

**HUBUNGAN KECANDUAN GADGET DENGAN
PEMBENTUKAN PERILAKU SOSIAL REMAJA DI SMP
MUHAMMADIYAH 16 LUBUK PAKAM**

SKRIPSI

OLEH :

**NURUL ANANDA
198600197**



**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2024**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 17/4/24

Access From (repository.uma.ac.id)17/4/24

**HUBUNGAN KECANDUAN GADGET DENGAN
PEMBENTUKAN PERILAKU SOSIAL REMAJA DI SMP
MUHAMMADIYAH 16 LUBUK PAKAM**

SKRIPSI

OLEH :

NURUL ANANDA

198600197

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS MEDAN AREA

MEDAN

2024

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Hubungan Kecanduan Gadget Dengan Pembentukan Perilaku Sosial Remaja Di SMP 16 Lubuk Pakam
Nama : Nurul Ananda
NPM : 198600197
Fakultas : Psikologi

Disetujui Oleh :
Komisi Pembimbing


Istiana, S.Psi., M.Pd., M.Psi, Psikolog
Pembimbing



(Dr. Siti Aisyah, S.Psi., M.Psi, Psikolog)
Dekan


(Faadhil, S.Psi, M., Psi, Psikolog)
Ka.Prodi Psikologi

Tanggal Lulus : 25 Maret 2024

HALAMAN PERNYATAAN ORISINILITAS

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri dan tidak terdapat bagian karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga pendidikan dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang atau lembaga lain kecuali secara lengkap dalam daftar pustaka. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain tidak dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya dengan peraturan yang berlaku, apabila di kemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.

Medan, 25 Maret 2024



Nurul Ananda
198600197

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR/SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nurul Ananda
NPM : 198600197
Program Studi : Psikologi Perkembangan
Fakultas : Psikologi
Jenis Karya : Tugas Akhir/Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui memberikan kepada Universitas Medan Area **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty- Free Right)** atas karya saya yang berjudul “Hubungan Kecanduan Gadget Dengan Pembentukan Perilaku Sosial Remaja Di SMP Muhammadiyah 16 Lubuk Pakam”. Beserta Perangkat yang ada (jika diperlukan). Namun demikian dengan hak bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database) merawat dan mempublikasikan tugas akhir/skripsi/tesis saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 25 Maret 2024

Yang Menyatakan



(Nurul Ananda)

ABSTRAK

HUBUNGAN KECANDUAN GADGET DENGAN PEMBENTUKAN PERILAKU SOSIAL REMAJA DI SMP MUHAMMADIYAH 16 LUBUK PAKAM

OLEH :
NURUL ANANDA
198600197

Email : nurulananda051@gmail.com

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan gadget dengan pembentukan perilaku sosial remaja di SMP Muhammadiyah 16 Lubuk Pakam. dengan hipotesis yaitu ada hubungan negatif antara kecanduan gadget dengan pembentukan perilaku sosial pada remaja. Sampel dalam penelitian ini adalah 137 orang. Peneliti menggunakan metode kuantitatif dan teknik total sampling. Uji analisis data menggunakan teknik korelasi (r_{xy}) -0,427 dengan signifikan (P) $0,000 < 0,05$. Hal ini berarti hipotesis yang peneliti ajukan diterima. Kecanduan gadget tergolong tinggi, dimana mean hipotetik $85 <$ mean empirik yaitu 86,96 dan selisihnya melebihi bilangan SD yaitu 11,844. Pembentukan Perilaku sosial tergolong rendah dimana mean hipotetik $90 >$ dari mean empirik yaitu 88,91 dan selisihnya lebih dari bilangan SD yaitu 15,572. Koefisien determinan (r^2) dari hubungan antara variabel X (kecanduan gadget) dengan variabel Y (Pembentukan perilaku sosial) yaitu = 0,182 yang berarti bahwa kecanduan gadget mempengaruhi perilaku sosial sebesar 18,2%.

Kata Kunci : Kecanduan Gadget, Perilaku Sosial, Remaja

ABSTRACT

THE CORRELATION BETWEEN GADGET ADDICTION AND SOCIAL BEHAVIOR FORMATION AMONG ADOLESCENTS IN SMP MUHAMMADIYAH 16 LUBUK PAKAM

By:
Nurul Ananda
198600197

This research aimed to determine the correlation between gadget addiction and social behavior formation among adolescents in SMP Muhammadiyah 16 Lubuk Pakam. The hypothesis was that there is a negative correlation between gadget addiction and social behavior formation among adolescents. The sample in this study was 137 people. The researcher used a quantitative method and a total sampling technique. The data analysis test used a correlation technique (r_{xy}) - 0.427 with significance (P) $0.000 < 0.05$. This means that the mean hypothesis proposed by the researcher was accepted. Gadget addiction was relatively high, where the hypothetical $85 <$ empirical mean was 86.96 and the difference exceeded the SD number, namely 11.844. Social behavior was classified as low where the hypothetical mean was $90 >$ the empirical mean of 88.91, and the difference was more than the SD number of 15.572. The coefficient of determination (r^2) of the correlation between variable X (gadget addiction) and variable Y (social behavior) was 0.182, which means that gadget addiction influenced social behavior by 18.2%.

Keywords: Gadget Addiction, Social Behavior, Adolescents



04/04 - 2024

RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Pribadi

Nama : Nurul Ananda
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat & Tanggal Lahir : Lubuk Pakam, 28 September 2001
Alamat : Jl. WR. Supratman. No 19a Lubuk Pakam
Kode Pos : 20511
Email : nurulananda051@gmail.com

B. Jenjang Pendidikan Formal

1. Universitas Medan Area- Fakultas Psikologi (2019-2024)
2. MAN2 Deli Serdang (2016-2019)
3. MtsN Lubuk Pakam (2013-2016)
4. SD Miss Ummi Lubuk Pakam (2007-2013)

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur saya ucapkan kepada Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmatnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian skripsi yang berjudul **“Hubungan Kecanduan Gadget Dengan Pembentukan Perilaku Sosial Remaja Di SMP Muhammadiyah 16 Lubuk Pakam“**

Terimakasih kepada Ibu Istiana., S.Psi., M.Pd., M.Psi, Psikolog selaku Pembimbing Skripsi yang telah banyak memberi petunjuk, pengarahan, dan saran bagi penulisan dalam skripsi ini, terimakasih kepada Ibu Laili Alfita, S.Psi, MM, M.psi, Psikolog selaku penguji II, terimakasih kepada Pak Fadli Nugraha, S.psi, M.Psi, Psikolog selaku sekretaris dan terimakasih kepada Ibu Nurmaida Irawani Siregar, S.Psi, M.Psi, Psikolog, selaku ketua penguji dalam sidang meja hijau.

