



**HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN TINGKAT  
DEPRESI PADA SISWA MTSN 4 JAKARTA**

**SKRIPSI**

**Berlian Dessya Karim  
22070100029**

**PROGRAM STUDI KEDOKTERAN  
FAKULTAS KEDOKTERAN DAN KESEHATAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA**

**2024**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

*Gadget* merupakan istilah dari bahasa Inggris yang merujuk pada perangkat elektronik berukuran kecil dengan fungsi tertentu. Beberapa contoh dari *gadget* yaitu *smartphone*, laptop, tablet, atau ipad. Tujuan utama dari kemunculan *gadget* adalah untuk mempermudah pekerjaan manusia. Misalnya dalam berkomunikasi, mencari informasi, menikmati hiburan, dan melakukan berbagai aktivitas lainnya. Jika digunakan dengan baik, *gadget* dapat sangat membantu dan mempermudah berbagai hal. Namun, jika disalahgunakan justru dapat menimbulkan dampak buruk untuk diri sendiri maupun orang lain.

Menurut data Badan Pusat Statistik, pada tahun 2023 tercatat 36.99% kelompok usia dibawah 15 tahun yang menguasai atau memiliki *smartphone*. Laporan *State of Mobile 2024* yang dirilis oleh data.ai menunjukkan bahwa Indonesia adalah negara dengan rata-rata penggunaan *gadget* terlama di dunia, mencapai 6.05 jam perhari pada tahun 2023.

Beberapa penelitian telah membuktikan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan pada siswa, yang pada gilirannya dapat mengganggu Kesehatan mental dan motivasi belajar mereka. Penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat menyebabkan peningkatan risiko stress, kecemasan, dan depresi pada siswa. Faktor-faktor yang menyebabkan hal ini meliputi tekanan untuk selalu terhubung dengan dunia digital, tekanan untuk mempertahankan citra di media sosial, serta tekanan untuk terus memperbarui informasi yang diterima dari *gadget* (Syifa et al., 2019).

Menurut laporan *World Health Organization* (WHO,2017), sekitar 10-20% anak-anak dan remaja di seluruh dunia mengalami masalah Kesehatan mental. Diperkirakan bahwa 50% dari semua gangguan mental muncul pada usia 14 tahun, dan 75% pada usia 18 tahun. Gangguan yang paling umum pada anak-anak dan remaja adalah gangguan kecemasan umum dan depresi, yang memiliki dampak negatif terhadap perkembangan remaja (Putri et al. 2022). Pada tahun 2020, selama pandemi COVID-19, terjadi peningkatan jumlah orang yang mengalami kecemasan dan depresi. Perkiraan awal

menunjukkan peningkatan sebesar 26% untuk kecemasan dan 28% untuk depresi berat dalam satu tahun (Riskesdas, 2018).

Menurut Indonesia National Adolescent Mental Health Survey (I-NAMHS), prevalensi gangguan mental pada remaja berusia 10-17 tahun di Indonesia menunjukkan bahwa satu dari tiga remaja mengalami masalah kesehatan mental dalam 12 bulan terakhir. Angka ini setara dengan 15,5 juta remaja, dan sekitar 2,45 juta di antaranya didiagnosis dengan gangguan mental sesuai panduan *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* Edisi Kelima (DSM-5) (Amalya, Tarigan, and Kuswinarti 2019).

Commented [p1]: Penelitian sebelumnya?

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk menganalisa hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan tingkat depresi, terutama di kalangan remaja di MTSN 4 Jakarta. Karena belum ada penelitian yang mengangkat tema dan lokasi tersebut.

## B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan tingkat depresi pada siswa MTSN 4 Jakarta?

## C. Tujuan Penelitian

### 1. Tujuan Umum

Menganalisis hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan Tingkat depresi pada siswa MTSN 4 Jakarta.

