberapa ciri - ciri individu yang kecanduan *gadget*, yaitu :

- a. Sering merasa tidak nyaman apabila tidak menggunakan *gadget*.
- b. Sering menggunakan *gadget* pada saat yang tidak tepat seperti saat makan, dan saat di toilet.
- c. Selalu memantau perkembangan yang terjadi atau postingan pada *gadget* yang dimana saat waktu yang tidak masuk akal seperti tengah malam dan ada juga yang saat sedang mengemudi.
- d. Lebih sering berinteraksi dengan *gadget* dari pada berinteraksi pada orang lain secara *face to face*.
- e. Lebih sering menceritakan atau mengunggah (posting), meluapkan masalah di *gadget* dari pada menyelesaikan masalah tersebut secara langsung.

- f. Sering bermain dengan *gadget* dari pada melakukan hal-hal yang bermanfaat seperti olahraga, dan membaca buku.
- g. Lebih cenderung menggunakan *gadget* , dari pada menyelesaikan tugas sekolah atau pekerjaan lainnya.³⁸
- h. Penggunaan *gadget* lebih dalam 2 jam perhari.

4. Langkah Mengurangi Kecanduan *Gadget*

Solusi untuk mengatasi permasalahan penggunaan *gadget* pada anak yang dihadapi mitra yaitu melalui *outdoor learning* berbasis kearifan lokal permainan tradisional. Permainan tradisional dapat mengembangkan keterampilan sosial anak. seperti kerjasama, penyesuaian diri, interaksi positif, sikap empati, patuh aturan, serta menghargai orang lain.³⁹

- 5. Faktor - faktor yang mempengaruhi kecanduan *gadget*, yaitu :
 - a. Faktor eksternal yang menjadi penyebab individu kecanduan *gadget* adalah faktor teknologi dan faktor sosial. Faktor ini terkait dengan tingginya paparan teknologi tentang telepon genggam dan berbagai fasilitasnya. Semakin tinggi paparan teknologi tentang iklan telepon genggam maka makin besar kemungkinan menyebabkan *mobile phone addict* (kecanduan *gadget*). Lalu, ada juga faktor sosial yang menjadi penyebab

³⁸ Ade Wulandari, "Karakteris Pertumbuhan Perkembangan Remaja dan Implikasinya Terhadap Masalah Kesehatan dan Keperawatannya", *Jurnal Keperawatan Anak*, Vol. 2, No.1, Mei 2014, hlm. 41. <http://103.97.100.145/index.php/JKA/article/view/3954/0>

³⁹ Jufrida, dkk, Agen Pergerakan Permainan Tradisional: Solusi Mengurangi Kecanduan Gadget Pada Anak, *Jurnal Surya Masyarakat*, Vol, 4, No1, 2021, hlm. 1-9, Doi: <https://doi.org/10.26714/jsm.4.1.2021.1-9> .

individu kecanduan adalah *gadget* adalah *faktor connected presence*. *Connected presence* sendiri diartikan sebagai keinginan untuk berinteraksi dengan sosial yang berasal dari dalam diri sendiri. Hasrat atau keinginan untuk menjalin interaksi sosial tanpa ada paksaan dan keharusan dari manapun.⁴⁰

- b. Faktor internal yang menjadi penyebab individu kecanduan *gadget* adalah faktor tingkat *sensation seeking* yang rendah, kontrol diri yang rendah, pola asuh dan psikologis. *sensation seeking* ini artinya adalah kebosanan, sedangkan kontrol diri berarti seseorang yang tidak bisa mengontrol diri untuk suatu hal yang berkaitan dengan kesenangan. Jadi, ketika dia bosan, dia butuh hal yang mengasikkan dan membuat senang. Bermain *gadget* adalah salah satu cara terbaiknya. Adapun juga pola asuh yang dimana orang tua mempengaruhi anak kecanduan *gadget* karena pengasuhan yang kurang tepat. Kesibukan menjadi alasan utama mengapa pengenalan *gadget* pada anak dilakukan terlalu awal.⁴¹

⁴⁰ Rahmy Lestari dan Ilawaty Sulian, Faktor-Faktor Penyebab Siswa Kecanduan Handphone Studi Deskriptif Pada Siswa Di SMP Negeri 13 Kota Bengkulu, *Onsilia: Jurnal Ilmiah BK*, Vol. 3, No.1, 2020, hlm. 36, https://ejournal.unib.ac.id/index.php/j_consilia

⁴¹ Indri Delvia Aesong, Pola Pengasuhan Anak Di Tengah Maraknya Pengguna Gadget, *Bomba: Jurnal Pembangunan Daerah*, Vol. 3, No.2, 2023, hlm 60, <https://jurnalbrida.sultengprov.go.id/index.php/bomba/article/view/53>.

6. Dampak *Gadget* Pada Emosi

Ada beberapa dampak *negative* dan dampak positif dari *gadget*, yaitu:

- a. Menunjukkan tanda-tanda sensitivitas yang tinggi, mudah marah, gelisah, bahkan mengalami isolasi diri dari lingkungan sekitar.
- b. Kurangnya berinteraksi dengan anggota keluarga dan teman sebaya, mengurangi kualitas hubungan sosial mereka.
- c. Penggunaan *gadget* yang berlebihan juga dapat mempengaruhi kinerja akademik remaja, mengabaikan tugas sekolah dan memprioritaskan waktu di dunia digital.
- d. Kecanduan *gadget* dapat mempengaruhi kesehatan mental remaja. Gejala kecemasan dan depresi mungkin muncul akibat ketergantungan pada teknologi. Remaja yang terlalu terfokus pada *gadget* cenderung kehilangan pemahaman terhadap dunia nyata di sekitarnya.⁴²
- e. Dapat melontarkan kata-kata yang tidak baik.⁴³
- f. Kurang tidur, karena penggunaan *gadget* tanpa pengawasan.⁴⁴
- g. Perilaku remaja dalam menggunakan gadget dalam jangka waktu yang lama dapat menyebabkan perubahan dan

⁴² Miftahul Jannah, dkk, Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Remaja, *Mutiara: Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah*, Vol. 2, No.1, 2023, hlm. 93-106. <https://doi.org/10.59059/mutiara.v2i1.861>.

⁴³ DesriUttami dan Fitriyeni, Dampak Kecanduan *Gadget* Terhadap Emosional Anak Di kelas 6 Sekolah Dasar, Vol. 7, No.4, 2024, hlm. 224. <https://doi.org/10.37329/cetta.v7i4.3812>

⁴⁴ Helman, dkk, Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun (Studi Kasus di SPS Taam Annuur Kota Tasikmalaya), Vol. 6, No.2, 2022, hlm. 4414. <https://doi.org/10.31316/jk.v6i2.3737>.

terganggunya kegiatan sehari-hari, misalnya saja melupakan tugasnya untuk belajar, lupa untuk makan, minum serta kebersihan diri.⁴⁵

Adapun beberapa dampak positifnya, yaitu:

- a. Mendukung keingintahuan anak, dengan bimbingan orangtua anak dapat mengakses situs-situs yang ingin dipelajari anak di internet.⁴⁶
- b. Mempermudah mendapat informasi.
- c. Dapat menambah kreatifitas seperti menggambar.
- d. Mampu membantu menghilangkan stress dengan mendengarkan musik, youtube, dan radio.

D. Kajian Terdahulu

Dalam penulisan karya ilmiah ini, penulis dapat merujuk kepada buku, Jurnal dan skripsi yang sudah membahas sebelumnya tentang strategi dakwah dan berkaitan dengan penelitian ini. Adapun skripsi dan jurnal yang sudah terlebih dahulu membahas hal seputar perkembangan emosi pada remaja yang mengalami kecanduan *gadget* tujuannya sebagai acuan atau pedoman dalam penelitian ini, yaitu:

⁴⁵ Jeperson Simanjuntak, dkk, Gangguan Emosi Dan Perilaku Akibat Kecanduan Gadget, Vol, 4, No.4, 2022, hlm. 1058.<https://doi.org/10.33024/mnj.v4i4.6221>

⁴⁶ Helman, dkk, Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun (Studi Kasus di SPS Taam Annuur Kota Tasikmalaya), Vol. 6, No.2, 2022, hlm. 4414.<https://doi.org/10.31316/jk.v6i2.3737>.

No	Skripsi / Jurnal	Persamaan	Perbedaan
1	Nama: Risa Azizatul Muawanah Skripsi: Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia 4-6 Tahun Di Paud Pgri 15A Iringmulyo Kota Metro Tahun Pelajaran 2021/2022 Lembaga: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro	Terdapat persamaan dalam penelitian ini, yaitu membahas tentang penggunaan <i>gadget</i> .	Namun terdapat pula perbedaan dalam penelitian ini, seperti fokus dan objek penelitiannya terkait dampak penggunaan <i>gadgetnya</i> pada anak usia dini sedangkan pada penelitian ini berfokus pada perkembangan emosi remaja yang kecanduan <i>gadget</i> . ⁴⁷
2	Nama: Miftahul Jannah, Mitsaqy Fitria Irdha, M. Malik Fajar Rambe, T. Chantiqa Salsabilla Az-Zahra Jurnal: Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Perkembangan Emosional Remaja Lembaga: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara	Terdapat persamaan dalam penelitian ini, yaitu objek utamanya adalah remaja dan membahas tentang penggunaan <i>gadget</i>	Namun terdapat pula perbedaan dalam penelitian ini, seperti fokus penelitian pada penelitian terdahulu terkait perkembangan emosional sedangkan pada penelitian ini berfokus pada perkembangan emosinya. ⁴⁸
3	Nama: Ulfa Suryani, Velga Yazia Jurnal: Hubungan Kecanduan <i>Gadget</i> Dengan Gangguan	Terdapat persamaan dalam penelitian ini, yaitu objek remaja	Namun terdapat pula perbedaan dalam penelitian ini, jenis yang di

⁴⁷ Risa Azizatul Muawanah, Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap perkembangan Emosional Anak Usia 4-6 Tahun Di Paud Pgri 15A Iringmulyo Kota Metro Tahun Pelajaran 2021/2022, Skripsi, (Metro: IAIN, 2021), hlm. 60.

⁴⁸ Miftahul Jannah, dkk, Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Emosional Remaja, *Mutiara: Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah*, Vol. 2, No.1, 2023, hlm. 93-106, <https://doi.org/10.59059/mutiara.v2il.861>.

	Emosi Pada Remaja Lembaga: Program Studi S1 keperawatan, Stikes Mercubaktijaya Padang	dan membahas kecanduan <i>gadget</i> .	gunakan dalam meneliti adalah analitik dengan desain penelitian yang digunakan adalah cross sectional yaitu variabel independen dan dependen sedangkan peneliti ini menggunakan jenis penelitian jenis penelitian kualitatif deskriptif. ⁴⁹
--	--	---	---

⁴⁹ Ulfa Suryani dan Velga Yazia, " Hubungan Kecanduan Gadget Dengan Gangguan Emosi Pada Remaja Jurnal Keperawatan, Vol, 15, No.2, 2023, hlm. 517-24, <https://doi.org/10.32583/keperawatan.v15i2.862>.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini berlokasi di Perumnas Simalingkar Kecamatan Medan Tuntungan. Lokasi ini dipilih karena peneliti ingin mengamati perkembangan emosi remaja yang mengalami kecanduan *gadget* di perumnas tersebut. Waktu penelitian ini dimulai dari bulan Januari 2025 sampai bulan Desember 2025.

B. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*) menggunakan pendekatan kualitatif. Moleong mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai penelitian yang dimaksudkan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya pelaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah.⁵⁰ Sebagaimana penelitian ini bertujuan untuk mengetahui secara mendalam tentang Perkembangan Emosi Remaja Yang Mengalami Kecanduan *Gadget* Di lingkungan XIII Perumnas Simalingkar Kecamatan Medan Tuntungan.

⁵⁰ Mouwn Erland, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Padang Sumatera Barat: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022), hlm. 4.

Kemudian penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif adalah suatu metode penelitian yang bergerak pada pendekatan kualitatif sederhana dengan alur induktif. Alur induktif ini maksudnya penelitian deskriptif kualitatif diawali dengan proses atau peristiwa penjelas yang akhirnya dapat ditarik suatu generalisasi yang merupakan sebuah kesimpulan dari proses atau peristiwa tersebut.⁵¹

C. Informan Penelitian

Subjek penelitian atau informan penelitian adalah orang atau aktor tertentu yang bertindak atau memiliki aktivitas pada suatu tempat dan situasi tertentu yang dapat dipelajari melalui pengumpulan data penelitian.⁵² Informan dalam penelitian ini terdiri dari 13 orang yaitu 5 remaja yang kecanduan *gadget*, 5 orang tua (hanya ibu), dan 2 teman sebaya dari remaja yg kecanduan *gadget*, dan Kepala Lingkungan.

D. Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Sumber data primer adalah data yang diperoleh dari pihak yang bersangkutan atau langsung diperoleh dari informan.⁵³ Sumber data primer menurut Bungin, adalah data yang langsung diperoleh dari sumber data pertama di lokasi penelitian atau objek penelitian.

⁵¹ Wiwin yuliani, Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif dalam Perspektif Bimbingan dan Konseling, Vol. 2, No.2, May 2018, <https://ejournal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/%20quanta/%20article/view/1641/911>.

⁵² Ali Daud Hasibuan, *Metodologi Penelitian, Teori dan Praktik Riset Bimbingan Konseling Pendidikan Islam*, (Medan: Merdeka Kreasi, 2023), hlm. 36.

⁵³ Rosady Ruslan, *Metode Penelitian* (Jakarta: Rajawali Pers, 2023), hlm. 138.

Sumber data primer yang dibutuhkan dalam penelitian ini yaitu 5 remaja yang kecanduan.

2. Sumber data sekunder menurut Bungin yang dikutip oleh Rahmadi, data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber kedua atau sumber sekunder dari data yang dibutuhkan.⁵⁴ Sumber data sekunder dalam penelitian ini yaitu orangtua dari remaja yang kecanduan *gadget* sebanyak 5 orang tua (hanya ibu), Kepala Lingkungan dan teman sebaya sebanyak 2 orang yang di Lingkungan XIII Perumnas Simalingkar Kecamatan Medan Tuntungan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Alat analisis data dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Observasi adalah proses mengamati langsung yang dilakukan oleh peneliti terhadap suatu fenomena atau konteks yang perlu mendapatkan jawaban spesifik, jelas, dan pasti sebagaimana di ajukan pada rumusan masalah penelitian. Observasi dibagi menjadi dua jenis, yaitu:

- a. *Participant observer* adalah observasi yang dilakukan dengan cara peneliti melakukan cara observasi terhadap fenomena dan konteks yang diteliti dengan cara terlibat langsung pada aktivitas yang berlangsung di lokasi penelitian.

⁵⁴ Rahmadi, *Pengantar Metodologi Penelitian*, (Banjarmasin: Antasari Press, 2011), hlm. 75.

b. *Non participant observer* adalah observasi yang dilakukan peneliti dengan cara mengamati langsung fenomena dan konteks yang terjadi, namun penelitian hanya mengamati secara langsung dan tidak terlibat dalam melakukan aktivitas sebagaimana dilakukan aktor atau informan penelitian.⁵⁵

Observasi dalam penelitian ini adalah observasi non partisipan. Peneliti hanya mengamati dan tidak terlibat dalam aktivitas yang dilakukan (tidak ikut serta dalam aktivitas yang dilakukan oleh remaja kecanduan *gadget*).

2. Wawancara

Wawancara adalah suatu bentuk komunikasi verbal semacam percakapan yang bertujuan memperoleh informasi. Pertanyaan dan jawaban yang diberikan dilakukan secara verbal, biasanya komunikasi ini dilakukan dalam keadaan tatap muka, dalam wawancara orang yang dimintai informasi (sumber data) disebut dengan informan.⁵⁶

Wawancara dalam pengumpulan data penelitian kualitatif dibagi menjadi wawancara terencana dan terukur, wawancara terencana tapi tidak terstruktur, dan wawancara bebas.

a. Wawancara terencana dan terukur adalah proses wawancara yang dilakukan dengan mempersiapkan segala sesuatunya sebelum dilakukan wawancara.

⁵⁵ Ali Daud Hasibuan, *Metodologi Penelitian, Teori dan Praktik Riset Bimbingan Konseling Pendidikan Islam*, hlm. 41.

⁵⁶ Sugiono, *Metode Penelitian Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2023), hlm. 20.

- b. Wawancara terencana tapi tidak terstruktur dilakukan secara terencana dengan membuat janji dengan informan penelitian akan waktu dan tempat akan dilaksanakannya wawancara.⁵⁷
- c. Wawancara bebas adalah proses wawancara yang dilakukan secara ilmiah dan tidak direncanakan sebelumnya, baik waktu, tempat, dan juga pedoman wawancara. Proses wawancara berlangsung secara ilmiah di lapangan dan tergantung pada kemampuan peneliti membawa suasana wawancara berlangsung secara efektif.⁵⁸

Wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara terencana tapi tidak terstruktur, peneliti mengajukan pertanyaan yang ada di pedoman berupa garis besar masalah dan pertanyaan yang bisa diubah (tidak monoton).

3. Dokumentasi

Dokumen dan dokumentasi adalah istilah yang sering digunakan dalam konteks pengelolaan informasi. Dokumen merupakan satuan informasi yang dapat berupa tulisan, gambar, atau media lainnya yang menyampaikan data atau fakta, seperti laporan, surat, kontrak, dan kebijakan. Sementara itu, dokumentasi merujuk pada proses pengumpulan, penyimpanan, dan pengorganisasian dokumen dengan tujuan menjaga informasi agar mudah diakses dan dipahami. Dokumentasi mencakup panduan pengguna, manual

⁵⁷ Ali Daud Hasibuan, *Metodologi Penelitian, Teori dan Praktik Riset Bimbingan Konseling Pendidikan Islam*, hlm. 39.

⁵⁸ Ali Daud Hasibuan, *Metodologi Penelitian, Teori dan Praktik Riset Bimbingan Konseling Pendidikan Islam*, hlm. 40.

instruksi, rekaman proses, dan arsip proyek. Keduanya memiliki peranan penting dalam pengelolaan informasi, baik untuk keperluan organisasi maupun individu.⁵⁹ Adapun dokumentasi yang dilakukan peneliti adalah dengan menggunakan foto, dan dokumentasi yang menjadi penunjang data yang diperlukan.

F. Teknik Pengecekan Keabsahan Data

Untuk memeriksa data-data yang diperoleh dari penelitian terjamin keabsahannya, maka dalam hal ini peneliti melakukan beberapa langkah sebagai tahapan untuk menjamin keabsahan data yang diperoleh dari metode dalam pengumpulan data. Penelitian yang dilakukan merupakan suatu penelitian yang mempunyai sejumlah kekurangan sehingga diperlukan cara untuk menjamin keabsahan penelitian. Penjamin keabsahan penelitian ini diperoleh dari triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembandingan terhadap data tersebut. Adapun triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber adalah membandingkan dan memeriksa ulang derajat kepercayaan suatu informasi atau data yang diperoleh melalui sumber yang berbeda seperti membandingkan hasil observasi dengan wawancara, yakni membandingkan apa yang dikatakan informan sumber

⁵⁹ Albi Anggito dan Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Jawa Barat: CV Jejak, 2023), hlm. 145.

data saat berada pada situasi umum dengan apa yang dikatakannya secara pribadi atau membandingkan hasil wawancara dengan dokumen yang ada.⁶⁰ Untuk meningkatkan validitas data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber, yakni dengan menggali informasi dari berbagai narasumber, antara lain remaja yang mengalami kecanduan *gadget*.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dapat dimaknai sebagai suatu proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori dan satuan dasar.⁶¹ Teknik analisis data pada penelitian kualitatif dilakukan pada dua tahap, yaitu pada saat sebelum lapangan, dan pada saat berada di lapangan.

a. Analisis Data Sebelum ke Lapangan

Analisis data sebelum lapangan dilakukan dengan cara mengkaji dan menganalisis data-data yang ada sebelumnya yang diperoleh melalui dokumen, karya, buku, material, penelitian terdahulu, dan lainnya yang dianggap sebagai kajian pendahulu bagi masalah yang akan diteliti.

⁶⁰ Lexy J. Moelong, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2021). hlm.84.

⁶¹ Rahmadi, *Penghantar Metodologi Penelitian*, (Banjarmasin: Antasari Press, 2011), hlm. 92.

b. Analisis Data Selama di Lapangan

Analisis data yang dilakukan selama di lapangan menjadi kunci dan hal terpenting dalam proses analisis data penelitian.⁶² Terdapat beberapa teknik analisis data yang akan dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini, sebagai berikut :

1. Reduksi data

Reduksi data dilakukan sebagai upaya mempertajam, memilih, memfokuskan, membuang, dan mengorganisir data yang di peroleh sehingga setiap data dapat di tarik kesimpulan dan juga dapat diverifikasi.

2. Penyajian data

Penyajian data adalah sekumpulan informasi tertata yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan. Tahap ini dilakukan dengan menyajikan sekumpulan informasi yang tertata sehingga adanya penarikan kesimpulan. Penyajian data dilakukan untuk dapat melihat gambaran keseluruhan. Pada tahap ini peneliti berupaya mengklasifikasikan dan menyajikan data sesuai dengan pokok permasalahan yang diawali dengan pengelompokan pada setiap pokok masalah.⁶³

⁶² Ali Daud Hasibuan, *Metodologi Penelitian, Teori dan Praktik Riset Bimbingan Konseling Pendidikan Islam*, hlm. 45-46.

⁶³ Syafrida Hafni Sahir, *Metodologi Penelitian* (Medan: KBM Indonesia, 2021), hlm. 47-48.

3. Penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukam sebagai proses akhir dari penelitian yang dilakukan sebelum menyusun laporan penelitian.⁶⁴

Penyajian data merupakan proses pengumpulan informasi yang disusun berdasarkan kategori atau pengelompokan-pengelompokan.⁶⁵

H. Sistematika Pembahasan

Untuk membuat pembahasan agar muda dipahami, penulis menyusun sistematika penelitian :

Bab I, Penelitian yang akan penulis uraikan yaitu mengenai latar belakang, fokus masalah, batasan istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat peneltian, dan sistematika penelitian.

Bab II, Kajian pustaka, tentang perkembangan emosi remaja yang mengalami kecanduan *gadget* di lingkungan XIII perumnas simalingkar kelurahan mangga kecamatan medan tuntungan kota medan.

Bab III, Metode peneletian, penguraian Lokasi/waktu, jenis penelitian, informan penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab IV merupakan hasil penenlitian yang membahas tentang informasi yang dikumpulkan selama pertemuan dengan cara observasi dan dokumentasi dan menggambarkan hasil yang diperoleh peneliti.

⁶⁴ Ali Daud Hasibuan, *Metodologi Penelitian, Teori dan Praktik Riset Bimbingan Konseling Pendidikan Islam*, hlm. 50-51.

⁶⁵ Sandu Siyoto & Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), hlm. 129-136.

Bab V merupakan penutup yang membahas tentang kesimpulan, pemngolahan data dan hasil, dan berisi saran yang di tulis penulis kepada pihak-pihak terkait yang diharapkan nantinya.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Letak Geografis Kelurahan Mangga Kecamatan Medan Tuntungan
Kota Medan

Lingkungan XIII Perumnas Simalingkar merupakan salah satu wilayah administratif yang berada di Kecamatan Medan Tuntungan, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Kecamatan Medan Tuntungan memiliki 9 kelurahan⁶⁶ dengan jumlah lingkungan yang cukup padat, salah satunya adalah Kelurahan Mangga, di mana Lingkungan XIII Perumnas Simalingkar termasuk di dalamnya. Lingkungan XIII memiliki luas wilayah sekitar 1,5 hektar, dengan mayoritas masyarakat yang berkerja sebagai pegawai swasta, pedagang, serta ada beberapa yang berstatus pensiunan dan ada juga yang berkerja dibidang yang lainnya. batas-batas wilayah Lingkungan XIII Perumnas Simalingkar adalah sebagai berikut:

- a. Sebelah Utara berbatasan dengan Lingkungan XI Perumnas Simalingkar
- b. Sebelah Timur berbatasan dengan lingkungan XII Perumnas Simalingkar
- c. Sebelah Selatan berbatasan dengan Lingkungan XIV Perumnas Simalingkar

⁶⁶ Dokumentasi Kelurahan Mangga, “Statistik Kecamatan Medan Tuntungan 2012”, <https://web-api.bps.go.id> , (Diakses Tanggal 16 Septemeber 2025 Pukul 22.20 WIB).