Terimakasih kepada orang tua saya Mama saya Aty Nurhayati dan ayah saya Alm Khairul Azwar, yang telah membantu saya dalam bentuk perhatian, kasih sayang, semangat, serta doa yang tidak henti-hentinya mengalir demi kelancaran dan kesuksesan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini hingga mendapatkan gelar S.psi. Terimakasih juga kepada kakak saya Nova Anissa dan abang saya Rizky Azwar yang telah mendukung, mendoakan dan membantu segalanya menjadi lebih mudah.

Terimakasih kepada sahabat-sahabat saya terutama Saskia Nova Dilla yang telah menemani perjalanan tugas akhir saya dan teman-teman seperjuangan saya yang telah memberikan semangat dan dukungannya. Serta terimakasih kepada murid-murid yang telah membantu dalam penelitian saya, hingga skripsi ini dapat dilakukan.

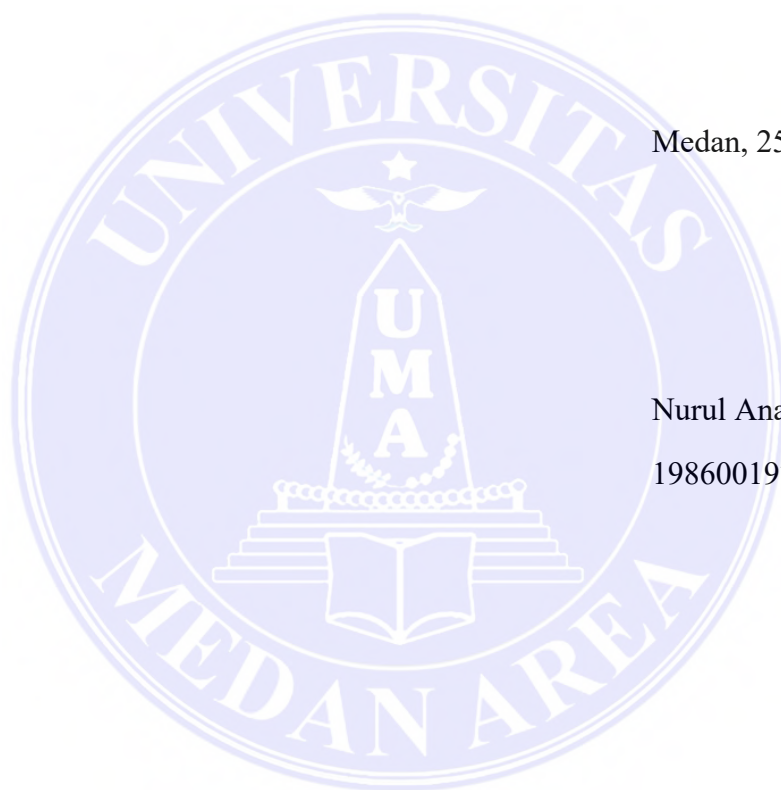
Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari berbagai keterbatasan dan hambatan yang dihadapi, namun dengan ketekunan, kesabaran, dan dukungan dari berbagai pihak yang telah disebutkan sebelumnya, saya berhasil menyelesaikannya dengan baik.

Peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kelemahan baik dari segi isi maupun tata bahasa. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini.

Medan, 25 Maret 2024

Nurul Ananda

198600197



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN ORISINILITAS	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASIE	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Hipotesis	7
1.5 Manfaat Penelitian	8
1.5.1 Manfaat Teoritis	8
1.5.2 Manfaat Praktis.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Kecanduan Gadget.....	9
2.1.1 Pengertian Kecanduan Gadget	9
2.1.2 Faktor - Faktor Penyebab Penggunaan Gadget	11
2.1.3 Ciri-Ciri Perilaku Kecanduan Gadget	12
2.1.4 Karakteristik Kecanduan Gadget.....	13
2.1.5 Aspek - Aspek Kecanduan Gadget.....	15
2.1.6 Dampak Positif Gadget.....	16
2.1.7 Dampak Negatif Gadget	16
2.1.8 Manfaat Penggunaan Gadget.....	17
2.2 Pembentukan Perilaku Sosial.....	18
2.2.1 Pengertian Pembentukan Perilaku Sosial	18

2.2.2	Bentuk-Bentuk Perilaku Sosial.....	19
2.2.3	Faktor Yang Mempengaruhi Pembentukan Perilaku Sosial.....	22
2.2.4	Ciri-Ciri Pembentukan Perilaku Sosial	26
2.2.5	Aspek-Aspek Pembentukan Perilaku Sosial	27
2.3	Hubungan Kecanduan Gadget Dengan Perilaku Sosial.....	29
2.4	Kerangka Konseptual.....	33
BAB III METODE PENELITIAN		34
3.1	Waktu dan Tempat Penelitian.....	34
3.2	Bahan Dan Alat.....	34
3.3	Metodologi Penelitian.....	34
3.4	Populasi dan Sampel.....	40
3.4.1	Populasi Penelitian	40
3.4.2	Sampel Penelitian	41
3.5	Prosedur Kerja	41
3.5.1	Persiapan Administrasi.....	41
3.5.2	Persiapan Alat Ukur	41
3.5.3	Pelaksanaan penelitian.....	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		44
4.1	Hasil	44
4.1.1	Uji Coba Alat Ukur	44
4.1.2	Uji Asumsi.....	46
4.1.3	Hasil Perhitungan Analisis Data.....	47
4.1.4	Hasil Perhitungan Mean Hipotetik Dan Mean Empirik	48
4.2	Pembahasan.....	52
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....		55
5.1	Kesimpulan	55
5.2	Saran	56
DAFTAR PUSTAKA		57
LAMPIRAN.....		60

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Perilaku Sebelum Mewabahnya Gadget Dan Sesudahnya	30
Tabel 3. 1 Butir Pilihan Jawaban Skala Kecanduan Gadget Dan Skala Pembentukan Perilaku Sosial	37
Tabel 3. 2 Jumlah Keseluruhan Remaja SMP Muhammadiyah 16 T.A 2023/2024	40
Tabel 3. 3 Distribusi Skala Kecanduan Gadget Sebelum Uji Coba.....	42
Tabel 3. 4 Distribusi skala pembentukan perilaku sosial sebelum uji coba.....	42
Tabel 4. 1 Distribusi Skala Kecanduan Gadget Setelah Uji Coba	44
Tabel 4. 2 Distribusi Skala Pembentukan Perilaku Sosial Setelah Uji Coba.....	45
Tabel 4. 3 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Sebaran	46
Tabel 4. 4 Hasil Perhitungan Uji Linearitas Hubungan	47
Tabel 4. 5 Rangkuman Perhitungan r Product Moment.....	48
Tabel 4. 6 Hasil Perhitungan Nilai Rata-Rata Hipotetik Dan Nilai Rata-Rata Empirik.....	50