### 2. Tujuan Khusus

- Mengetahui karakteristik responden
- Mengetahui distribusi intensitas penggunaan *gadget* pada siswa MTSN 4 Jakarta
- Mengidentifikasi prevalensi tingkat depresi pada siswa MTSN 4 Jakarta
- Mengetahui seberapa jauh hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan tingkat depresi pada siswa MTSN 4 Jakarta

Commented [p2]: Revisi bahasa

## D. Manfaat Penelitian

### 1. Aspek Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pemahaman mengenai hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dan tingkat depresi pada siswa sehingga bisa menjadi sumber pembelajaran di bidang kedokteran khususnya bidang kesehatan mental.

## 2. Aspek Praktis

### a. Peneliti

Memperluas wawasan dan pengetahuan serta menerapkan ilmu yang telah diperoleh di bidang Kesehatan, khususnya terkait hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dan tingkat depresi.

### b. Masyarakat

Menjadi fokus utama dalam memahami hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan tingkat depresi pada siswa MTSN 4 Jakarta. Dengan demikian, diharapkan dapat terwujud kesehatan mental yang menyeluruh, mengingat semakin umum penggunaan *gadget* di kalangan remaja.

### c. Instansi

Sebagai informasi tambahan, penelitian ini memberikan wawasan kepada institusi di bidang Kesehatan tentang hubungan antara penggunaan *gadget* dan tingkat depresi yang diteliti.

## E. Ruang Lingkup Penelitian

### 1. Waktu dan Tempat

Penelitian ini dilakukan di MTSN 4 Jakarta pada bulan.

### 2. Populasi dan Sampel

- a. Populasi: Seluruh siswa MTSN 4 Jakarta yang berjumlah 771 orang siswa.
- b. Sampel: Seluruh siswa MTSN 4 Jakarta yang memenuhi kriteria (memiliki *gadget*, termasuk golongan remaja, dan bersedia menjadi responden).

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Landasan Teori

##### 1. *Gadget*

###### a. Definisi *Gadget*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), *gadget* adalah peranti elektronik dengan fungsi praktis. *Gadget* adalah salah satu aspek dari kemajuan teknologi yang terus menghadirkan inovasi terbaru untuk mempermudah aktivitas manusia. *Gadget* selalu diperbarui dengan teknologi terbaru yang membuat kehidupan manusia menjadi lebih praktis (Eka, 2019).

Dengan demikian, *gadget* adalah perangkat teknologi praktis dengan fungsi khusus yang berkaitan dengan kemajuan teknologi saat ini dan memudahkan kegiatan manusia sehari-hari.

###### b. Jenis-Jenis *Gadget*

Beragamnya jenis *gadget* yang berevolusi dengan cepat membuatnya semakin menarik untuk dimiliki. Jenis-jenis *gadget* seperti *handphone*, *smartphone*, laptop, tablet, dan iPad hadir dalam berbagai merek seperti Samsung, Apple, SONY, OPPO, dan lain-lain. *Gadget-Gadget* ini terus berkembang menawarkan fitur-fitur yang semakin canggih dengan kemajuan teknologi, sehingga menjadi salah satu kebutuhan manusia (Hastri dan Rahmita, 2017).

###### c. Intensitas Penggunaan *Gadget* pada Remaja

Orang dewasa umumnya menggunakan *gadget* selama 1-2 jam setiap kali penggunaan dan dapat menggunakannya beberapa kali dalam sehari. Berbeda dengan remaja yang memiliki Batasan waktu, durasi, dan intensitas tertentu dalam penggunaannya. Penggunaan *gadget* dikategorikan sebagai intensitas tinggi jika durasinya lebih dari 120 menit/hari atau lebih dari 75 menit dalam satu kali penggunaan. Hal ini bisa terjadi berkali-kali dalam sehari (lebih dari 3 kali), dengan durasi 30-75 menit per kali penggunaan, yang dapat menyebabkan kecanduan.

Penggunaan *gadget* dengan intensitas sedang terjadi Ketika durasinya lebih dari 40-60 menit/hari dengan frekuensi 2-3 kali/hari. Sedangkan penggunaan *gadget* yang baik adalah dalam kategori rendah, yaitu dengan durasi kurang dari 30 menit/hari dan maksimal 2 kali penggunaan dalam sehari (Fitriana et al.,2020).