- d. Sebelah Barat berbatasan dengan lingkungan XIII Perumnas Simalingkar.⁶⁷

2. Jumlah Penduduk Berdasarkan Jenis Kelamin

Jumlah penduduk di Lingkungan XIII, Kelurahan Mangga, Kecamatan Medan Tuntungan, Kota Medan adalah sebanyak 102 jiwa. Rinciannya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel IV.1
Data penduduk di Lingkungan XIII tahun 2025

Jenis Kelamin	Jumlah
Laki-Laki	49 Jiwa
Perempuan	53 Jiwa

Adapun jumlah remaja di Lingkungan XIII Kelurahan Mangga Kecamatan Medan Tuntungan Kota Medan adalah berjumlah 48 jiwa. Untuk lebih jelasnya berikut ini adalah jumlah remaja di Lingkungan XIII Kelurahan Mangga Kecamatan Medan Tuntungan Kota Medan.⁶⁸

Table IV.2
Data remaja di Lingkungan XIII tahun 2025

Jenis Kelamin	Jumlah
Laki-Laki	20 Jiwa
Perempuan	28 Jiwa

⁶⁷ Dokumentasi, Lingkungan XIII, Kelurahan Mangga Perumnas Simalingkar, 15 September 2025 Pukul 19.00 WIB.

⁶⁸ Dokumentasi, Lingkungan XIII, Kelurahan Mangga Perumnas Simalingkar, 18 September 2025 Pukul 21.00 WIB.

3. Jumlah Penduduk Berdasarkan Agama

Agama mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia yaitu sebagai pedoman dan penuntun hidup dalam segala aspek kehidupan manusia. Agama memberikan arah bagi hidup manusia. Berhubungan dengan hal itu, di Lingkungan XIII Kelurahan Mangga Kecamatan Medan Tuntungan Kota Medan terdapat 3 agama. Untuk lebih jelasnya berikut ini adalah jumlah penduduk berdasarkan agama di Lingkungan XIII Kelurahan Mangga Kecamatan Medan Tuntungan Kota Medan.⁶⁹

Tabel IV.3
Data penduduk berdasarkan agama tahun 2025

Agama	Jumlah
Islam	52 Jiwa
Kristen	29 Jiwa
Katolik	21 Jiwa

Berdasarkan data yang telah disajikan pada bagian sebelumnya, berikut ini merupakan tujuan mengenai dari data tersebut:

- a) Data jumlah penduduk di Lingkungan XIII Kelurahan Mangga digunakan dalam penelitian ini karena informan yang dijadikan subjek penelitian berasal dari Kelurahan tersebut, sehingga informasi ini menjadi penting sebagai latar kontekstual yang

⁶⁹ Dokumentasi, Lingkungan XIII, Kelurahan Mangga Perumnas Simalingkar, 19 September 2025 Pukul 21.30 WIB.

mendukung pemahaman terhadap perkembangan emosi remaja yang mengalami kecanduan *gadget* tersebut.

- b) Data mengenai remaja di Lingkungan XIII Kelurahan Mangga digunakan dalam penelitian ini karena fokus penelitian diarahkan pada kondisi perkembangan emosi remaja yang mengalami kecanduan pada *gadget* tersebut.
- c) Data mengenai penganut agama di Lingkungan XIII Kelurahan Mangga digunakan dalam penelitian ini karena peneliti secara khusus memfokuskan pengambilan informan pada masyarakat yang beragama di lingkungan tersebut.

4. Data Remaja yang Mengalami Kecanduan *Gadget*

Penelitian ini memfokuskan pada remaja yang mengalami kecanduan *gadget* di Lingkungan XIII. Berikut data beberapa responden remaja yang mengalami kecanduan *gadget*.⁷⁰

Tabel I.4
Data Remaja awal yang Mengalami Kecanduan *Gadget*

No	Nama	Umur	Pendidikan
1	Oktavia	13 Tahun	SMP
2	Reza Fahlevi	13 Tahun	SMP
3	Zahran Atala	13 Tahun	SMP
4	Salvia	13 Tahun	SMP
5	Carissa Br Siahaan	13 Tahun	SMP

⁷⁰ Dokumentasi, Lingkungan XIII, Kelurahan Mangga Perumnas Simalingkar, 19 September 2025 Pukul 21.08 WIB.

5. Data Aplikasi yang Digunakan dan Aktivitas *Gadget*

Remaja di Kelurahan Mangga menggunakan berbagai aplikasi yang mendorong kecanduan *gadget*, terutama media sosial, aplikasi *game*, dan aplikasi hiburan.⁷¹

Tabel IV.5
Data Aplikasi yang Digunakan dan Aktivitas *Gadget*

No	Nama	Aplikasi yang Biasa Digunakan	Rata-rata Aktivitas <i>Gadget</i>
1	Oktavia	<i>TikTok, WhatsApp</i>	5-6 Jam per Hari
2	Reza Fahlevi	<i>Instagram, Mobile Legends</i>	4-6 Jam per Hari
3	Zahran Attala	<i>PUBG Mobile, YouTube</i>	4-5 Jam per Hari
4	Salvia	<i>TikTok, Instagram</i>	6 Jam per Hari
5	Carissa Br Siahaan	<i>Shopee, TikTok</i>	5 Jam per Hari

Berdasarkan data diatas menunjukkan berapa lama durasi bermain *gadget* pada remaja dan aplikasi apa saja yang sering di gunakan oleh remaja awal di Perumnas Simalingkar Lingkungan XIII,

⁷¹ Dokumentasi, Lingkungan XIII, Kelurahan Mangga Perumnas Simalingkar, 17 September 2025 Pukul 20.20 WIB.

1. Faktor-faktor yang Menyebabkan Remaja Mengalami Kecanduan *Gadget* di Lingkungan XIII Perumnas Simalingkar Kecamatan Medan Tuntungan Kota Medan

Faktor penyebab kecanduan *gadget* pada remaja terbagi menjadi dua, yaitu faktor eksternal dan faktor internal.

a. Faktor Sosial (Eksternal)

Faktor sosial dimaknai sebagai sekumpulan kondisi, proses, dan dinamika yang berasal dari interaksi individu dengan lingkungan sosialnya meliputi keluarga, teman sebaya, kelompok masyarakat, institusi sosial, norma, nilai, dan budaya yang berpengaruh terhadap sikap, perilaku, perkembangan psikologis, serta pola penyesuaian individu dalam kehidupan sosial. Terutama teman sebaya, sangat memengaruhi perilaku penggunaan *gadget* remaja dan juga kebutuhan akan pengakuan sosial remaja yang kecanduan *gadget*.

Hal ini diperkuat dengan wawancara bersama Oktavia yang mengatakan :

“Menurut saya, alasan saya sering sekali main *gadget* itu karena teman-teman saya juga selalu *update* di media sosial. Kalau saya tidak ikut aktif, rasanya seperti ketinggalan informasi. Kadang saya jadi terus-terusan buka *Instagram* atau *TikTok* biar nggak ketinggalan cerita teman.”⁷²

⁷² Wawancara Oktavia, Remaja Yang Kecanduan *Gadget*, DI Lingkungan XIII Perumnas Simalingkar, 31 Agustus 2025, Pukul 19.30 WIB.

Selanjutnya wawancara dengan remaja yang bernama Reza Fahlevi mengatakan :

“Awalnya saya nggak terlalu suka main game online, bahkan dulu saya lebih sering pakai handphone hanya untuk buka media sosial atau sekadar nonton video. Tapi karena teman-teman di sekolah hampir setiap hari ngobrolin *game*, khususnya *Mobile Legends*, saya jadi penasaran. Mereka sering ngajak saya untuk ikut main bareng supaya bisa lebih dekat dengan kelompok mereka. Lama-kelamaan, saya mulai terbiasa ikut mabar, sampai akhirnya jadi rutinitas sehari-hari. Kalau sehari saja nggak main, rasanya ada yang kurang, seperti ketinggalan cerita dari teman-teman. Selain itu, saya juga merasa lebih percaya diri ketika bisa jago main game dan punya ranking tinggi, karena teman-teman jadi lebih respect. Dari situ saya sadar, tanpa terasa kebiasaan ini berubah jadi semacam kebutuhan yang sulit untuk ditinggalkan.”⁷³

Begitu juga dengan remaja yang bernama Salvia yang menyampaikan:

“Saya jadi sering buka *gadget* karena teman-teman suka bikin *challenge* di *TikTok*. Kalau aku nggak ikutan, aku merasa kurang percaya diri. Jadi, lama-lama malah terbiasa setiap hari buka aplikasi itu.”⁷⁴

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di lapangan menemukan bahwa dorongan dari teman sebaya, yang sering mengajak mereka bermain *game online* atau menggunakan media sosial secara berlebihan, menyebabkan sebagian remaja kecanduan *gadget*. Selain itu, alasan utama adalah keinginan untuk mengikuti

⁷³ Wawancara Reza Fahlevi, Remaja Yang Kecanduan *Gadget*, Di Lingkungan XIII Perumnas Simalingkar, 11 September 2025, Pukul 15.00 WIB.

⁷⁴ Wawancara Salvia, Remaja Yang Kecanduan *Gadget*, Di Lingkungan XIII, Perumnas Simalingkar, 02 September 2025, Pukul 20.00 WIB.

mode.⁷⁵

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan bahwa remaja yang kecanduan *gadget* itu karna adanya dorongan dari teman-teman yang memberikan atau mengenalkan pengalaman baru yang belum pernah dicoba oleh remaja. Apabila remaja tidak mengikuti *updatetan* tentang perkembangan sekarang makan remaja akan kurang kepercayaan diri dan merasa akan tertinggal.

b. Faktor Teknologi (Eksternal)

Faktor teknologi dimaknai sebagai keseluruhan perangkat, sistem, dan inovasi berbasis ilmu pengetahuan yang digunakan manusia untuk mempermudah aktivitas, pengolahan informasi, serta pemenuhan kebutuhan hidup, yang memberikan pengaruh signifikan terhadap pola perilaku, cara berpikir, interaksi sosial, dan perkembangan individu. Kemajuan teknologi yang semakin pesat menyebabkan meningkatnya kecanduan terhadap perangkat elektronik. Sekarang *gadget* memiliki banyak fitur menarik, seperti aplikasi hiburan, media sosial, dan *game online*, yang membuat anak-anak betah berlama-lama menggunakannya.

Hal ini ditegaskan oleh remaja yang bernama Zahran Attala yang mengatakan:

“Menurut aku, teknologi sekarang bikin kita jadi betah pegang *gadget* terus. Soalnya hampir semua hal ada di dalamnya, mulai dari *game online* yang gampang kali diakses. Jadi meskipun

⁷⁵ Observasi, di Lingkungan XIII Perumnas Simalingkar, Pada Tanggal 07 September 2025.

sebenarnya lagi capek atau pengen istirahat, aku tetap aja buka *gadget*. Kadang niatnya cuma sebentar, misalnya mau balas *chat* atau lihat *update* kawan, tapi akhirnya malah keterusan sampai berjam-jam. Apalagi kalau lagi main *game*, rasanya susah berhenti karena ada target yang harus dicapai atau teman-teman ngajak mabar, cepat kali waktu berjalan sampe ga ingat waktu lagi aku.”⁷⁶

Sementara itu, remaja yang bernama Carissa Br Siahaan menyebutkan:

“Kalau aku pribadi, *gadget* itu jadi hiburan utama. Apalagi aplikasi kayak *TikTok* selalu kasih rekomendasi video yang sesuai minata ku abitu di tambah lagi liat-liat *shopee* makin sor awak liatnya. Jadi, ga sadar tiba-tiba bisa sampai 5 jam lebih aku main *gadget* setiap harinya.”⁷⁷

Hal ini diperkuat wawancara dengan Ibu Dinda orang tua dari remaja yang bernama Carissa Br Siahaan, mengatakan :

“Anakku kalo main *gadget* ga pernah ingat waktu beresin rumah pun terkadang malasnya luar biasa hari *weekend* pun gaada mau kumpul ngobrol-ngobrol main *gadget* aja.”⁷⁸

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di lapangan peneliti menunjukkan bahwa remaja di Lingkungan XIII Perumnas Simalingkar lebih cepat beradaptasi dengan teknologi daripada generasi sebelumnya, yang mengakibatkan peningkatan penggunaan perangkat teknologi.⁷⁹

⁷⁶ Wawancara Zahran Attala, Remaja Yang Kecanduan *Gadget*, Di Lingkungan XIII, Perumnas Simalingkar, 03 September 2025, Pukul 17.29 WIB.

⁷⁷ Wawancara Carissa Br Siahaan, Remaja Yang Kecanduan *Gadget*, Di Lingkungan XIII, Perumnas Simalingkar, 07 September 2025, Pukul 21.00 WIB.