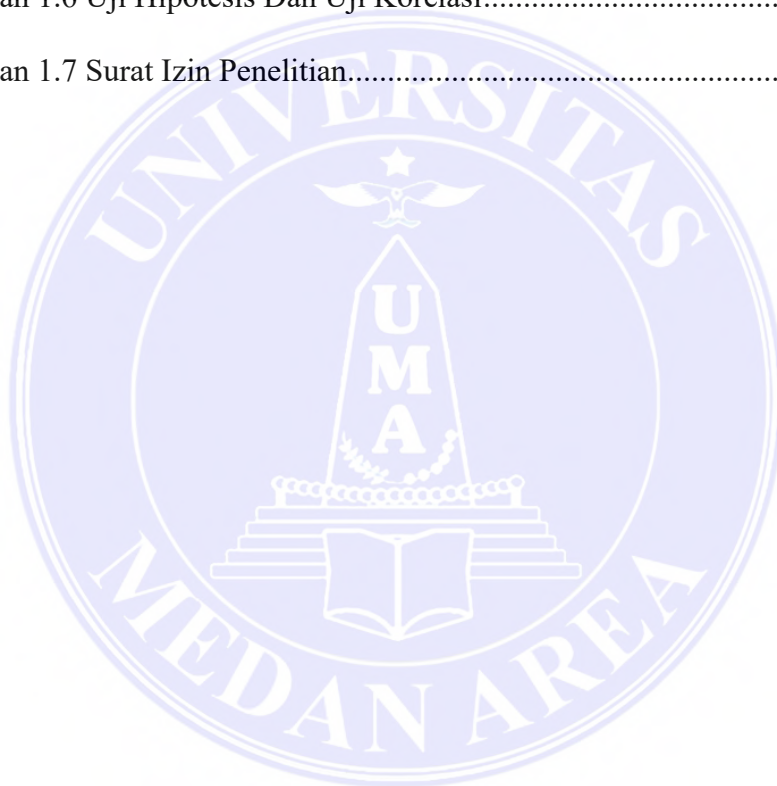
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kerangka Konseptual	33
Gambar 1. 2 Kurva Kecanduan Gadget	51
Gambar 1. 3 Kurva Pembentukan Perilaku Sosial	51



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Alat Ukur Penelitian	60
Lampiran 1.2 Sebaran Data Peneliiian	73
Lampiran 1.3 Uji Validitas Dan Reliabilitas.....	86
Lampiran 1.4 Uji Normalitas	91
Lampiran 1.5 Uji Linearitas	93
Lampiran 1.6 Uji Hipotesis Dan Uji Korelasi.....	97
Lampiran 1.7 Surat Izin Penelitian.....	99



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Masa remaja adalah masa peralihan antara masa kanak-kanak menuju masa dewasa, yang dimulai pada saat terjadinya kematangan seksual, yaitu antara usia 11 atau 12 tahun sampai dengan 20 tahun menjelang masa dewasa muda. Pada masa remaja terjadi perkembangan baik fisik, psikologi, dan intelektual. Masa remaja dibagi menjadi beberapa tahapan, yaitu masa remaja awal, masa remaja pertengahan, dan masa remaja akhir. Fase remaja tidak berlangsung satu atau dua tahun, melainkan berlangsung selama 10 tahun bahkan sampai belasan tahun.

Menurut Piaget, secara psikologis masa remaja adalah usia dimana individu berinteraksi dengan masyarakat dewasa. Pada usia ini, anak tidak lagi merasa dibawah ikatan orang-orang yang lebih tua, melainkan dalam tingkatan yang sama sekurang-kurangnya dalam masalah hak. (Aris, 2021)

Berikut ini tugas-tugas perkembangan remaja usia 12-14 tahun menurut (Hakikin, 2017) yaitu : Remaja usia 12 sampai 14 tahun mengalami perubahan perkembangan yang signifikan yang memungkinkan mereka menjalin hubungan baru dan lebih dewasa dengan teman sebayanya, tanpa memandang jenis kelamin. Mereka memperoleh keterampilan sosial yang melibatkan komunikasi langsung dan interaksi dengan orang lain, Keterampilan empati sering meningkat selama masa remaja. Keterampilan tersebut dapat membantu remaja dalam mengatur penggunaan gadget dan menghindari kecanduan, Masa remaja sering ditandai

dengan emosi yang fluktuatif (tidak stabil), Perubahan emosi tersebut dapat berdampak pada pembentukan perilaku sosial remaja.

Pembentukan perilaku sosial adalah proses dimana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk berinteraksi secara efektif dengan orang lain dalam konteks sosial. Pembentukan perilaku sosial melibatkan norma dan nilai sosial dari generasi sebelumnya ke generasi berikutnya melalui interaksi sosial dan pengalaman belajar. (Grusec,2007)

Pembentukan Perilaku sosial menurut Max Weber adalah tindakan individu yang memiliki arti atau makna subyektif terhadap diri sendiri dan diarahkan pada tindakan orang lain. Weber melihat bahwa tindakan sosial harus memiliki arti dan makna bagi individu dan tindakan sosial merupakan bagian penting dari kehidupan sosial. (Aris, 2021)

Berikut ini beberapa contoh dari perilaku sosial yaitu : interaksi sosial, komunikasi, kerjasama, agresi, perilaku prososial, dan empati. Perilaku remaja merupakan segmen perkembangan individu yang senantiasa berubah dan dipengaruhi oleh pengaruh sosial seperti tekanan dari teman sebaya, minat pada jenis seks lain, dan media massa.

Media massa adalah segala bentuk media yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada masyarakat luas seperti tv, radio, surat kabar, majalah dan media online. Sedangkan gadget adalah telepon seluler yang memiliki perangkat seperti komputer yang memiliki berbagai fitur atau aplikasi yang terhubung dengan media internet, sehingga fungsi dan kegunaannya

tidak hanya sebagai media komunikasi tetapi juga sebagai media massa. Dalam era digital saat ini media dan gadget memiliki kaitan dan saling mempengaruhi dimana penggunaan media sosial melalui gadget dapat memudahkan komunikasi dan pertukaran informasi namun juga dapat memiliki dampak negatif seperti kurangnya interaksi tatap muka, kurangnya privasi dan kecanduan.

Berikut ini beberapa fitur yang ada di gadget yaitu : Aplikasi media sosial seperti WhatsApp, Tiktok, Instagram, Facebook, Youtube, Twitter, Aplikasi game seperti Mobile legend, coved fashion, Freefire dan masih banyak lagi, Fitur notifikasi, fitur ini terus menerus memunculkan pemberitahuan dapat membuat seseorang susah melepas gadgetnya.

Berikut adalah beberapa cara di mana Media Massa dapat membentuk perilaku sosial remaja antara lain : Media massa menampilkan iklan dan konten yang memiliki potensi untuk memengaruhi kebiasaan konsumsi dan gaya hidup remaja, seperti iklan makanan, minuman, atau produk kecantikan, serta konten yang menampilkan perilaku yang tidak sehat atau tidak etis. Konten yang disajikan oleh media massa dapat mempengaruhi pandangan dan sikap remaja terhadap kelompok atau individu tertentu, termasuk konten yang mengandung diskriminasi atau kebencian.