#### **d. Dampak Penggunaan *Gadget* pada Remaja**

Saat ini, *gadget* telah menjadi kebutuhan bagi banyak orang dalam menjalani aktivitas sehari-hari, baik di dalam maupun di luar rumah. Penggunaan *gadget* memiliki dampak positif dan negative. Dampak positifnya memberikan kemudahan dalam mencari pengetahuan dan informasi yang belum dipelajari di sekolah, memfasilitasi komunikasi jarak jauh, serta melatih kreativitas melalui permainan yang inovatif dan menantang (Fadilla et al.,2022).

Dampak negatifnya juga cukup serius. Ketergantungan pada *gadget* dapat membuat remaja lupa waktu belajar, yang pada akhirnya dapat merugikan hasil belajar mereka. Kecanduan *gadget* tidak hanya berdampak buruk pada kesehatan, tetapi juga menghambat perkembangan, meningkatkan risiko kejahatan, dan memengaruhi perilaku siswa secara negatif (Fadilla et al.,2022).

## **2. Depresi**

### **a. Definisi Depresi**

Gangguan depresi, yang juga dikenal sebagai depresi, adalah gangguan mental yang umum. Kondisi ini ditandai dengan suasana hati yang terus-menerus tertekan atau hilangnya minat serta kesenangan dalam aktivitas selama periode waktu yang lama (WHO,2023)

Setiap orang pasti pernah merasakan kesedihan, namun menurut *American Psychological Association*, depresi adalah kondisi yang jauh lebih serius. Depresi Merupakan perasaan sedih atau putus asa yang ekstrem dan berlangsung lebih dari beberapa hari. Kondisi ini dapat mengganggu aktivitas sehari-hari dan memicu gejala fisik seperti nyeri, perubahan berat badan, gangguan pola tidur, atau kelelahan. Selain itu, seseorang yang mengalami depresi mungkin juga kesulitan berkonsentrasi, merasa tidak berharga atau mengalami rasa bersalah yang berlebihan, serta sering memiliki pikiran tentang kematian atau bunuh diri.

## **b. Etiologi Depresi**

Dalam Buku Ajar Psikiatri edisi ketiga terdapat beberapa faktor yang berkontribusi terhadap terjadinya depresi, yaitu:

### 1) Faktor Organobiologik

Norepinefrin dan serotonin adalah neurotransmitter yang berperan dalam gangguan mood. Pada depresi, aktivasi reseptor  $\beta$ 2-presinaptik menyebabkan penurunan pelepasan norepinefrin. Selain itu, beberapa penelitian menunjukkan adanya penurunan jumlah serotonin di celah sinaptik.

### 2) Faktor Genetik

Faktor genetik ini sangat penting dalam perkembangan gangguan mood, tetapi jalur penurunannya sangat kompleks.

### 3) Faktor Psikososial

Kejadian-kejadian dalam hidup yang menyebabkan seseorang merasa sangat tertekan dapat memicu depresi. Contohnya termasuk kehilangan orang tua pada usia dibawah 11 tahun atau kehilangan pasangan hidup.

### 4) Faktor Kepribadian

Setiap orang dengan pola kepribadian yang berbeda-beda memiliki risiko mengalami depresi, tergantung pada kondisi yang dihadapinya. Penelitian telah menunjukkan bahwa depresi lebih sering terjadi pada individu yang kurang memiliki rasa percaya diri.

## **c. Epidemiologi Depresi**

Depresi dilaporkan memengaruhi lebih dari 300 juta orang di seluruh dunia dan menjadi penyebab utama banyaknya kasus bunuh diri setiap tahunnya (Gabriel et al.,2020). Di Amerika Serikat, prevalensi depresi diperkirakan sebesar 8% pada kelompok usia 12 tahun keatas. Selama pandemi COVID-19, prevalensi depresi dilaporkan mengalami peningkatan (Vahid et al.,2021).