⁷⁸ Wawancara Dinda, Orang Tua, Remaja Yang Kecanduan *Gadget*, Di Lingkungan XIII, Perumnas Simalingkar, 09 September 2025, Pukul 17.00 WIB.

⁷⁹ Observasi, di Lingkungan XIII Perumnas Simalingkar, Pada Tanggal 13 September 2025.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan bahwa remaja yang kecanduan *gadget* merasa bahwasanya *gadget* tersebut adalah hiburan utamanya, Namun remaja akan merasa kosong atau adanya rasa tertinggal apabila tidak bermain *gadget*. Remaja tidak akan sadar waktu apabila remaja sudah memegang atau bermain *gadget* dan remaja juga merasa bahwa aplikasi dari *gadget* tersebut bisa memberikan rekomendasi sesuai dengan keinginan remaja tersebut semacam mempermudah sebuah keinginan remaja tersebut.

c. Faktor Pola Asuh (Internal)

faktor pola asuh dimaknai sebagai keseluruhan sikap, perilaku, strategi, dan praktik pengasuhan yang diterapkan orang tua atau pengasuh utama dalam proses membimbing, mendidik, dan mengontrol anak, yang berpengaruh secara sistematis terhadap perkembangan kepribadian, emosi, sosial, dan perilaku anak. Pola asuh orang tua juga menjadi salah satu faktor yang memengaruhi kecanduan *gadget* pada remaja. Remaja yang kurang mendapat perhatian atau pengawasan cenderung menggunakan *gadget* sebagai pelarian dari rasa kesepian atau kurangnya komunikasi dengan orang tua.

Berdasarkan wawancara dengan orang tua Reza Fahlevi, Ibu Tiara, mengatakan:

“Anak saya memang sering main *gadget*, saya akui kami sebagai orang tua sibuk bekerja sehingga jarang memantau aktivitasnya. Kadang saya baru sadar kalau dia sudah berjam-jam main game di kamar. Anak saya saya belikan *gadget* karna

awalnya untuk kebutuhan sekolahnya, cuman lama-lama saya liat anak saya bermain *gadget* terus menerus kadang pas hpnya habis baterai pun dia masih mainin hpnya sambil di cas, terkadang dia saya marahin kalo saya liat seperti itu cuman karna waktu saya kurang untuk memperhatikannya jadi saya gataua apa saja kelakuannya di rumah maupun di luar rumah.”⁸⁰

Hal yang sama diungkapkan oleh Ibu Carissa Br Siahaan, yaitu

Ibu Dinda Putri, yang menyatakan:

“Carissa memang lebih banyak menghabiskan waktu dengan *gadget* nya. Jujur saja, saya juga jarang ngobrol sama dia karena kesibukan pekerjaan saya. Jadi mungkin karena kurang perhatian dari saya, dia jadi lebih nyaman sama *gadget*-nya. Saya jarang menanyai tentang sekolah maupun tugas sekolahnya, karena saya pulang kerja terkadang Carissa sudah tidur, palingan kalo hari *weekend* pun saya jarang di rumah palingan dia bersama kakak-kakaknya dan adiknya. Alasan dia saya beri *gadget* tentu saja karna kebutuhan sekolah, karnakan sekolah sekarang sudah ada grup-grup sama guru mereka, jadi saya kira dia butuh karna dia juga bilang lebih mudah mencari jawaban dan bisa ngobrol sama teman-teman yang lain, dan saya juga berpikir bahwasanya memudahkan saya untuk berkomunikasi dengan dia. Memang kalo saya tanya dengan kakak-adiknya dia jarang keluar kamar, jarang berinteraksi sama saudara-saudaranya yang lain dia asik dikamar dan fokus bermain *gadget* saja.”⁸¹

Selanjutnya wawancara dengan Ibu Renika , orang tua dari remaja bernama Zahran Attala, mengatakan :

“Memang kalo si oza ampun kali litnya, semenjak dia main *gadget* ini ga bisa di bilang cakap, pernahkan waktu hari raya dia dapat THR uangnya di belikannya untuk rank *game* nya, ampun kali aku litanya, itu karna ketauan sama ibu jadi dia ngaku. Kemaren ku belikannya dia *gadget* karna biar mudah

⁸⁰ Wawancara Dinda Putri, Orang Tua, Remaja Yang Kecanduan *Gadget*, Di Lingkungan XIII, Perumnas Simalingkar, 09 September 2025, Pukul 17.00 WIB.

⁸¹ Wawancara Dinda, Orang Tua, Remaja Yang Kecanduan *Gadget*, Di Lingkungan XIII, Perumnas Simalingkar, 09 September 2025, Pukul 11.00 WIB.

telpon dia, rupanya lama-lama kecanduan dia main hp, terkadang aku situ sebentar cuman kasian aku nengok dia ku kasih lagi. Terkadang perhatianku kurang ke dia karnakan aku kerja di pabrik jadi shif-shifan masuknya, karna aku cape terkadang aku langsung istirahat ga sempat nanya gimana harinya, kegiatan apa aja yang di lakukannya aku gatau, makanya komunikasi pun jarang kami, kalo ada waktuku yang kosong aku sempatin perhatikan dia kalo gaada waktu jadi kek gitula makanya dia susah kali di bilangin sekarang asik melawan aja.⁸²

Hal sama juga di katakana oleh Ibu Susanti, orang tua dari remaja yang bernama Salvia, mengatakan:

“Dulu, pas anakku SD umur 11 tahunan, mulai deh tuh dia aku kasih *gadget*. Awalnya sih buat mempermudah dia untuk kerjakan tugas sekolahnya tapi lama-lama kok ya jadi keasikan. Dari situ aku mulai merhatiin, kok kayaknya dia jadi lebih sering sama *gadget*. Kalau hari sekolah, ya sekitar 2 jam-an lah dia main HP karna *gadget* nya ga aku kasih bawa kesekolah, itu udah termasuk buat nyari bahan tugas juga. Tapi kalau libur, waduh, bisa 6 jam-an lebih. Makanya aku selalu usahain ada kegiatan lain biar dia nggak *gadget* terus. Aku ajakin dia main sepeda sama adeknya. Tapi tetep aja ya, namanya juga remaja, kadang suka merajuk kalau nggak dibolehin main *gadget* jadi aku kasian. *gadget* ini emang bikin repot ya. Jadi susah fokus kalau lagi belajar, tidurnya jadi larut malem karena *scrolling* terus-terusan, sampek terkadang dia lupa sama tugas sekolahnya pas ada sedikit watu luang aku tanyain baru dia keinget ada tugas sekolah, aku gamau marahin dia lagi karna aku rasa dia udah remaja dan lagi di fase-fase puber jadi aku cuman ingetin hal-hal yang wajib dia kerjakan aja. Tapi aku bakal periksa *gadget* nya pas *weekend* (hari libur) aja karna aku juga sibuk kerja gaada kesempatan buat interaksi banyak sama Pia tapi itu terkadang dia gamau ngumpul buat ngobrol-ngobrol sama kami karna keasikan main *gadget*.⁸³

⁸² Wawancara Renika, Orang Tua, Remaja Yang Kecanduan *Gadget*, Di Lingkungan XIII, Perumnas Simalingkar, 15 Sempember 2025, Pukul 09.00 WIB.

⁸³ Wawancara Susanti, Orang Tua, Remaja Yang Kecanduan *Gadget*, Di Lingkungan XIII, Perumnas Simalingkar, 17 Sempember 2025, Pukul 09.00 WIB.

Selanjutnya, wawancara dengan orang tua dari remaja bernama Oktavia, yaitu Ibu Kornida Malau, Mengatakan :

“Anak saya mulai menggunakan *gadget* secara rutin sejak usia 10 tahun. Awalnya karna dari sekolah gurunya sering kirim tugas rumahan, jadi saya belikan *gadget* buat dia. Pertama-tama emang dia selalu ngerjain tugas yang dikirim gurunya ke grup, abistu dia kasih kembali *gadget* nya sama saya karna jam 9 atau jam 10 *gadget* saya yang pegang, cuman belakangan ini saya kerja pulangny malam terus jadi gaada yang simpanin *gadget* nya. Kalo saya tanya sama suami saya kenapa ga simpan *gadget* nya alasannya dia kasian sama Okta karna pas mau dia simpan okta nya masih nonton, jadi keterusan sampek sekarang, *gadget* nya ga pernah di simpan lagi. Jadi dia sekrang main *gadget* udah ga ke kontrol lagi waktu nya, karna saya dan om sibuk kerja jualan di warung jadi gaada yang pantau dia, adapun kakaknya juga kerja abangnya pun juga jadi gaada yang perhatiin dia. Saya pun merasa dia sudah remaja jadi pasti dia sudah tau yang mana yang baik dan mana yang buruk. Selagi nilai sekolah dia aman-aman saja ya saya tidak akan bertindak berlebihan. Walaupun sekarang jadi jarang berinteraksi tapi aku sering liat perkembangannya.”⁸⁴

Selain itu, wawancara dengan Bapak Anton, Kepala Lingkungan, mengatakan :

“Kalau saya lihat, banyak anak remaja di sini yang terlalu bebas pakai hp. Orang tua mereka sibuk, jadi anak-anak jadi lebih dekat dengan *gadget* daripada keluarganya. Ini yang bikin mereka kecanduan. Dan orang tua mereka juga pada sibuk kerja mungkin jadi mereka kurang di perhatikan oleh orang tuanya.”⁸⁵

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di lapangan peneliti remaja yang kecanduan bermain *gadget* adalah remaja yang kurang yang berinteraksi dalam lingkungan sosial dan lingkungan

⁸⁴ Wawancara Kornida Malau, Orang Tua, Remaja Yang Kecanduan *Gadget*, Di Lingkungan XIII, Perumnas Simalingkar, 14 September 2025, Pukul 10.00 WIB.

⁸⁵ Wawancara Anton, Kepala Lingkungan, Remaja Yang Kecanduan *Gadget*, Di Lingkungan XIII, Perumnas Simalingkar, 11 September 2025, Pukul 17.19 WIB.

keluarganya yang membuat remaja tidak memiliki kedekatan emosional dapat membuat remaja mencari hiburan dan perhatian dari *gadget* tersebut.⁸⁶

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan pada orang tua remaja yang kecanduan *gadget* bahwasanya mereka jarang memperhatikan anaknya karna kesibukan mereka di pekerjaannya jadi tidak ada waktu untuk memperhatikan anaknya bahkan waktu *weekend* (hari libur) saja orang tuanya tidak ada di rumah untuk menemani mereka dan mengawasi kegiatan mereka. Jadi anak-anak mereka juga kadang tidak mendengarkan perkataan dari orang tuanya dan lebih fokus bermain *gadget*.

d. Faktor Psikologis (Internal)

Faktor psikologis dimaknai sebagai sekumpulan kondisi internal individu yang berkaitan dengan proses mental, emosional, dan kepribadian, yang memengaruhi cara individu berpikir, merasakan, bersikap, serta berperilaku dalam merespons lingkungan dan pengalaman hidupnya. Faktor psikologis juga menjadi salah satu pemicu utama kecanduan *gadget*. Remaja sering *stress*, bosan, dan *mood swing* (perasaan) yang sering berubah.

Hal ini diungkapkan oleh remaja yang bernama Oktavia yang menyampaikan:

“Kalau lagi stres karena tugas sekolah yang menumpuk atau ada

⁸⁶ Observasi, di Lingkungan XIII Perumnas Simalingkar, Pada Tanggal 10 September 2025.

masalah sama teman, biasanya aku lebih memilih untuk main hp daripada cerita ke orang lain. Rasanya lebih tenang kalau bisa *scroll* media sosial, nonton video lucu, atau sekadar lihat aktivitas orang lain. Walaupun sebenarnya masalahnya nggak benar-benar selesai, tapi setidaknya aku bisa lupa sebentar sama perasaan kesal atau capek yang aku rasakan. Tapi di sisi lain, aku sadar kalau kebiasaan ini bikin aku jadi lebih sering menghindar dari kenyataan. Bukannya mencari solusi untuk masalah yang aku hadapi, aku malah lebih nyaman menghabiskan waktu berjam-jam di depan layar *gadget*. Akhirnya, tugas sekolah jadi terbengkalai dan masalah dengan teman pun tetap ada, cuma aku merasa sedikit lebih ringan karena ada pelarian lewat *gadget*.⁸⁷

Selanjutnya wawancara dengan remaja yang bernama Salvia, mengatakan:

“Kadang akumerasa kesepian, jadi saya lebih suka main *gadget*. aku bisa nonton drama di *tiktok* atau main aplikasi lain supaya nggak kepikiran hal-hal yang bikin aku sedih.”⁸⁸

Orang tua Salvia yaitu Ibu Susanti, juga menambahkan:

“Anak saya kalau lagi ada masalah di sekolah, langsung larinya ke *gadget*. Dia nggak cerita ke saya, lebih sering diam di kamar sambil main hp. Saya jadi khawatir, karena kelihatannya *gadget* sudah jadi tempat pelarian utama.”⁸⁹

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di lapangan peneliti remaja yang kecanduan sering merasa melampiaskan rasa *stress*, bosan, atau kecewa dengan berlama-lama menggunakan *gadget*. *Gadget* menjadi sarana pelarian dari masalah pribadi maupun

⁸⁷ Wawancara Oktavia, Remaja Yang Kecanduan *Gadget*, Di Lingkungan XIII, Perumnas Simalingkar, 31 Agustus 2025, Pukul 16.40 WIB.