Berdasarkan Fenomena yang ada peneliti melihat bahwa Remaja Di SMP Muhammadiyah 16 Lubuk Pakam yaitu kurang memiliki fokus yang baik, kurang aktif belajar ketika berada di kelas, sering berkata yang tidak baik, beberapa remaja tidak berani bertanya jika tidak mengerti pada pelajaran, kurangnya empati bagi sebagian remaja, dan banyak dari remaja yang kurang disiplin.

Salah satu faktor yang mempengaruhi pembentukan perilaku sosial yaitu Media Massa, Peranan Media Massa dalam kehidupan bermasyarakat bukan hanya sebagai sarana hiburan, tetapi konten dan informasi yang disajikan berperan penting dalam proses bermasyarakat. Remaja menghabiskan sepertiga atau lebih waktu mereka dengan media. (Rina dkk., 2016)

Penggunaan gadget yang berlebihan inilah yang disebut dengan kecanduan gadget. Mata mereka hanya tertuju pada layar gadget, sehingga mereka tidak mendengar saat dipanggil dan tidak peduli dengan orang disekitarnya. Ketika baterai habis, mereka menjadi gelisah dan beberapa memilih untuk terus menggunakan perangkat saat sedang di charger. Mereka menggunakan gadget untuk berbagai hal seperti chatting, selfie, mengakses jejaring sosial, game online dan lain-lain. Saat sedang menggunakan gadget, mereka menunda bahkan mengabaikan aktivitas lain seperti makan, minum, dan lain-lain, hanya demi kesenangan dan kepuasan yang di dapat saat memainkan gadget. Hingga pada akhirnya, hal seperti inilah yang membuat para remaja kini lebih memilih menggunakan gadget dari pada bersosialisasi dengan orang-orang di sekitarnya, bagi mereka terpenting adalah gadget berada di dalam genggamannya. Kecanduan gadget juga dipicu oleh konten media yang dirancang untuk menarik perhatian. Game, aplikasi sosial dan platform hiburan online sering kali di desain dengan elemen yang merangsang otak dan menciptakan keinginan untuk terus menggunakan gadget.

Teori Arthur T. Hovart Definisi mengenai kecanduan adalah “An activity or substance we repeatedly crave to experience and for which we are willing if necessary to pay a price (or negative consequences).” (Arthur T. Hovart, 1989)

Berdasarkan definisi diatas, kecanduan berarti suatu aktivitas dari substansi yang dilakukan berulang-ulang dan dapat menimbulkan dampak negatif. Hovart juga menjelaskan bahwa contoh kecanduan bisa bermacam-macam. Bisa ditimbulkan akibat zat atau aktivitas tertentu, seperti judi, overspending, shoplifting, akibat seksual, dan lain sebagainya. Salah satu perilaku yang termasuk di dalamnya adalah kecanduan video games.

Menurut Lance Dodes dalam bukunya yang berjudul “The Hearts Of Addiction” ada dua jenis kecanduan, yaitu physical addiction, adalah jenis kecanduan yang berhubungan dengan alkohol atau kokain, dan non-physical addiction adalah jenis kecanduan yang tidak melibatkan dua hal diatas. Kecanduan terhadap internet, game online termasuk pada jenis non-physical addiction.

Durasi ideal untuk melakukan aktivitas online adalah sepanjang 257 menit atau sekitar 4 jam 17 menit dalam sehari. Dengan durasi itu remaja tak hanya memiliki kemampuan yang mumpuni dalam hal teknologi, tetapi juga bisa bersosialisasi. Di atas 4 jam 17 menit, barulah gadget dianggap mampu mengganggu kinerja otak remaja. dan menjadi indikasi terjadinya kecanduan bermain gadget pada remaja (Jap et al, 2013).

Bermain gadget bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja dengan frekuensi yang sangat tinggi atau sering. Intensitas merupakan seberapa banyak atau seberapa sering melakukan kegiatan dalam satu waktu (Febrina, 2014). Menurut Horrigan (2002, dalam Novianty et al., 2019) tingkatan frekuensi dibagi menjadi 3, yaitu frekuensi tinggi 5-6 kali/minggu, sedang 3-4 kali/minggu, dan ringan 1-2

kali/minggu. Indonesia merupakan negara dengan durasi pemakaian gadget terlama di dunia. Rata-rata penduduknya menghabiskan 5 jam 39 menit per hari menggunakan HP.

Berdasarkan survey yang peneliti lakukan untuk mengetahui durasi pemakaian gadget lewat video Tiktok dengan konten yang digemari anak-anak di Indonesia yaitu konten POV. banyak dari anak-anak di Indonesia yang memakai gadget hingga larut malam . pada jam 11- jam 12 malam bahkan ada yang sampai lewat dari jam 12 malam. Hal tersebut mengganggu waktu tidur dan aktivitas di hari berikutnya seperti mengganggu waktu belajar disekolah.

Menurut salah satu pakar teknologi informasi dari Institute Teknologi Bandung (ITB), Dimitri Mahayana: sekitar 5-10 persen gadget mania atau pecandu gadget terbiasa menyentuh gadgetnya sebanyak 100-200 kali dalam sehari. Jika waktu efektif manusia beraktivitas 16 jam atau 960 menit perhari, dengan demikian orang yang kecanduan gadget akan menyentuh perangkatnya itu 4,8 menit sekali. Seorang pecandu gadget akan sulit untuk menjalani kehidupan nyata, misalnya mengobrol atau tidak memperhatikan pembelajaran karena perhatiannya hanya tertuju pada gadget. Dan bahkan jika dia dipisahkan dengan gadget, maka akan muncul perasaan gelisah.

Berikut ini Studi yang dilakukan oleh (Hyangsewu dkk., 2021) mengatakan bahwasanya gadget memiliki pengaruh terhadap perilaku seseorang. Adapun pengaruh tersebut ada yang pengaruh baik dan pengaruh buruk. Di antara pengaruh baiknya antara lain orang menjadi termotivasi, up to date dengan segala informasi, menjadi lebih kritis, dan wawasan lebih luas dari yang sebelumnya.

Dan juga pengaruh buruk antara lain berpengaruh terhadap psikologis seseorang, merubah pola pergaulan, waktu terbuang sia-sia, menunda-nunda pekerjaan, malas belajar, individualisme, kecanduan gadget, lupa beribadah, kurang percaya diri, malas beraktivitas, antisosial, apatisme, memperburuk kesehatan.

Berdasarkan fenomena yang ditemukan peneliti di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "hubungan antara kecanduan bermain gadget dengan pembentukan perilaku sosial remaja".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka diperoleh rumusan masalah yaitu Apakah kecanduan gadget berhubungan dengan pembentukan perilaku sosial pada remaja Di SMP Muhammadiyah 16, Lubuk Pakam?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan kecanduan gadget dengan pembentukan perilaku sosial pada remaja di SMP Muhammadiyah 16, Lubuk Pakam.