Prevalensi depresi di Indonesia diperkirakan mencapai 1,4% pada tahun 2023. Jika ditinjau dari kelompok usia, prevalensi tertinggi terjadi pada kelompok usia 15-24 tahun atau generasi z, yaitu sebesar 2%. Prevalensi depresi tertinggi

berikutnya ditemukan pada kelompok usia lanjut, yaitu 75 tahun keatas, dengan presentase sebesar 1,9%. Diikuti oleh kelompok usia 65-74 tahun dengan angka 1,6%; kelompok usia 25-34 tahun sebesar 1,3%; kelompok usia 55-64 tahun dengan prevalensi 1,2%; serta kelompok usia 45-54 tahun dengan 1,1%. Sedangkan kelompok usia dengan prevalensi depresi terendah secara nasional adalah 35-44 tahun dengan angka 1% (Survei Kesehatan Indonesia,2023).

#### **d. Gejala Depresi**

Dalam buku Pedoman Penggolongan Diagnosis Gangguan Jiwa-III karya Rusdi Maslim, gejala depresi dapat dibagi menjadi 2 kategori:

##### a) Gejala Utama

Pada depresi ringan, sedang, dan berat, gejala utama yang sering muncul meliputi perasaan depresi yang mendalam, kehilangan minat dan kegembiraan, serta penurunan energi. Kondisi ini dapat membuat penderita mudah merasa lelah dan mengalami penurunan aktivitas.

##### b) Gejala Tambahan

Gejala tambahan diantaranya adalah kesulitan dalam berkonsentrasi dan focus, menurunnya rasa percaya diri dan harga diri, munculnya perasaan tidak berharga dan pikiran negative, pandangan yang pesimis terhadap masa depan, adanya dorongan untuk menyakiti diri sendiri atau melakukan bunuh diri, gangguan tidur, serta penurunan nafsu makan.

#### **e. Tingkat Depresi**

Tingkat depresi berdasarakan buku Pedoman Penggolongan Diagnosis Gangguan Jiwa-III yang ditulis oleh Rusdi Maslim, dikategorikan menjadi 3 jenis, yaitu:

##### 1) Depresi Ringan

- Ditandai dengan adanya minimal 2 atau 3 gejala utama
- Dilengkapi dengan sedikitnya 2 gejala tambahan
- Tidak boleh ada gejala yang tergolong berat
- Gejala ini harus berlangsung setidaknya sekitar 2 minggu



2) Depresi Sedang

- Memerlukan adanya minimal 2 atau 3 gejala utama depresi
- Disertai dengan setidaknya 3 atau lebih, idelanya 4, gejala tambahan
- Gejala harus berlangsung selama minimal 3 minggu
- Penderita mengalami kesulitan dalam menjalani aktivitas sosial, pekerjaan, dan tanggung jawab rumah tangga

3) Depresi Berat

- Harus terdapat semua 3 gejala utama depresi
- Disertai minimal 4 gejala lainnya, beberapa diantaranya harus berada pada tingkat yang sangat berat
- Gejala ini berlangsung minimal 2 minggu, namun jika gejalanya sangat parah dan muncul dengan cepat, diagnosis dapat ditegakkan meskipun dalam waktu kurang dari 2 minggu
- Penderita umumnya tidak mampu melanjutkan aktivitas sosial, pekerjaan, atau tanggung jawab rumah tangga
- Pada kasus depresi berat dengan gejala psikotik, dapat muncul waham, halusinasi, atau stupor depresif

### 3. Remaja

#### a. Definisi Remaja

Berdasarkan WHO, remaja adalah periode kehidupan yang berada diantara masa anak-anak dan masa dewasa, yaitu sekitar usia 10 hingga 19 tahun. Tahap ini merupakan fase perkembangan manusia yang unik dan penting untuk membangun dasar kesehatan yang baik. Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) menyatakan bahwa rentang usia remaja adalah antara 10 hingga 24 tahun bagi mereka yang belum menikah. Sementara itu, sesuai dengan Peraturan Menteri Kesehatan RI No.25, remaja didefinisikan sebagai penduduk dengan rentang usia 10 hingga 18 tahun. Sehingga masa remaja dapat diartikan sebagai fase transisi dari anak-anak menuju dewasa.