⁸⁸ Wawancara Salvia, Remaja Yang Kecanduan *Gadget*, DI Lingkungan XIII Perumnas Simalingkar, 02 September 2025, Pukul 20.00 WIB.

⁸⁹ Wawancara Susanti, Orang Tua, Remaja Yang Kecanduan *Gadget*, Di Lingkungan XIII, Perumnas Simalingkar, 12 Sempتمبر 2025, Pukul 19.00 WIB.

tekanan lingkungan.⁹⁰

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan pada remaja yang kecanduan *gadget* mereka merasa kalau saat ada masalah yang terjadi pada remaja, maka mereka akan melampiaskannya pada *gadget* mereka. Karna dalam keadaan apapun seperti kesepian sekalipun remaja akan merasa di temani dan terbantu oleh *gadget* tersebut.

2. Dampak Kecanduan *Gadget* Terhadap Perkembangan Emosi Remaja di Lingkungan XIII Perumnas Simalingkar Kecamatan Medan Tuntungan Kota Medan

- a. Kurangnya berinteraksi dengan anggota keluarga dan teman sebaya mengurangi kualitas hubungan sosial remaja (hilangnya rasa empati)

Hilangnya rasa empati dimaknai sebagai kondisi psikososial di mana keterbatasan frekuensi dan kualitas interaksi sosial secara langsung menyebabkan melemahnya kemampuan remaja dalam membangun hubungan interpersonal yang hangat, responsif, dan empatik. Penggunaan *gadget* secara berlebihan sering kali membuat remaja lebih fokus pada layar ponsel dibandingkan berinteraksi langsung dengan orang-orang di sekitarnya.

Remaja yang kecanduan *gadget* cenderung menarik diri dari aktivitas sosial dan lebih memilih menghabiskan waktu dengan media sosial, *game online*, atau menonton video. Hal ini

⁹⁰ Observasi, di Lingkungan XIII Perumnas Simalingkar, Pada Tanggal 15 September 2025.

menyebabkan berkurangnya keterampilan sosial seperti komunikasi tatap muka, empati, dan kemampuan bekerja sama.

Hal ini dibuktikan dengan wawancara bersama remaja bernama Oktavia yang mengatakan:

“Sejak saya terbiasa main hp terus, saya jadi lebih suka di kamar dari pada keluar main dengan teman. Kalau dulu saya suka kumpul bareng, sekarang saya lebih nyaman nonton drama atau buka Instagram. Rasanya saya nggak butuh ketemu orang banyak, bahkan sama keluarga pun saya jarang ngobrol. Kadang saya merasa nggak punya banyak teman dekat lagi.”⁹¹

Wawancara dengan Ibu Tiara, orangtua remaja bernama Reza Fahlevi, mengatakan :

“Anak saya dulu sering cerita tentang kegiatannya setiap pulang sekolah, tapi sejak pegang hp terus, dia lebih sering diam di kamar. Kalau saya ajak ngobrol, jawabnya singkat-singkat. Bahkan saat makan bersama, matanya tetap ke layar. Saya merasa komunikasi kami berkurang banyak.”⁹²

Selain itu, wawancara dengan Putri Salsabila, teman sebaya bernama Carissa Br Siahaan menyebutkan:

“Teman saya sekarang jarang banget main bareng. Kalau ditanya kenapa nggak ikut, dia bilang lagi *scroll* tiktok di *gadget*. Padahal dulu dia orang yang paling aktif ikut kumpul. Sekarang kayak lebih cuek sama lingkungan sekitar.”⁹³

Berdasarkan observasi peneliti, remaja yang kecanduan *gadget* sering kali merasa tidak nyaman ketika berada dalam lingkungan

⁹¹ Wawancara Oktavia, Remaja Yang Kecanduan *Gadget*, Di Lingkungan XIII, Perumnas Simalingkar, 31 Agustus 2025, Pukul 19.30 WIB.

⁹² Wawancara Tiara, Orang Tua, Remaja Yang Kecanduan *Gadget*, Di Lingkungan XIII, Perumnas Simalingkar, 07 September 2025, Pukul 17.00 WIB.

⁹³ Wawancara Putri Salsabila, Teman Sebaya, Remaja Yang Kecanduan *Gadget*, Di Lingkungan XIII, Perumnas Simalingkar, 13 September 2025, Pukul 17.00 WIB.

sosial, lebih mudah tersinggung, dan tidak mampu membangun relasi yang sehat. Beberapa bahkan mengalami rasa iri ketika membandingkan kehidupan mereka dengan teman sebaya di media sosial.⁹⁴

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan remaja yang kecanduan sangat minim melakukan interaksi mereka hanya terfokus kepada *gadget* nya saja. Remaja juga sering menyendiri tidak mau bergabung dan bermain dengan teman sebayanya, Adapun mereka hanya berinteraksi dengan teman sebaya atau keluarga secara *online* saja.

- b. Menunjukkan tanda-tanda sensitivitas yang tinggi, mudah marah, gelisah, bahkan mengalami isolasi diri dari lingkungan sekitar (rasa sensitivitas yang tinggi).

Sensitivitas emosional yang tinggi dimaknai sebagai kondisi psikologis yang ditandai oleh meningkatnya kepekaan emosional terhadap stimulus internal maupun eksternal, sehingga individu memberikan respons emosional yang berlebihan, sulit dikendalikan, dan kurang adaptif terhadap tuntutan lingkungan sosial. Kecanduan *gadget* sering membuat remaja sulit mengendalikan emosi.

Saat terlalu lama menggunakan *gadget*, mereka lebih mudah marah, tersinggung, atau kecewa, *mood swing* (perasaan) yang gampang berubah.

⁹⁴ Observasi, di Lingkungan XIII Perumnas Simalingkar, Pada Tanggal 17 September 2025.

Hal ini dibuktikan melalui wawancara dengan Ibu Kornida, orangtua dari remaja Oktavia yang mengatakan:

“Anak saya kalau saya suruh berhenti main *gadget*, dia langsung marah. Kadang sampai merajuk ataupun nangis. Padahal dulu dia anaknya sabar dan nggak gampang emosi. Sekarang emosinya jadi nggak stabil, sering berubah-ubah tergantung keadaan *gadget* nya.”⁹⁵

Selain itu, wawancara dengan remaja bernama Carissa Br Siahaan menegaskan:

“Kalau internet lemot atau *game* aku nge-lag, aku bisa langsung kesal banget. Kadang jadi malas ngomong sama orang lain, bawaannya pengen marah. aku juga sering merasa sedih kalau nggak bisa pegang *gadget*, rasanya kayak ada yang kurang banget.”⁹⁶

Berdasarkan observasi peneliti menemukan bahwa remaja cenderung menggunakan *gadget* sebagai pelarian dari stres, kesepian, atau kebosanan, sehingga tidak belajar mengelola emosi dengan cara yang sehat. Akibatnya, mereka lebih rentan mengalami stres berkepanjangan, dan cemas.⁹⁷

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan remaja yang kecanduan mereka akan merasa lebih mudah emosi dan *mood* nya (perasaan) gampang berubah dan susah untuk di kontrol .

⁹⁵ Wawancara Kornida, Orang Tua, Remaja Yang Kecanduan *Gadget*, Di Lingkungan XIII, Perumnas Simalingkar, 14 September 2025, Pukul 10.00 WIB.

⁹⁶ Wawancara Carissa Br Siahaan, Remaja Yang Kecanduan *Gadget*, Di Lingkungan XIII, Perumnas Simalingkar, 07 September 2025, Pukul 20.00 WIB.

⁹⁷ Observasi, di Lingkungan XIII Perumnas Simalingkar, Pada Tanggal 12 September 2025.

- c. Kurang tidur, karena penggunaan *gadget* tanpa pengawasan.

Kurang tidur akibat penggunaan *gadget* tanpa pengawasan dimaknai sebagai kondisi gangguan pola tidur yang disebabkan oleh penggunaan perangkat digital secara berlebihan dan tidak terkontrol, terutama pada waktu malam, sehingga mengganggu durasi, dan kualitas. Remaja yang kecanduan *gadget* sering kali mengorbankan waktu tidur mereka hanya untuk bermain game, scrolling media sosial, atau menonton video hingga larut malam. Akibatnya, mereka mengalami kelelahan di siang hari, menurunnya konsentrasi, serta berisiko mengalami gangguan kesehatan fisik seperti mata lelah, sakit kepala, dan pegal pada tubuh.

Hal ini dibuktikan dengan wawancara bersama remaja bernama Oktavia yang mengatakan:

“aku sering tidur jam 2 atau 3 pagi karena asyik main *gadget*. Kadang nungguin notifikasi dari grup atau main game sampai lupa waktu. Besok paginya saya ngantuk berat di sekolah, nggak bisa fokus belajar.”⁹⁸

Selain itu, wawancara dengan remaja bernama Zahran Attala, mengatakan:

“Sejak sering main *gadget* sampai larut malam, aku jadi jarang olahraga. Dulu aku suka maen bola, tapi sekarang aku lebih milih rebahan sambil main *gadget* karna aku rasa lebih enak aja dari pada olahraga.”⁹⁹

⁹⁸ Wawancara Oktavia, Remaja Yang Kecanduan *Gadget*, DI Lingkungan XIII Perumnas Simalingkar, 31 Agustus 2025, Pukul 19.30 WIB.

⁹⁹ Wawancara Zahran Attala, Remaja Yang Kecanduan *Gadget*, Di Lingkungan XIII, Perumnas Simalingkar, 03 Sempتمبر 2025, Pukul 17.29 WIB.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di lapangan menunjukkan bahwa remaja dengan kecanduan gadget lebih sering begadang hingga dini hari, kurang berolahraga, dan tidak menjaga pola makan. Kondisi ini memengaruhi energi harian mereka dan mengurangi produktivitas di sekolah maupun aktivitas sehari-hari.¹⁰⁰

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan pada remaja jadi kebiasaan untuk tidur larut malam dan tidak ada waktu batasan saat dia bermain *gadget*. Remaja juga terkadang merasa kesehatannya terganggu karna tidur terlalu larut malam sekali.

d. Penurunan Kualitas Akademik

Penurunan kualitas akademik dimaknai sebagai kondisi di mana terjadi kemerosotan capaian belajar dan kinerja pendidikan individu yang ditandai oleh menurunnya prestasi, keterlibatan belajar, serta efektivitas proses akademik, baik secara kognitif, afektif, maupun perilaku. .Kecanduan *gadget* mencerminkan lemahnya kontrol diri pada remaja. Mereka sering sulit berhenti menggunakan *gadget* meskipun tahu ada tugas sekolah atau kewajiban lain yang harus dikerjakan. Dorongan untuk terus bermain *game*, menonton, atau membuka media sosial membuat mereka mengabaikan tanggung jawab sehari-hari.

Hal ini dibuktikan dengan wawancara remaja bernama Carissa Br Siahaan yang mengatakan:

¹⁰⁰ Observasi, di Lingkungan XIII Perumnas Simalingkar, Pada Tanggal 6 September 2025.