1.4 Hipotesis

Berdasarkan uraian diatas yang telah dikemukakan, maka dapat diajukan sebuah hipotesis dalam penelitian ini bahwa adanya hubungan negatif antara kecanduan gadget dengan pembentukan perilaku sosial remaja, dengan asumsi bahwa Semakin tinggi tingkat kecanduan gadget pada remaja, maka semakin rendah tingkat perilakunya.

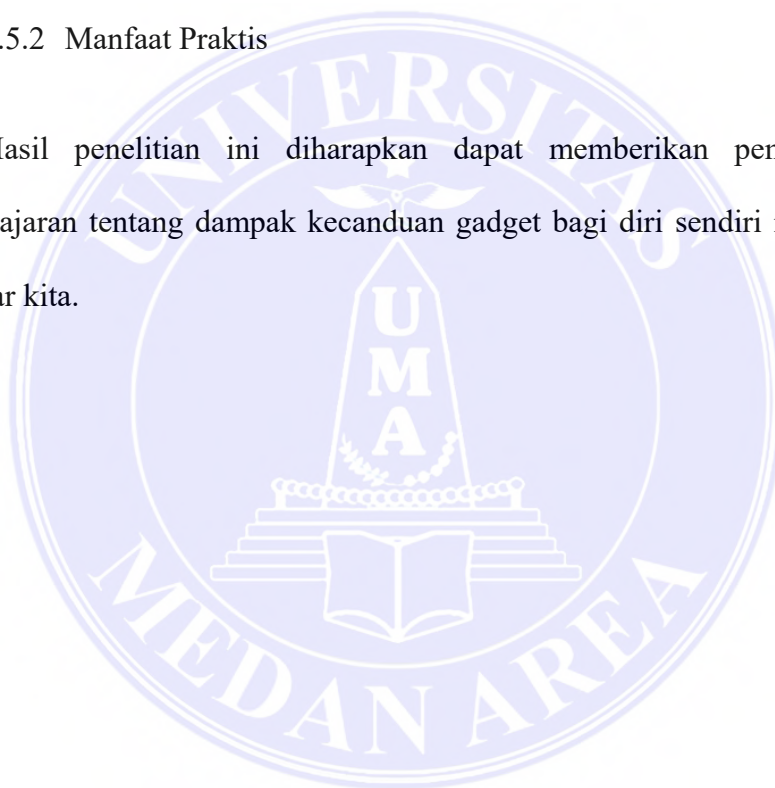
1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini yaitu untuk menambah kajian teoritis psikologi, khususnya di bidang psikologi perkembangan mengenai hubungan tingkat kecanduan gadget dengan pembentukan perilaku sosial remaja. Serta, menambah wawasan dan pengetahuan untuk peneliti selanjutnya.

1.5.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dan pembelajaran tentang dampak kecanduan gadget bagi diri sendiri maupun orang disekitar kita.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kecanduan Gadget

2.1.1 Pengertian Kecanduan Gadget

Teori Arthur T. Hovart Definisi mengenai kecanduan adalah “An activity or substance we repeatedly crave to experience, and for which we are willing if necessary to pay a price (or negative consequences).” (Arthur T. Hovart, 1989) Berdasarkan definisi diatas, kecanduan berarti suatu aktivitas dari substansi yang dilakukan berulang-ulang dan dapat menimbulkan dampak negatif. Hovart juga menjelaskan bahwa contoh kecanduan bisa bermacam- macam. Bisa ditimbulkan akibat zat atau aktivitas tertentu, seperti judi, overspending, shoplifting, akibat seksual, dan lain sebagainya. Salah satu perilaku yang termasuk di dalamnya adalah kecanduan video games.

Menurut Lance Dodes dalam bukunya yang berjudul “The Hearts Of Addiction” ada dua jenis kecanduan, yaitu physical addiction, adalah jenis kecanduan yang berhubungan dengan alkohol atau kokain, dan non-physical addiction adalah jenis kecanduan yang tidak melibatkan dua hal diatas. Kecanduan terhadap internet, game online termasuk pada jenis non-physical addiction.

Teori Determinisme Teknologi, yang dikemukakan oleh Marshall McLuhan, menyatakan bahwa perubahan dalam cara komunikasi dipengaruhi oleh media dan teknologi. Teori ini berfokus pada bagaimana teknologi mampu memengaruhi dan

membentuk cara pikir serta perilaku individu dan masyarakat secara luas.. McLuhan berpendapat bahwa media merupakan faktor utama yang paling berpengaruh dalam membentuk perilaku manusia, dan bahwa teknologi menjadi kekuatan kunci dalam mengatur perilaku manusia. Teori ini menekankan bahwa teknologi memiliki pengaruh besar dalam berbagai aspek, khususnya sosial dan budaya, serta mampu membentuk cara pikir dan perilaku individu. Determinisme Teknologi juga mengacu pada perubahan dan perkembangan teknologi yang memberikan pengaruh besar terhadap perkembangan nilai-nilai sosial dan kehidupan dalam masyarakat

Kecanduan gadget menurut (Kuss & Griffiths, 2017) merujuk pada kondisi psikologis di mana seseorang merasa sangat terikat emosional pada gadget dan menggunakannya secara berlebihan sehingga dapat mengganggu fungsi sosial, emosional, pendidikan, atau pekerjaan.

Menurut (Mulyati & Frieda, 2018) penggunaan gadget dapat memengaruhi tingkat prestasi belajar anak dan dapat mengganggu fungsi kerja otak seperti konsentrasi selama jam pelajaran berlangsung.

Menurut (Deursen dkk., 2015) mendefinisikan kecanduan gadget sebagai suatu keadaan dimana individu tidak memiliki kontrol atas penggunaan gadgetnya sehingga menimbulkan perasaan cemas dan tertekan jika gadget tidak digunakan. Selain itu, hal itu dapat menyebabkan gangguan pada fungsi kognitif dan emosional.

Menurut (Putra & Ifdil, 2019) Kecanduan gadget adalah suatu bentuk keterikatan atau kecanduan terhadap gadget yang dapat menjadi masalah sosial,

seperti menarik diri, gangguan tidur, kesulitan berkonsentrasi, dan penggunaan berlebihan.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kecanduan gadget adalah kondisi psikologis di mana seseorang kehilangan kendali atas penggunaan gadgetnya dan mengalami konsekuensi negatif yang mengganggu aktivitas sehari-hari, seperti pekerjaan, hubungan sosial, dan kesehatan mental. Selain itu, kecanduan gadget dapat menyebabkan gangguan emosional dan fungsi kognitif, dan dapat menjadi tantangan bagi individu untuk mengontrol penggunaan gadget mereka.