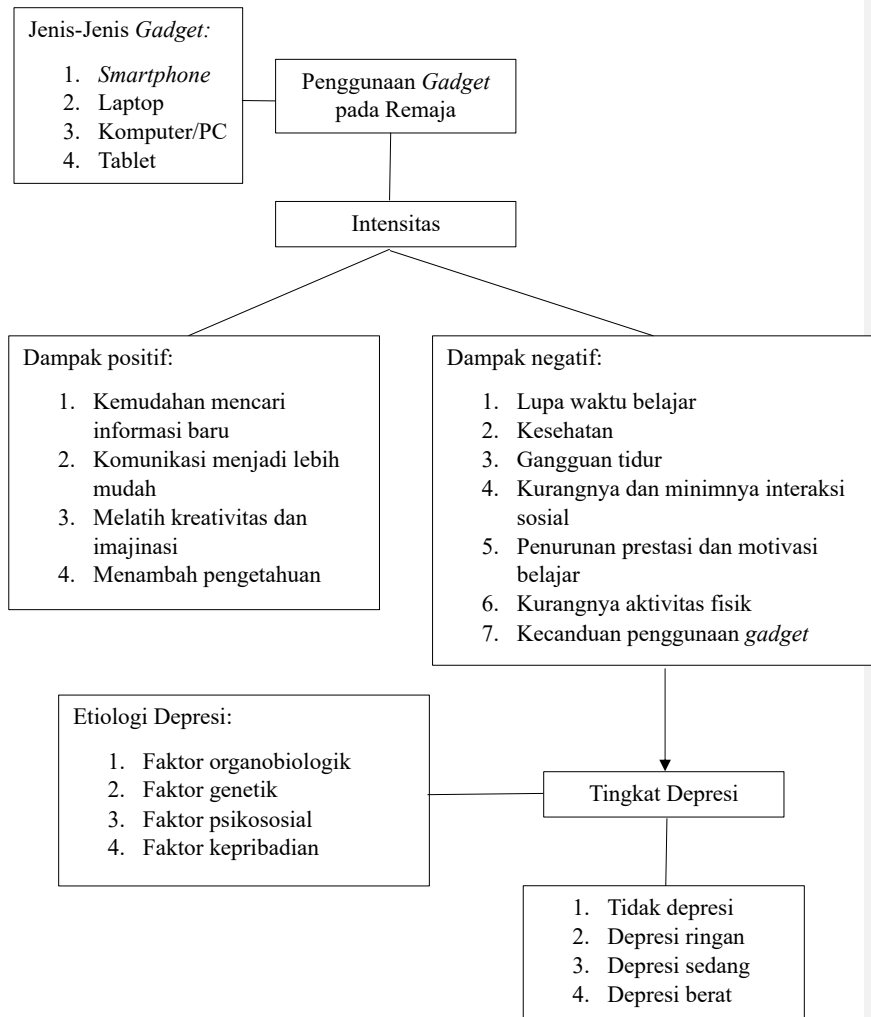
#### b. Ciri-Ciri Remaja

Selama masa remaja, terjadi sejumlah perubahan yang menjadi ciri khas dari fase kehidupan ini, yaitu:

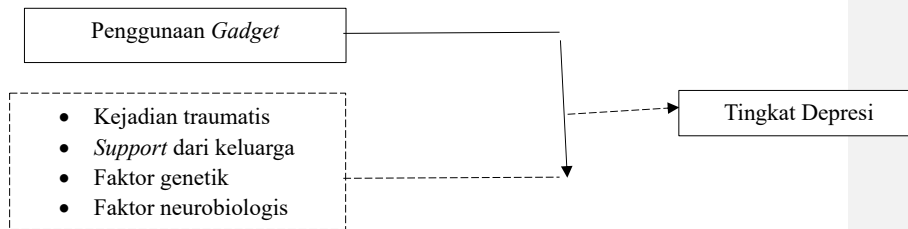
- 1) Perubahan emosional yang cepat selama masa remaja awal disebabkan oleh perubahan fisik, terutama perubahan hormonal. Generasi muda kini dihadapkan pada berbagai tuntutan dan hambatan, seperti tidak lagi bertingkah laku seperti anak-anak, tetapi menjadi lebih mandiri dan bertanggung jawab. Rasa kemandirian dan tanggung jawab ini berkembang seiring waktu dan akan tampak jelas pada remaja yang baru memasuki jenjang perguruan tinggi.
- 2) Perubahan fisik yang pesat juga terjadi bersamaan dengan kematangan seksual. Perubahan ini seringkali membuat remaja merasa kurang percaya diri terhadap diri dan kemampuan mereka.
- 3) Perubahan dalam minat pribadi dan hubungan sosial juga terjadi selama masa remaja. Banyak minat yang dibawa dari masa kanak-kanak digantikan oleh minat yang lebih baru dan lebih dewasa. Hal ini disebabkan oleh tanggung jawab yang lebih besar di masa remaja, sehingga mereka diharapkan untuk mengarahkan minat mereka ke hal-hal yang lebih penting.
- 4) Perubahan dalam nilai-nilai terjadi, dimana hal-hal yang dianggap penting pada masa kanak-kanak menjadi kurang signifikan seiring dengan mendekatnya usia dewasa.
- 5) Kebanyakan besar remaja menunjukkan sikap ambivalen terhadap perubahan yang terjadi. Di satu sisi, mereka menginginkan kebebasan, tetapi disisi lain mereka merasa takut akan tanggung jawab yang datang bersama kebebasan tersebut, serta meragukan kemampuan mereka untuk menanggung tanggung jawab tersebut.


## B. Kerangka Teori


Commented [p3]: Seperti mind map



### C. Kerangka Konsep



 : Variabel yang diteliti

 : Variabel yang tidak diteliti

### D. Hipotesis Penelitian

#### 1. Hipotesis Nol (H<sub>0</sub>)

Tidak terdapat adanya hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan tingkat depresi pada siswa MTSN 4 Jakarta.

#### 2. Hipotesis Alternatif

Terdapat hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan tingkat depresi pada siswa MTSN 4 Jakarta

### E. Pertanyaan Penelitian

Apakah terdapat hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan tingkat depresi pada siswa MTSN 4 Jakarta?

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan rancangan analitik dengan pendekatan *cross sectional*, menggunakan data yang diperoleh dari angket. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan tingkat depresi siswa MTSN 4 Jakarta.

##### B. Tempat dan Waktu Penelitian

###### 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MTSN 4 Jakarta.

###### 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan.

##### C. Populasi dan Sampel

###### 1. Populasi

Populasi yang digunakan adalah seluruh siswa MTSN 4 Jakarta yang berjumlah 771 orang siswa.

###### 2. Sampel

Sampel yang digunakan adalah seluruh siswa MTSN 4 Jakarta yang memenuhi kriteria (memiliki *gadget*, termasuk golongan remaja, dan bersedia menjadi responden).

Commented [p4]: Perhitungan sample dan kriteria inklusi dan eksklusi

##### D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

Tabel 3.1 Variabel Penelitian

Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Kriteria Objektif	Skala
Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	Intensitas penggunaan <i>gadget</i> yang dimaksud	Kuisisioner penggunaan <i>gadget</i>	Rendah: 0-38 Sedang: 39-78 Tinggi: 79-116	Ordinal