“aku pernah niat belajar, tapi baru 5 menit belajar sudah buka *gadget* lagi. Rasanya tangan kayak otomatis buka media sosial, padahal sebenarnya nggak ada yang penting. Akhirnya tugas ku jadi sering ketunda.”¹⁰¹

Selain itu, wawancara dengan orangtua Bernama Ibu Dinda Putri, menambahkan:

“Anak saya sulit sekali mengontrol diri. Kalau sudah pegang hp, dia bisa lupa waktu buat belajar . Saya sering ingatkan, tapi dia bilang ‘sebentar lagi’, padahal bisa dia main hp berjam-jam nggak berhenti, pening kali aku litany. Abis itu rankingnya juga menurun memang ga drastis kali cuman kan karna biasa 5 besar ini rurun jadi 10 besar, stresla kalua uda main hp dia susah untuk di bilangin.”¹⁰²

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di lapangan menemukan bahwa remaja sering mengalami *impulse control problem* (kesulitan mengendalikan keinginan), seperti membuka *gadget* berulang kali tanpa tujuan jelas atau tidak mampu menahan diri dari notifikasi. Hal ini menyebabkan waktu mereka banyak terbuang sia-sia.¹⁰³

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan pada remaja tidak bisa untuk meninggalkan *gadget* nya dalam keadaan atau waktu apapun itu, sekalipun waktu untuk mengerjakan tugas sekolah pun ada keinginan dan disempatkan bermain *gadget* untuk hanya *scrolling* (mencari) tau apa yang sudah terjadi walupun ahnya lewat

¹⁰¹ Wawancara Carissa Br Siahaan, Remaja Yang Kecanduan *Gadget*, Di Lingkungan XIII, Perumnas Simalingkar, 07 September 2025, Pukul 20.00 WIB.

¹⁰² Wawancara Dinda Putri, Orang Tua, Remaja Yang Kecanduan *Gadget*, DI Lingkungan XIII Perumnas Simalingkar, 09 September 2025, Pukul 17.00 WIB.

¹⁰³ Observasi, di Lingkungan XIII Perumnas Simalingkar, Pada Tanggal 13 September 2025.

beberapa menit saja bahkan sampai melupakan kewajiban yang lainnya.

e. Dapat melontarkan kata-kata yang tidak baik

Melontarkan kata-kata yang tidak baik dimaknai sebagai perilaku komunikasi verbal maladaptif yang ditandai oleh penggunaan bahasa yang bersifat kasar, merendahkan, atau tidak pantas secara sosial, yang mencerminkan ketidakmampuan individu dalam mengontrol ekspresi emosi serta menyesuaikan komunikasi dengan norma dan etika sosial yang berlaku. Penggunaan *gadget* secara berlebihan membuat remaja akan mengetahui kata-kata yang baru di dengar dan akan mencontoh apa bila kata tersebut familiar dan terus-terusan di dengar oleh remaja.

Hal ini dibuktikan dengan wawancara remaja Zahran Attala, mengatakan :

“Ku akui kak jujur aku ni kalo semisalnya kan aku main *game* terus kalah aku kan pasti emosi trus aku cakap kotor, apalagi yang main *game* itukan bukan kawan-kawanku ada juga terkadang main sama orang dewasa, trus kalo kami atau aku salah tembak atau gerakanku salah nnt bisa di maki-maki, tapi terkadang makin seru aja rasanya kalo gitu. Apa lagikan pas misalnya aku di suruh ama orang kakakku misalnya mintak tolong beliin org itu makan pasti aku kesal, cakap kotorla aku, ya walaupun pelan ga kedengaran sama orang itu, terkadang orang itu udah tau aku maen *game* di suruh-suruh kan jadi gondok aku kak. Kawan-kawan ku juga rata-rata kek gitu kak cakap-cakap kotor karna main *game* itu.”¹⁰⁴

Selain itu, wawancara dengan orang tua Zahran Atalla, Ibu

¹⁰⁴ Wawancara Zahran Attala, Remaja Yang Kecanduan *Gadget*, Di Lingkungan XIII, Perumnas Simalingkar, 03 Sempember 2025, Pukul 17.29 WIB.

Renika mengatakan:

“Pernah aku dengar si oza cakap kotor, mungkin dia gatau aku uda pulang jadi ibu terkejutla terus ibu maharin dia. Ibu rasa dai cakap kotor karna *game* nya itu karna pernah kakaknya juga dengar dia cakap yang ga bagus trus ngadu sam ibu, besoknya ibu marahin dia katanya dia ga ngulangi lagi, rupanya masih kedapatan juga terkdang cakap yang ga bagus.”¹⁰⁵

Berdasarkan hasil observasi, remaja awalnya terbiasa berkata-kata dengan sopan namun setelah mengalami kecanduan bermain *gadget*, remaja mulai mengenali kata-kata kotor seperti nama-nama Binatang maupun alat kelamin.¹⁰⁶ Informasi ini di dukung dengan hasil wawancara remaja yang mengalami kecanduan *gadget* sebenarnya sadar aka napa yang di ucapkan nya seperti kata-kata kotor, remaja mengekspresikan kekealahannya bermain *game* ataupun ada suruhan keluarga saat remaja fokus bermain dengan *gadgenya*.

B. Analisis Hasil Penelitian

Hasil penelitian di Lingkungan XIII Kelurahan Mangga Kecamatan Medan Tuntungan, terutama pada remaja di Lingkungan XIII Perumnas Simalingkar, menunjukkan bahwa kecanduan elektronik memengaruhi perkembangan emosi dan perilaku remaja secara signifikan. Analisis data menunjukkan bahwa mayoritas remaja yang menjadi subjek penelitian menggunakan perangkat selama 5–6 jam setiap hari. Bermain *game online*, bermain media sosial, dan menonton video hiburan adalah aktivitas yang

¹⁰⁵ Wawancara Renika, Orang Tua, Remaja Yang Kecanduan *Gadget*, Di Lingkungan XIII, Perumnas Simalingkar, 15 September 2025, Pukul 09.00 WIB.

¹⁰⁶ Observasi, di Lingkungan XIII Perumnas Simalingkar, Pada Tanggal 25 September 2025.

dominan dilakukan oleh remaja untuk memenuhi kebutuhan remaja akan hiburan, berinteraksi dengan orang lain, dan menghilangkan stres.

Pertama, dari segi perkembangan emosi, remaja yang kecanduan perangkat menunjukkan gejala psikologis yang tidak stabil. Remaja yang diwawancarai menunjukkan perasaan cemas, mudah marah, gelisah ketika *gadget* dilarang menggunakannya, dan bahkan mengalami *mood swing* yang disebabkan larangan dari orang tua maupun adanya suruhan seperti minta tolong dari anggota keluarga. Ini sejalan dengan gagasan *Santrock*, yang menekankan bahwa masa remaja adalah masa penting dalam pembentukan regulasi emosi. Sebaliknya, menjadi terlalu tergantung pada perangkat membuat sulit untuk membangun mekanisme pengelolaan emosi yang sehat.

Kedua, penyebab kecanduan perangkat dapat dibagi menjadi faktor *internal* dan *eksternal*. Faktor *eksternal* termasuk sosial (teman sebaya) sangat mempengaruhi perilaku penggunaan *gadget* remaja dan juga kebutuhan akan pengakuan sosial remaja yang kecanduan *gadget* dan adapun kemajuan teknologi yang semakin pesat menyebabkan meningkatnya kecanduan terhadap perangkat elektronik karena sangat banyak fitur-fitur yang menarik yang ditawarkan oleh *gadget* tersebut. Sementara faktor *internal* lebih dipengaruhi oleh komponen psikologis yang dimana juga salah satu pemicu utama kecanduan *gadget*. Remaja sering stress, bosan, dan *mood swing* (perasaan) yang sering berubah-ubah dan pola asuh orang tua yang tidak memberikan kontrol dan pengawasan yang cukup, remaja juga merasakan kurangnya perhatian dan sebagai pelariannya remaja jadi

melampiaskannya pada *gadget* karna merasa sepi dan juga kurangnya komunikasi dengan anggota keluarga.

Ketiga, efek kecanduan *gadget* pada remaja sangat beragam, termasuk kehilangan interaksi sosial dengan anggota keluarga, teman sebaya yang dimana remaja lebih fokus kepada *gadgetnya* di bandingkan berinteraksi langsung dengan orang-orang di sekitarnya. Kemudian remaja juga menunjukkan tanda-tanda sensitivitas yang tinggi, mudah marah, gelisah, bahkan isolasi diri dari lingkungan sekitar, lalu remaja yang kecanduan *gadget* juga mengalami kurangnya jam tidur karena penggunaan *gadget* tanpa pengawasan menggunakan *gadget* sampai larut malam yang berdampak pada kesehatan fisik, kemudian ada juga remaja yang menggunakan *gadget* yang berlebihan juga dapat mempengaruhi kinerja akademik remaja, mengabaikan tugas dan memprioritaskan waktu di dunia digital dan yang terakhir dapat melontarkan kata-kata yang tidak baik seperti menyebut nama-nama Binatang dan juga lebih parahnya menyebutkan alat kelamin.

Remaja kehilangan keterampilan sosial karena kecenderungan mereka untuk berinteraksi secara *virtual* daripada tatap muka. Peneliti juga mencatat penurunan kontrol diri, remaja sulit menahan diri untuk tidak membuka perangkat elektronik meskipun harus menyelesaikan tugas sekolah. Kondisi ini menunjukkan bahwa gangguan kontrol impuls terkait dengan teori psikologi perkembangan remaja.

Peneliti sudah melakukan penelitian terkait judul skripsi ini dan jumlah remaja yang diteliti adalah 5 orang remaja awal, 5 orang tua (ibu) dari

remaja yang kecanduan *gadget*, 2 teman sebaya, dan kepala lingkungan XIII perumnas simalingkar kecamatan medan tuntungan kota medan.

Adapun data remaja awal yang kecanduan *gadget gadget* di Lingkungan XIII Perumnas Simalingkar Medan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:¹⁰⁷

Table IV.6
Data Remaja Awal yang kecanduan *gadget*:

NO	NAMA	UMUR
1.	Oktavia	13 Tahun
2.	Reza Fahlezi	13 Tahun
3.	Dimas Aditya	13 Tahun
4.	Salvia	13 Tahun
5.	Carissa Br Siahaan	13 Tahun

Adapun data-data orang tua dari remaja yang kecanduan *gadget* di Lingkungan XIII Perumnas Simalingkar Medan, dapat dilihat pada tabel di bawah ini:¹⁰⁸

Table IV.7
Data Orang Tua Remaja yang Mengalami Kecanduan *Gadget*:

NO	NAMA	UMUR
1.	Dinda Putri	36 Tahun

¹⁰⁷ Dokumentasi, Lingkungan XIII, Kelurahan Mangga Perumnas Simalingkar, 20 September 2025 Pukul 19.00 WIB.

¹⁰⁸ Dokumentasi, Lingkungan XIII, Kelurahan Mangga Perumnas Simalingkar, 21 September 2025 Pukul 19.00 WIB.

2.	Susanti	35 Tahun
3.	Renika	33 Tahun
4.	Tiara	27 Tahun
5.	Kornida Malau	52 Tahun

Adapun data pendidikan, pekerjaan maupun penghasilan dari orang tua untuk kebutuhan remaja seperti paket data (kuota) dan lainnya, dapat dilihat pada tabel di bawah ini:¹⁰⁹

Tabel IV.8
Data Pendidikan, pekerjaan dan penghasilan orang tua:

NO	NAMA	PENDIDIKAN	PEKERJAAN	PENGHASILAN
1.	Dinda Putri	SMA	Pedagang Monja	Rp. 30.000,000 / Bulan
2.	Susanti	S1	Pegawai Swasta / Pabrik Indocafe	Rp. 7.000.000 / Bulan
3.	Renika	S1	Pegawai Swasta / Pabrik Indocafe	Rp 7.000.000 / Bulan
4.	Tiara	SMA	Pedagang Monja	RP. 25.000.000 / Bulan
5.	Kornida Malau	SMA	Pemilik Warung	RP. 5.000.000 / Bulan

Dari data di atas dapat kita ketahui bahwa rata-rata orang tua memiliki hasil penghasialan perbulan hingga kebutuhan anak bisa terpenuhi mulai dari paket data, uang jajan, dan lainnya.

¹⁰⁹ Dokumentasi, Lingkungan XIII, Kelurahan Mangga Perumnas Simalingkar, 22 September 2025 Pukul 19.00 WIB.

Adapun data teman sebaya dari remaja yang kecanduan *gadget* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:¹¹⁰

Tabel IV.9
Data Teman Sebaya

NO	NAMA	UMUR
1.	Arka	14 Tahun
2.	Putri Salsabila	13 Tahun

C. Keterbatasan Penelitian

Penulisan skripsi ini telah diupayakan secara maksimal sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditetapkan dalam metodologi penelitian. Hal ini dilakukan agar hasil penelitian yang diperoleh benar-benar maksimal dan objektif. Keterbatasan yang ditempuh peneliti diantaranya adalah kurangnya pengetahuan atau keterampilan, waktu dan biaya peneliti dan sasaran peneliti.