2.1.2 Faktor - Faktor Penyebab Penggunaan Gadget

Adapun Faktor-faktor yang menyebabkan seseorang menjadi kecanduan gadget menurut Mowen dalam (S. M. Putri, 2019) yaitu:

- a. *Agreeability*, yaitu Kebutuhan pribadi yang mudah dipahami karena individu harus menunjukkan kepada orang lain mengenai kesejahteraannya. Individu yang ramah dan peduli dengan hubungan sosial berdasarkan kejujuran dan kesetaraan.
- b. *Extraversion*, yaitu keinginan personal untuk meninggalkan konteks sosial, individu yang memiliki sifat ekstrovert seringkali menunjukkan perilaku egois, namun mereka juga cenderung terbuka untuk berinteraksi dan berbagi dalam lingkungan sosial.
- c. *Need for arousal*, yaitu individu yang sangat membutuhkan rangsangan secara terus-menerus berusaha meningkatkan tingkat stimulasi dan kegembiraannya. Banyak pengguna gadget menggunakannya sebagai cara

untuk menghilangkan rasa bosan.

- d. *Emotional instability*, yaitu Ketidakstabilan emosi dapat mengakibatkan perilaku tidak menentu dan mudah tersinggung. Orang yang tidak stabil secara emosional dapat menggunakan gadget sebagai alat untuk mengurangi stres dan kecemasan.
- e. *Neuroticism*, yaitu kecenderungan individu untuk merasa khawatir, responsif, cinta diri sendiri, merasa memahami diri sendiri, emosional, dan sensitif terhadap situasi yang berkaitan dengan tekanan.
- f. *Materialism*, yaitu sistem kepercayaan yang menempatkan nilai tinggi pada harta benda dan kenyamanan fisik.
- g. *Conscientiousness*, yaitu Pelatihan kendali diri bertujuan untuk mengawasi dan menelusuri tindakan seseorang. Seseorang yang teliti akan memantau tindakannya dengan seksama, sehingga dapat lebih teratur dan efisien dalam menyelesaikan tugasnya.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat tujuh faktor yang dapat mempengaruhi kecanduan gadget yaitu, Agreeability, Extraversion, Need for arousal, Emotional instability, Neuroticism, Materialism, Conscientiousness.

2.1.3 Ciri-Ciri Perilaku Kecanduan Gadget

Ciri-ciri Kecanduan Gadget menurut Suardi dalam (Nurhanisah, 2021) antara lain:

1. Fokus berkurang.
2. Menjadi lebih emosional.
3. Sulit mengambil keputusan.

4. Sulit berkomunikasi dengan orang lain.
5. Mudah terpengaruh.
6. kurang peka terhadap keadaan lingkungan sekitarnya.
7. Mengurangi kemampuan dan kemauan untuk bersosialisasi secara langsung.
8. Menghadirkan hal-hal yang berbau pornografi dan sadisme, sehingga berdampak munculnya bullying pada sekelompok anak-anak tertentu dan kekerasan pada diri anak-anak baik kekerasan fisik maupun kekerasan seksual pada anak-anak.
9. Memakai gadget lebih dari 5 jam perhari.
10. Secara financial membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

2.1.4 Karakteristik Kecanduan Gadget

Kecanduan atau addiction memiliki beberapa karakteristik yaitu adanya toleransi (meningkatkan penggunaan sesuai dengan yang diinginkan), penarikan diri, terus menerus menggunakan meskipun tahu bahwa berdampak negatif, kehilangan kontrol, adanya upaya untuk mengurangi namun seringkali tidak berhasil, dan mengurangi keterlibatannya dalam kegiatan sosial (DSM-5, 2013).

Menurut DSM V, kecanduan gadget memiliki 3 kriteria, yaitu:

A. Kriteria A

Periode penggunaan gadget yang secara signifikan menyebabkan gangguan telah dialami selama tiga bulan dengan kriteria:

1. Berulang kali mengalami kegagalan untuk menolak impuls untuk menggunakan gadget.
2. Withdrawal

3. Penggunaan gadget untuk jangka waktu yang lebih lama dari yang diinginkan.
4. Keinginan terus-menerus dan/atau usaha yang gagal untuk berhenti atau mengurangi penggunaan gadget.
5. Waktu yang berlebihan dihabiskan untuk menggunakan atau berhenti menggunakan gadget.
6. Melanjutkan penggunaan gadget yang berlebihan meskipun memiliki pengetahuan tentang masalah fisik atau psikologis yang terus berlanjut atau berulang akibat penggunaan berlebihan dari Gadget.

B. Kriteria B

1. Penggunaan gadget yang berlebihan mengakibatkan masalah fisik atau psikologis yang terus berlanjut atau berulang.
2. Penggunaan gadget mengakibatkan gangguan hubungan sosial, prestasi sekolah, atau prestasi kerja.
3. Penggunaan gadget dalam situasi yang berbahaya secara fisik (misalnya, penggunaan gadget saat mengemudi atau menyeberang jalan), atau memiliki dampak negatif lainnya pada kehidupan sehari-hari
4. Penggunaan gadget yang berlebihan menyebabkan gangguan subyektif secara signifikan, atau memakan waktu lama

C. Kriteria C

Kriteria pengecualian: Perilaku kecanduan gadget tidak diperhitungkan dengan obsesif kurang lebih gangguan kompulsif atau dengan gangguan bipolar I

2.1.5 Aspek - Aspek Kecanduan Gadget

Beberapa aspek kecanduan gadget yang dikemukakan oleh (Salehan & Negahban, 2013) diantaranya yaitu :

1. Aspek Psikologis

Kecanduan gadget pada remaja dapat menyebabkan peningkatan pada tingkat stres karena penggunaan gadget yang berlebihan dapat menimbulkan tekanan pada remaja. Selain itu, Perilaku impulsif juga dapat terjadi karena remaja cenderung tidak sabar menunggu untuk mendapatkan apa yang mereka inginkan, sehingga mereka cenderung melakukan tindakan impulsif.

2. Aspek Sosial

Penggunaan gadget yang berlebihan pada remaja dapat mengganggu interaksi sosial. Remaja yang terlalu sering menggunakan gadget akan mengalami kesulitan dalam membangun hubungan interpersonal dengan teman-teman mereka. Hal ini dapat berdampak pada kesehatan mental remaja karena mereka merasa tidak memiliki dukungan sosial yang cukup.

3. Aspek Kognitif

Penggunaan gadget yang berlebihan pada remaja dapat menyebabkan gangguan perhatian, konsentrasi, dan daya ingat. Hal ini dapat berdampak pada kinerja akademik mereka. Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat mengurangi daya ingat remaja karena mereka cenderung mengandalkan gadget untuk menyimpan informasi daripada mengingatnya sendiri.