	<p>mencakup intensitas, fungsi, dan dampak dari <i>gadget</i> tersebut. <i>Gadget</i> yang menjadi fokus dalam penelitian ini meliputi <i>Smartphone</i>, laptop, komputer/PC, dan tablet.</p>			
Depresi	<p>Depresi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah gangguan mood atau emosional yang ditandai dengan perasaan sedih, kurangnya motivasi, dan penurunan kepercayaan diri yang mengganggu</p>	<p>Diukur dengan instrument <i>Children's Depression Inventory (CDI)</i></p>	<p>Tidak depresi: 0-12 Gejala depresi sedang: 13-18 Depresi berat: <math>\geq 19</math></p>	Ordinal

	aktivitas sehari-hari.			
--	------------------------	--	--	--

## E. Pengujian Instrumen Penelitian

### 1. Uji Validitas

Uji validitas bertujuan untuk memastikan sejauh mana variabel yang digunakan dalam penelitian tepat dan sesuai dengan apa yang benar-benar ingin diukur. Penelitian dianggap valid jika hasilnya dapat menjawab dengan akurat pertanyaan atau tujuan penelitian tersebut. Uji validitas terdiri dari 2 jenis, yaitu validitas item dan validitas faktor. Validitas item diukur berdasarkan korelasi antara skor item dengan skor total item. Sedangkan validitas faktor mengacu pada korelasi antara skor factor dengan skor total faktor, dan ini dilakukan apabila terdapat lebih dari satu factor dalam penelitian (Prastatistika, 2020).

### 2. Uji Reliabilitas

Hakikat reliabilitas instrument berkaitan dengan konsistensi, yaitu seberapa konsisten hasil yang diperoleh dari instrument tersebut. Sebuah instrument dianggap memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi jika skor yang diperoleh tetap stabil dan tidak berubah-ubah. Jika skor yang diperoleh sering berubah, maka hasilnya tidak berarti. Reliabilitas menunjukkan bahwa instrument tersebut cukup dapat dipercaya untuk digunakan dalam pengumpulan data, karena instrument tersebut sudah terbukti baik dan konsisten.

## F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

### 1. Angket (Kuesioner)

Kuesioner adalah Teknik pengumpulan data yang melibatkan pemberian serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner bisa berupa pertanyaan tertutup atau terbuka dan bisa diberikan langsung, dikirim melalui pos, atau melalui internet. Dalam penelitian ini, kuesioner yang digunakan meliputi Kuesioner Penggunaan *Gadget* dan *Children's Depression Inventory (CDI)*.

## 2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah Teknik untuk mengumpulkan atau menyediakan bukti dan informasi. Dalam konteks penelitian ini, dokumentasi mencakup pencarian dokumen-dokumen yang berkaitan dengan hubungan antara penggunaan *gadget* dengan tingkat depresi pada siswa MTSN 4 Jakarta. Dokumen tersebut bisa berupa buku, makalah, jurnal, serta berbagai jenis publikasi lain yang telah diterbitkan.

## G. Teknik Pengolahan Data

### 1. *Editing*

Hasil wawancara, angket, atau pengamatan lapangan perlu melalui proses editing. Secara umum editing adalah kegiatan untuk memeriksa dan memperbaiki isian kuesioner tersebut.

### 2. *Coding*

Melakukan pengkodean atau *coding*, yaitu mengubah data yang berupa kalimat atau huruf menjadi data dalam bentuk angka atau bilangan.

### 3. *Data Entry*

Jawaban dari masing-masing responden yang telah decoding (dalam bentuk angka dan huruf) dimasukkan ke dalam program atau perangkat lunak komputer. Data yang telah dimasukkan ke dalam table kemudian akan dianalisa menggunakan aplikasi SPSS (*Statistical Package for Social Science*).

### 4. *Cleaning*

Perlu dilakukan pengecekan ulang untuk memastikan tidak ada kesalahan dalam kode, ketidaklengkapan, atau masalah lainnya. Selanjutnya, perbaikan atau koreksi perlu dilakukan untuk memastikan kualitas data yang akurat.

## H. Penyajian Data

Data disajikan dalam bentuk table distribusi frekuensi yang mencakup beberapa variabel pemeriksaan yaitu intensitas penggunaan *gadget* dan dampak penggunaan *gadget*.



## I. Alur Penelitian