Meskipun peneliti memiliki hambatan dalam penelitian ini peneliti berusaha semampunya agar keterbatasan yang dihadapi tidak mengurangi makna dalam penelitian ini. Dengan segala upaya, kerja keras dan bantuan semua pihak peneliti berusaha untuk meminimalkan hambatan yang dihadapi sehingga hasil yang diinginkan terwujud skripsi yang berguna dan bermanfaat.

¹¹⁰ Dokumentasi, Lingkungan XIII, Kelurahan Mangga Perumnas Simalingkar, 18 September 2025 Pukul 19.00 WIB.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, penelitian mengemukakan beberapa Kesimpulan, yaitu sebagai berikut,

1. Faktor-faktor yang menyebabkan Remaja Mengalami Kecanduan *Gadget* di Lingkungan XIII Perumnas Simalingkar Kecamatan Medan Tuntungan Kota Medan meliputi :
 - a. faktor sosial, Pengaruh teman sebaya dan tren sosial mendorong remaja untuk lebih sering menggunakan gadget agar tetap terhubung, berkomunikasi, dan mengikuti aktivitas di dunia digital.
 - b. faktor teknologi, Adanya fitur-fitur yang menarik seperti media sosial, permainan daring, video streaming, serta kemudahan akses internet membuat gadget semakin menarik dan sulit untuk ditinggalkan.
 - c. faktor pola asuh, Kurangnya pengawasan orang tua, aturan penggunaan gadget yang tidak konsisten, serta minimnya pendampingan dalam penggunaan gadget dapat meningkatkan risiko kecanduan pada remaja.
 - d. faktor psikologis, Perasaan bosan, stres, kesepian, atau kebutuhan akan hiburan dan kenyamanan emosional dapat mendorong remaja menggunakan gadget sebagai pelarian, sehingga berpotensi menimbulkan kecanduan.

2. Dampak Kecanduan *Gadget* Terhadap Perkembangan Emosi Remaja di Lingkungan XIII Perumnas Simalingkar Kecamatan Medan Tuntungan Kota Medan meliputi:

- a. Kurangnya berinteraksi dengan anggota keluarga dan teman sebaya mengurangi kualitas hubungan sosial
- b. menunjukkan tanda-tanda sensitivitas yang tinggi, mudah marah, gelisah, bahkan mengalami isolasi diri dari lingkungan sekitar
- c. kurang tidur, karna penggunaan *gadget* tanpa pengawasan
- d. penggunaan *gadget* yang berlebihan juga dapat mempengaruhi kinerja akademik remaja, mengabaikan tugas sekolah dan memprioritaskan waktu di dunia digital
- e. dapat melontarkan kata-kata yang tidak baik.

B. Saran

1. Bagi remaja

Remaja diharapkan agar mampu mengembangkan kesadaran diri (*self-awareness*) agar tau mengenai dampak penggunaan *gadget* tersebut. Mengatur emosi, tingkah laku, dan mengendalikan diri dengan menetapkan batasan waktu penggunaan *gadget* sesuai rekomendasi kesehatan agar tidak berlebihan, meningkatkan interaksi sosial secara langsung dengan keluarga maupun teman sebaya, serta aktif mengikuti kegiatan positif di lingkungan sekitar.

2. Bagi orang tua

Orang tua disarankan agar membuat aturan yang jelas mengenai

penggunaan *gadget* di rumah, memberikan perhatian dan komunikasi hangat, serta menjadi teladan dalam penggunaan teknologi yang sehat dan seimbang.

3. Bagi Kepala Lingkungan/Pemerintahan Setempat

Diperlukan adanya sosialisasi tentang dampak kecanduan *gadget* melalui penyuluhan atau sosialisasi mengenai dampak kecanduan *gadget* bagi remaja dan warga lingkungan bekerja sama dengan sekolah, puskesmas dan tokoh masyarakat, sekaligus mendukung kegiatan kepemudaan agar mampu mengembangkan keterampilan sosial dan emosional mereka. Serta penyediaan fasilitas kegiatan positif seperti lapangan olahraga, ruang baca, dan komunitas kreatif yang dapat menjadi alternatif aktivitas remaja.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada pendekatan kualitatif dengan jumlah informan yang terbatas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan dengan pendekatan kuantitatif, jumlah responden yang lebih banyak, serta perbandingan antara lingkungan perkotaan dan pedesaan agar dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai pengaruh kecanduan *gadget* terhadap perkembangan emosi remaja.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU :

- A. Abu dan S. Munawar, (2005), *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Rineka Cipta.
- A. Albi dan S. Johan, (2023), *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Jawa Barat: CV Jejak,
- A. F Kayyis, (2019), *Psikologi Perkembangan Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Yogyakarta: Penebar Media Pustaka.
- Daud Ali, (2023), “*Metode Penelitian, Teori dan Praktik Riset Bimbingan Konseling Pendidikan Islam*”, Medan : Merdeka Kreasi.
- Erland Mouwn, (2022), *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Padang Sumatera Barat: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Lexy J. Moelong, (2021), *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mashar Riana, (2011), *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Perkembangannya*, Jakarta: Prenadamedia.
- Rahmadi, (2019), *Pengantar Metodologi Penelitian*, Banjarmasin: Antasari Press.
- R. Rosady, (2023), *Metode Penelitian*, Jakarta: Rajawali Pers.
- R. Sri dan S. Siti, (2013), *Perkembangan Anak dan Remaja*, Jakarta: Rineka Cipta.
- S E U Tri, (2019), *Ayah & Bunda Mengatasi Kecanduan Pada Anak*, Syalmahat Publishing.
- S. H. Syafrida, (2021), *Metodologi Penelitian*, Medan: KBM Indonesia.
- Sugiono, (2023), *Metode Penelitian Kualitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeta.
- S. Sandu dan S. Ali, (2015), *Dasar Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- S. W Sarlito, (1982), *Pengantar Umum Psikologi*, Jakarta: Bintang Bulan.
- N. Mochamad dan W. N Sherrin, (2020), *Bimbingan Konseling Pribadi-Sosial*, Surabaya: Bimantara Aluuguda Sejahtera.

ARTIKEL:

Abidah, Dampak Penggunaan Gadget terhadap Degradasi Moral Pelajar, *Jurnal Pendidikan dan konseling*, vol. 5, No. 1, (2023) [file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/putrihana99,+2716-2725%20\(4\).pdf](file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/putrihana99,+2716-2725%20(4).pdf)

Ade Wulandari, “Karakteris Pertumbuhan Perkembangan Remaja dan Implikasinya Terhadap Masalah Kesehatan dan Keperawatannya”, dalam *Jurnal Keperawatan Anak* Volume. 2, No. 1, 2014, <http://103.97.100.145/index.php/JKA/article/view/3954/0>

Agus Waluyo dan Rini Deska, “ Gambaran intensitas penggunaan gadget dan kecerdasan emosional mahasiswa”, *Jurnal Of Mental health Concrens*, Vol. 3, No.2, 2024, hlm. 38-44, <https://doi.org/10.56922/mhc.v3i2.892>

Arka (2025), Teman Sebaya Remaja, Wawancara, September.

Carissa (2025), Remaja Yang Kecanduan Gadget, Wawancara, September.

Charisma, “Perkembangan Emosi Pada Anak Remaja”, dalam *Jurnal Ecodunomika* Volume. 4, No. 2, 2023, <https://ejournal.uksw.edu/ecodunamika/article/view/6423/2425>

Desi Farijah, Dampak Penggunaan Media Berbasis Teknologi Terhadap Aspek Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun, (*Studi Literatur Suprianto dan Rosad 2015*), 5 No.3, 2015, <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/17214/1/Desi%20Farijah,%20160210026,%20FTK,%20PIAUD,%20082277086745.pdf>

Dinda Putri (2025), Orang Tua Remaja, Wawancara, September.

Fifin Dwi Purwaningtyas, dkk, Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Anak Sekolah Dasar, *Jurnal Psikologi Wijaya Putra* (Psikowipa) Vol. 4 No.1, 2023, <https://doi.org/10.38156/psikowipa.v4i1.84>

Helman, dkk, Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun (Studi Kasus di SPS Taam Annuur Kota Tasikmalaya), Vol. 6, No.2, 2022, hlm. 4414. <https://doi.org/10.31316/jk.v6i2.3737>

Inaha Puspita Sari Rahmah, Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Kecerdasan Emosional Anak Usia 8-19 Tahun Di MI Nurul Islam Tanjung Bendo Kabupaten Magetan, 2019, <http://repository.stikes-bhm.ac.id/id/eprint/675>

- Indri Delvia Aesong, Pola Pengasuhan Anak Di Tengah Maraknya Pengguna Gadget, *Bomba: Jurnal Pembangunan Daerah*, Vol. 3, No.2, 2023, hlm 60, <https://jurnalbrida.sultengprov.go.id/index.php/bomba/article/view/53>.
- Jeperson Simanjuntak, dkk, Gangguan Emosi Dan Perilaku Akibat Kecanduan Gadget, Vol, 4, No.4, 2022, hlm. 1058.
<https://doi.org/10.33024/mnj.v4i4.6221>
- Jufrida, dkk, Agen Pergerakan Permainan Tradisional: Solusi Mengurangi Kecanduan Gadget Pada Anak, *Jurnal Surya Masyarakat* ,Vol. 4, No.1, 2021, <https://doi.org/10.26714/jsm.4.1.2021.1-9>
- Khamim Zarkasih Saparto, Memahami Ciri Dan Tugas Perkembangan Masa Remaja, *Aplikasia: Jurnal Aplikasi IlmuIlmu Agama* , Vol. 17, No.1, 2018, hlm. 25 <https://doi.org/10.14421/aplkasia.v17i1.1362>
- Kornida Malau (2025), Orang Tua Remaja, Wawancara, September.
- Miftahul Jannah, dkk, Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Remaja, *Mutiara: Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah*, Vol, 2, No.1, 2023, <https://doi.org/10.59059/mutiara.v2il.861>
- Nita Monita Rini, dk, Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar, *Jurnal Education*, Vol. 7, No.3, 2021, <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1379>
- Nurul Azmi, Potensi Emosi Remaja Dan Perkembangan, Vol. 2, No.1, 2015, <https://journal.ikipgriptk.ac.id/index.php/sosial/article/view/50/49>
- Oktavia (2025), Remaja Yang Kecanduan Gadget, Wawancara, September.
- Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, Apjii (Asosiasi, “Internet Indonesia,” *Survei Penetrasi Internet Indonesia*, 2024, 1–90.
[file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/c9629a536dec92ae73e9fae0471f8b11%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/c9629a536dec92ae73e9fae0471f8b11%20(2).pdf)
- Putri Salsabila (2025), Teman Sebaya Remaja, Wawancara, September.
- Rahmi Yulia, dkk, Perkembangan Emosi Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, vol. 8, No. 01, Juni 2023, Doi :<https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8425>
- Rahmy Lestari dan Ilawaty Sulian, Faktor-Faktor Penyebab Siswa Kecanduan Handphone Studi Deskriptif Pada Siswa Di SMP Negeri 13 Kota Bengkulu, *Onsilia: Jurnal Ilmiah BK*, Vol. 3, No.1, 2020, hlm. 36, https://ejournal.unib.ac.id/index.php/j_consilia.

Renika (2025), Orang Tua Remaja, Wawancara, September.

Reza (2025), Remaja Yang Kecanduan *Gadget*, Wawancara, September.

Risa Azizatul Muawanah, Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap perkembangan Emosional Anak Usia 4-6 Tahun Di Paud Pgri 15A Iringmulyo Kota Metro Tahun Pelajaran 2021/2022, Skripsi, Metro: IAIN, 2021.

Sabrina, dkk, “ Dampak Kecanduan Gadget Terhadap Emosi dan Kepribadian Remaja,” *Jurnal Pustaka Nusantara Multidisplin*, Vol. 3, No.1, 2025, <https://doi.org/10.59945/jpnm.v3i1.344>

Salvia (2025), Remaja Yang Kecanduan *Gadget*, Wawancara, September.

Silvia Nur Rizki Dan Tati Suryati, Hubungan Kecanduan Gadget Dengan Emosi Dan Perilaku Remaja Usia 10-19 Tahun, *Buletin Kesehatan: Publikasi Ilmiah Bidang Kesehatan*, Vol. 6, No.2, 2022, <https://doi.org/10.36971/keperawatan.6i2.128>

Sofiana Nur Afidah, dkk, “ Dampak Pengguna Gadget Pda Perkembangan Emosional dan Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar ”, *Indonesia Gender and Society Journal*, Vol. 3, No.2, 2022, <https://doi.org/10.23887/igsj.v3i2.50414>

Sukatin, dkk, Analisis Perkembangan Emosi Anak Usia Dini, *jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, Vol, 5, No.2, 2020, hlm. 77-90, <https://doi.org/10.14421/jga.2020.52-05>

Susanti (2025), Orang Tua Remaja, Wawancara, September.