2.1.6 Dampak Positif Gadget

Adapun dampak positif gadget menurut (Lutfiamanah, 2020) beberapa hal yang memiliki efek positif Perkembangan teknologi terhadap perilaku manusia:

1. Adanya kemajuan teknologi di dunia internet, seseorang dapat mengenal dan berkomunikasi dengan banyak orang dari berbagai belahan di dunia. Dalam hal ini dengan adanya gadget dapat mempermudah komunikasi dengan orang lain yang berada sangat jauh dari kita, dmelalui sms, telepon.
2. Menambah pengetahuan, kita mudah mengakses informasi yang berada di dalam gadget.
3. Menambah teman, Dengan banyaknya jejaring sosial yang bermunculan kita dapat dengan mudah menambah teman, bukan hanya dari satu negara bahkan bisa menambah teman mancanegara.
4. Munculnya metode pembelajaran yang baru, adanya metode pembelajaran ini dapat memudahkan Remaja maupun guru dalam proses pembelajaran. Dengan perkembangan teknologi metode-metode baru diciptakan. untuk membantu Remaja memahami materi.
5. Anak yang terhubung dengan dunia gadget cenderung lebih kreatif daripada yang tidak menggunakannya. Akibat kemajuan teknologi, banyak permainan-permainan dan tantangan yang sangat disukai anak-anak. Dan hal ini secara tidak langsung sangat bermanfaat karena memberi pengaruh terhadap tingkat kreativitas anak.

2.1.7 Dampak Negatif Gadget

Adapun dampak negatif gadget menurut (Lutfiamanah, 2020) yaitu:

1. Ketergantungan / kecanduan

Media gadget maupun telekomunikasi memiliki kualitas yang menarik. Di mana jika ketika seseorang merasa nyaman dengan gadget yang di gunakannya, ia seolah-olah menemukan dunianya sendiri dan akan merasa sulit untuk terlepas dari itu. Hal ini berakibat pada hubungannya dengan orang lain secara face to face atau tatap muka akan menurun.

2. Penggunaan tidak sesuai kondisi

banyak dari orang Menggunakan gadget selama proses belajar mengajar berlangsung untuk sms-an dengan teman atau membuka situs jejaring sosial (facebook, instagram, youtube) pada saat belajar.

3. Pemborosan

Biaya gadget yang tidak akan ada habisnya, akan membuat para penggunanya tidak akan pernah puas sehingga perlu biaya untuk gadget yang mereka miliki. Terutama penambahan dalam biaya operasional contohnya pulsa, biaya servis, dan aksesoris dll.

2.1.8 Manfaat Penggunaan Gadget

Gadget memiliki fungsi dan juga manfaat yang sesuai dengan penggunaannya. Fungsi dan manfaat gadget secara umum diantaranya yaitu :

1. Komunikasi, Pengetahuan manusia semakin luas dan berkembang. di zaman dahulu manusia berkomunikasi melalui batin atau pikiran, kemudian berkembang melalui tulisan yang dikirimkan melalui surat. Sekarang adalah era globalisasi Orang dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis.
2. Sosial, Gadget memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk dapat berbagi berita, kabar dan cerita. dengan begitu gadget dapat menambah

teman dan menjalin hubungan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif lama untuk berbagi.

3. Pendidikan, Seiring dengan berkembangnya zaman, sekarang belajar tidak hanya berfokus pada buku, tetapi dengan melalui gadget kita dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan selengkap-lengkapnyanya. tentang pendidikan, pengetahuan umum, agama dan masih banyak lagi.
4. Hiburan, gadget bermanfaat untuk menghilangkan kelelahan dan kebosanan melalui hiburan yang ditawarkan. seperti musik, game, video dan perangkat lunak multimedia yang lainnya.
5. Mengakses informasi, Bukan lagi gadget namanya jika tidak memberikan suatu informasi. informasi tersebut memudahkan penggunanya untuk melakukan aktivitas. sebagai Remaja informasi-informasi tersebut bisa berupa terbaru berita dan program tentang sekolah dan perkembangannya.

2.2 Pembentukan Perilaku Sosial

2.2.1 Pengertian Pembentukan Perilaku Sosial

Perilaku remaja saat ini cenderung mendekati perilaku yang negative. tidak bisa dipungkiri karena semakin berkembangnya era globalisasi gaya hidup dan perilaku remaja saat ini sudah tercampur dengan gaya pergaulan dari luar, karena itu banyak kebudayaan di Indonesia tidak lagi menjadi tradisi. Padahal, perilaku remaja tersebut sangat erat kaitannya dengan perkembangan psikologis.

Menurut (Grusec,2007) Pembentukan perilaku sosial adalah proses dimana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk berinteraksi secara efektif dengan orang lain dalam konteks sosial. Pembentukan perilaku sosial melibatkan norma dan nilai sosial dari generasi

sebelumnya ke generasi berikutnya melalui interaksi sosial dan pengalaman belajar.

Pembentukan Perilaku sosial menurut Max Weber dalam (Aris, 2021) adalah tindakan individu yang memiliki arti atau makna subyektif terhadap diri sendiri dan diarahkan pada tindakan orang lain. Weber melihat bahwa tindakan sosial harus memiliki arti dan makna bagi individu, dan bahwa tindakan sosial merupakan bagian penting dari kehidupan sosial.

Menurut George Ritzer dalam (Susanto, 2019) Pembentukan perilaku sosial adalah tingkah laku individu yang berlangsung dalam hubungannya dengan faktor lingkungan yang menimbulkan perubahan pada tingkah laku.

Menurut (Hurlock, 2013) Pembentukan Perilaku sosial adalah suatu Proses aktifitas fisik dan psikis seseorang terhadap orang lain atau sebaliknya dalam rangka untuk memenuhi diri atau orang lain yang sesuai dengan tuntutan social.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pembentukan perilaku sosial adalah proses dimana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai sosial melalui interaksi dengan lingkungan dan orang lain. Ini melibatkan pengaruh norma, nilai, dan makna subjektif, serta perubahan dalam tingkah laku yang dipengaruhi oleh faktor lingkungan.

2.2.2 Bentuk-Bentuk Perilaku Sosial

Bentuk-Bentuk Perilaku sosial Menurut Sarlito dalam (Susanto,2019) diklasifikasikan menjadi tiga, yaitu:

- a. Perilaku sosial (social behavior)

perilaku sosial adalah perilaku yang tumbuh dari orang-orang yang menerima kepuasan yang cukup pada masa kecilnya mendapatkan kebutuhan inklusinya. dia tidak mempunyai masalah pada dirinya maupun orang lain dalam situasi dan kondisinya. dia bisa berpartisipasi, tetapi bisa juga tidak bergabung, dia bisa melibatkan diri pada orang lain, bisa juga tidak, secara tidak disadari dia merasa dirinya berharga dan bahwa orang lain pun mengerti akan hal itu tanpa harus menonjolkan diri. Dengan sendirinya orang lain akan melibatkan dia dalam aktifitas-aktifitas mereka.

b. Perilaku yang kurang sosial (under social behavior)

Timbul jika kebutuhan akan inklusi kurang terpenuhi, misalnya: sering diacuhkan oleh keluarga semasa kecilnya. Kecenderungannya orang ini akan menghindari hubungan orang lain, tidak mau ikut dalam kelompok-kelompok, menjaga jarak antara dirinya dengan orang lain, tidak mau tahu, acuh tak acuh atau cuek. kecendrungan tertutup dan menarik diri. Bentuk tingkah laku yang lebih ringan adalah: terlambat dalam pertemuan atau tidak datang sama sekali, Kecemasan yang ada dalam ketidaksadarannya adalah bahwa ia seorang yang tidak berharga dan tidak ada orang lain yang mau menghargainya.

c. Perilaku terlalu sosial (over social behavior).