Tasya Alifia Izzani, dkk, Perkembangan Masa Remaja, *Jurnal Ilmu Sosial, Pendidikan Dan Humaniora* Vol. 3, No.2, Agustus 2024, hlm.5. <https://doi.org/10.56910/jispendiora.v3i2.1578> diakses pada tanggal 13 Mei 2025, Diakses Tanggal 11 April 2025 Pukul 23.00 WIB

Tiara (2025), Orang Tua Remaja, Wawancara, September.

Ulfa Suryani dan Velga Yazia, " Hubungan Kecanduan Gadget Dengan Gangguan Emosi Pada Remaja," *Jurnal Keperawatan*, Vol. 15, No.2, 2023, <https://doi.org/10.32583/keperawatan.v15i2.862>

Wiwin Yuliani, Metode penelitian deksriptif kualitatif dalam perspektif bimbingan dan konseling Vol. 2, No.2, May 2018, <https://ejournal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/%20quanta/%20article/view/1641/911>, Diakses pada tanggal 14 mei 2025 pada pukul 11.18 WIB.

Yula Angriani, Pemanfaatan Gadget Dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Di Keluarga, *Jurnal Perpustakaan Universitas Airlangga: Media Informasi Dan Komunikasi Kepustakawanan*, Vol. 10, No.2, 2020, hlm. 138, Doi :[10.31004/basicedu.v8i3.7621](https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7621)

Zahran Attala (2025), Remaja Yang Kecanduan *Gadget*, Wawancara, September.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. IDENTITAS DIRI

1. Nama : Aida Lestari
2. Nim : 2130200026
3. TTL : Medan, 05 Mei 2003
4. Alamat : Jl. Pinus 16 No.5, Perumnas Simalingkar, Medan
5. Email : aidhalstr5@gmail.com
6. No. Hp : 085361657719

B. IDENTITAS ORANG TUA

1. Ayah : Alm. Amir Hamzah
2. Pekerjaan : PNS (Pensiunan)
3. Ibu : Hj. Duma Sari Piliang
4. Perkerjaan : PNS (Pensiunan)
5. Alamat : Jl. Pinus 16 No.5, Perumnas Simalingkar, Medan

C. PENDIDIKAN

1. SD Negeri 060812 Medan
2. SMP Negeri 36 Medan
3. SMA Swasta Ani Idrus (ERIA) Medan
4. UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addari Padangsidimpuan

LAMPIRAN 1

Pedoman Observasi

A. Aspek yang diobservasi

1. Lokasi penelitian
2. Anak yang kecanduan *gadget*
3. Di Lingkungan XIII Perumnas Simalingkar Kecamatan Medan
Tuntungan
4. Faktor dan dampak penggunaan kecanduan *gadget* pada kehidupan
sehari-hari terhadap emosi remaja

LAMPIRAN 2

Pedoman Wawancara

A. Wawancara dengan remaja yang mengalami kecanduan *gadget* di Lingkungan XII Perumusan Simalingkar Kecamatan Medan Tuntungan.

1. Bagaimana perasaanmu saat menggunakan *gadget*?
2. Apakah kamu merasa lebih baik atau lebih buruk setelah menggunakan *gadget*? Kenapa?
3. Pernahkah kamu merasa cemas atau stres jika tidak bisa menggunakan *gadget*?
4. Bagaimana perasaanmu ketika ada orang yang mengingatkanmu untuk mengurangi penggunaan *gadget*?
5. Apakah *gadget* yang kamu pakai pemberian atas reward (pencapaian) yang kamu perbuat atau diberikan secara cuma-cuma?
6. Apa yang mendorong Anda untuk menggunakan *gadget*? (misalnya, untuk belajar, bermain game, bersosialisasi, dll)
7. Sejak kapan kamu mulai menggunakan *gadget* secara rutin?
8. Berapa lama kamu menggunakan *gadget* dalam satu hari?
9. Bagaimana hubunganmu dengan teman-teman dan keluarga saat menggunakan *gadget*?
10. Apakah kamu merasa *gadget* mengganggu hubunganmu dengan orang-orang terdekat?
11. Apakah kamu merasa ada hal-hal lain yang menjadi terabaikan

karena penggunaan *gadget*?

12. Adakah aktivitas lain yang kamu lakukan untuk menggantikan waktu yang biasanya dihabiskan untuk menggunakan *gadget*?

B. Wawancara orang tua

1. Sejak kapan Anda melihat anak anda mulai menggunakan *gadget* secara rutin?
2. Berapa lama waktu penggunaan *gadget* pada anak anda dalam satu hari?
3. Bagaimana anda menggambarkan perubahan emosi anak anda sejak mulai intens menggunakan *gadget*?
4. Apakah anak anda sering menunjukkan perubahan suasana hati yang cepat (misal: mudah marah, cemas, atau sedih)?
5. Apakah anda memberikan *gadget* tersebut atas kemauan anak tersebut atau karna pencapaiannya?
6. Apakah anda sering mengecek apa saja yang dilakukan anak anda pada *gadget*nya?
7. Apakah anda memberikan batasan penggunaan *gadget* tersebut?
8. Apakah anak Anda lebih banyak berinteraksi dengan teman secara online atau offline?
9. Bagaimana kecanduan *gadget* mempengaruhi aktivitas sehari-hari anak anda (misalnya belajar, tidur, makan)?
10. Apakah anda melihat adanya perubahan pada prestasi belajar anak Anda sejak penggunaan *gadget* meningkat?

11. Apa langkah-langkah atau aturan yang sudah anda terapkan untuk mengatur penggunaan *gadget* anak?

C. Wawancara dengan teman sebaya

1. Hubungan dengan remaja yang mengalami kecanduan *gadget* (teman dekat, teman sekelas, dsb)?
2. Sejak kapan kamu mengenal teman tersebut?
3. Sejak kapan kamu mengenal teman tersebut?
4. Apa saja aktivitas yang sering dilakukan temanmu dengan *gadget*?
5. Apakah menurutmu penggunaan *gadget* temanmu sudah berlebihan?
6. Bagaimana suasana hati temanmu ketika sedang menggunakan *gadget*?
7. Apakah kamu pernah melihat temanmu menunjukkan perubahan emosi secara tiba-tiba? Misalnya mudah marah, sedih, atau gelisah?
8. Bagaimana sikap temanmu jika diberitahu atau diingatkan untuk mengurangi penggunaan *gadget*?
9. Bagaimana interaksi temanmu dengan kamu dan teman-teman lain ketika sedang menggunakan *gadget*?
10. Apakah ada perubahan dalam rutinitas atau perilaku temanmu sejak penggunaan *gadget* semakin intens?
11. Apakah temanmu sering melewatkan kegiatan penting karena sibuk dengan *gadget*?

LAMPIRAN DOKUMENTASI PENELITIAN



G.1 Wawancara dengan orangtua remaja



G.2 Wawancara dengan orangtua remaja



G.3 Wawancara dengan orangtua remaja



G.4 Wawancara dengan orang tua remaja



G.5 Wawancara dengan orang tua remaja



G.6 Wawancara dengan remaja kecanduan *gadget*



G.7 Wawancara dengan remaja kecanduan *gadget*



G.8 Wawancara dengan remaja kecanduan *gadget*



G.9 Wawancara dengan remaja kecanduan *gadget*



G.10 Wawancara dengan remaja kecanduan *gadget*



G.11 Wawancara dengan teman sebaya



G.12 Wawancara dengan teman sebaya



G.13 Wawancara dengan Kepala Lingkungan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI

Jalan. T. Rizal Nurdin Km 4,5Sihitang Padangsidimpuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : 309 /Un.28/F.6a/PP.00.9/05/2023

21 Oktober 2025

Lamp. : -

Hal : Pengesahan Judul dan Pembimbing Skripsi

Kepada:

Yth. 1. Fitri Choirunnisa Siregar, M. Psi
2. Darwin Harahap, S.Sos.I.,M. Pd.i

di

Tempat

Dengan hormat, disampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa berdasarkan Hasil Sidang Keputusan Tim Pengkajian Judul Skripsi, telah ditetapkan Judul Skripsi Mahasiswa/I tersebut dibawah ini sebagai berikut:

Nama : AIDA LESTARI
NIM : 2130200026
Judul Skripsi : PERKEMBANGAN EMOSI REMAJA YANG MENGALAMI
KECANDUAN GADGET DI LINGKUNGAN XIII
PERUMNAS SIMALINGKAR KECAMATAN MEDAN
TUNTUNGAN KOTA MEDAN

Seiring dengan hal tersebut, kami mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu menjadi Pembimbing-I dan Pembimbing-II penelitian penulisan Skripsi Mahasiswa/I dimaksud.

Demikian Kami sampaikan, atas kesediaan dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu Kami ucapkan terima kasih.

Dekan


Dr. Magdalena, M. Ag
NIP. 197403192000032001

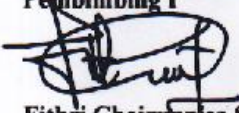
Kaprodi BKI


Fitri Choirunnisa Siregar, M.Psi
NIP. 198101262015032003

Pernyataan Kesediaan Sebagai Pembimbing

Bersedia/ Tidak Bersedia

Pembimbing I


Fitri Choirunnisa Siregar, M.Psi
NIP. 198101262015032003

Bersedia/ Tidak Bersedia

Pembimbing II


Darwin Harahap, S.Sos.I.,M. Pd.i
NIP. 198801282023212018



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI**

Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Kota Padangsidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022 Website: uinsyahada.ac.id

Nomor : 2001/Un.28/F/TL.01/10/2025
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : *Mohon Bantuan Informasi
Skripsi Mahasiswa*

29 Oktober 2025

YTH. Lurah Mangga, Kec. Medan Tuntungan Kota Medan
Di
tempat

Dengan Hormat, Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan menerangkan bahwa :

Nama : Aida Lestari
NIM. : 2130200026
Fak/Prodi : Dakwah dan Ilmu Komunikasi/ BKI
Alamat : Jl. Pinus 16, NO. 5 Perumnas Simalingkar Kota Medan

adalah benar Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan judul **"Perkembangan Emosi Remaja Yang Mengalami Kecanduan Gadget di Lingkungan XIII Kelurahan Mangga, Kecamatan Medan Tuntungan Kota Medan"**.

Sehubungan dengan itu, kami bermohon kepada Lurah Mangga, Kecamatan Medan Tuntungan Kota Medan untuk dapat memberikan izin pengambilan data dan informasi sesuai dengan maksud judul tersebut.

Demikian disampaikan atas perhatian Bapak kami ucapkan terimakasih.



Dekan

Dr. Magdalena, M.Ag.
NIP 197403192000032001



**PEMERINTAH KOTA MEDAN
KECAMATAN MEDAN TUNTUNGAN
KELURAHAN MANGGA**

Jalan Tembakau Raya No.35 A Medan Tuntungan, Medan, Sumatera Utara 20141
Laman kel.mangga@pemekmedan.go.id

Medan, 29 Agustus 2025

Nomor : 000.9.2/176
Sifat : -
Lampiran : -
Hal : Pemberitahuan Izin Pengambilan Data dan Informasi

Yth. Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Syahada Padangsidempuan
di
tempat

1. Sehubungan dengan Surat Permohonan Izin Penelitian Dari Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Nomor : 2001/Un.28/F/TL.01./08/2025 tanggal 19 Agustus 2025, maka dengan ini kami memberikan Izin melaksanakan penelitian kepada :

N a m a : AIDA LESTARI
N I M : 2130200026
Prog. Studi/Jurusan : Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi / BKI
Judul : Perkembangan Emosi Remaja yang Mengalami Kecanduan Gadget di Lingkungan XIII Perumnas Simalingkar Kecamatan Medan tuntungan Kota Medan
Lama : 01 (satu) Bulan
Penanggung Jawab : Dekan Fakultas Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Syahada Padangsidempuan

Penelitian dilaksanakan selama 1 (satu) bulan di Kelurahan Mangga Kecamatan Medan Tuntungan Kota Medan.

2. Demikian disampaikan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Lurah Mangga

Feriyanto Arapenta Tarigan, AMd
Penata (III/c)
NIP. 19850215 201001 1 012

Tembusan :

1. Bapak Camat Medan Tuntungan;
2. Peringgal —