Psikodinamikanya sama dengan perilaku kurang sosial, yaitu dikarenakan kurang inklusi. Tetapi pernyataan perilakunya sangat berlawanan. Orang yang terlalu sosial cenderung memamerkan diri berlebihan (exhibitionistik). Bicaranya keras, selalu menarik perhatian orang, memaksakan dirinya untuk diterima dalam kelompok, sering menyebutkan namanya sendiri,

suka mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengagetkan atau membingungkan.

Beberapa bentuk dan jenis perilaku sosial pada dasarnya merupakan karakter atau sifat kepribadian yang dapat diamati ketika seseorang berinteraksi dengan orang lain. dalam kehidupan berkelompok, kecenderungan perilaku sosial salah satu anggota kelompok terlihat jelas pada anggota kelompok lainnya.

Menurut Didin Budiman dalam (Auliya, 2017), perilaku sosial dapat dikenali dari ciri dan pola tanggapan antar pribadi, yaitu:

1. Kecenderungan Perilaku Peran
 - a. Sifat Berani dan pengecut Secara Sosial. Berani sifatnya, biasanya siap membela haknya, tidak malu atau ragu melakukan sesuatu sesuai dengan norma masyarakat untuk mengutamakan kepentingannya sendiri. Sedangkan kepengecutan menunjukkan perilaku atau keadaan yang berlawanan.
 - b. Sifat kekuasaan dan ketaatan. Orang yang memiliki kekuasaan dalam perilaku sosial biasanya ditunjukkan dengan perilaku seperti percaya diri, haus kekuasaan, percaya diri, berkemauan keras, suka memberi perintah dan memimpin secara langsung. Pada saat yang sama, sifat kepatuhan atau pengabdian menunjukkan perilaku sosial yang berlawanan.
2. kecendrungan Perilaku dalam Hubungan Sosial
 - a. Sosial dan Antisosial Orang sosial cenderung menjadi orang sosial yang baik, menikmati kebersamaan dengan orang lain, dan suka bepergian.

Pada saat yang sama, orang yang tidak ingin bertemu seseorang menunjukkan karakter dan perilaku yang berlawanan.

- b. Kepribadian yang ramah dan mudah bergaul Orang yang ramah biasanya ceria, hangat, terbuka, mudah didekati, dan ingin bersosialisasi. Padahal orang yang tidak ramah biasanya sebaliknya.
 - c. Simpatik dan Tidak Simpatik Orang dengan sifat simpatik cenderung peduli dengan perasaan dan keinginan orang lain, murah hati dan suka membela yang tertindas. Sebaliknya, orang yang tidak simpatik memiliki karakteristik yang berlawanan.
3. Kecenderungan dalam perilaku ekspresif
- a. sifat suka bersaing (non-kooperatif) dan non-kompetitif (suka kerjasama) Orang yang suka bersaing biasanya melihat hubungan sosial sebagai kompetisi, lawan sebagai saingan untuk menang dan memperkaya. Pada saat yang sama, orang yang tidak ingin bersaing menunjukkan sifat sebaliknya.
 - b. Sifat display atau tampilan. Orang yang suka pamer cenderung berperilaku tidak pantas, untuk diakui dan bertindak aneh untuk menarik perhatian orang lain.

2.2.3 Faktor Yang Mempengaruhi Pembentukan Perilaku Sosial

Pembentukan perilaku sosial pada diri seseorang tidak terjadi begitu saja namun banyak faktor-faktor dan unsur-unsur yang mempengaruhi dan membentuk perilaku sosial tersebut. Pembentukan perilaku sosial terjadi karena interaksi manusia dengan manusia dan lingkungannya.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi pembentukan perilaku sosial remaja menurut (Rina dkk., 2016) yaitu:

1. Faktor pendidikan

Pendidikan adalah proses seseorang mengembangkan kemampuan sikap dan tingkah laku di dalam masyarakat tempat ia hidup, juga pendidikan itu adalah proses sosial yang terjadi pada orang yang dihadapkan pada pengaruh lingkungan yang terpilih dan terkontrol (khususnya yang datang dari sekolah), sehingga mereka dapat memperoleh pengembangan kemampuan sosial dan kemampuan individu yang optimal.

2. Masyarakat

Lingkungan masyarakat tidak kalah penting dalam pembentukan kepribadian anak. karena dalam masyarakat, berbagai organisasi sosial, budaya, ekonomi, agama dan lainnya berkembang. Pengembangan masyarakat juga mempengaruhi arah perkembangan kehidupan anak, khususnya yang berkaitan dengan sikap dan perilaku sosial. Pola perilaku anak atau remaja mencerminkan perilaku lingkungan masyarakat. Oleh karena itu, kualitas perkembangan perilaku dan kesadaran sosialisasi anak sangat bergantung pada kualitas perilaku sosial lingkungannya. Perilaku sosial terbentuk dari adanya interaksi sosial yang dialami oleh individu.

3. Keluarga

Keluarga adalah lingkungan pertama dan terpenting. Dalam keluarga itulah manusia menemukan sifat sosialnya. Di lingkungan inilah dia pertama kali berinteraksi dengan orang lain. di Kehidupan ini rumah penuh dengan peristiwa yang dinamis. Anak-anak mendapatkan kecenderungan dan emosi

mereka dari sana. Bila suasana rumah penuh dengan cinta, kasih sayang, ketenangan dan ketegasan, maka anak akan merasa aman dan percaya diri, sehingga akan muncul kemantapan dan keteguhan dalam dirinya. Namun jika lingkungan rumah penuh dengan pertengkaran dan kekacauan hubungan antar anggotanya, maka hal ini tercermin dari perilaku anak, sehingga muncul kekacauan dan ketidakstabilan dalam perilakunya. Penyesuaiannya terhadap dirinya sendiri dan anggota masyarakat buruk.

4. Teman sebaya

Bagi remaja, teman sebaya lebih berpengaruh daripada orangtua. Mereka merasa lebih nyaman bercerita kepada teman sebaya mereka, atau yang sering mereka sebut sebagai sahabat, daripada bercerita kepada orang tua. Melalui teman sebaya mereka juga dapat mengetahui macam-macam kepribadian orang lain di luar diri mereka.

5. Media massa

Peranan media massa dalam kehidupan bermasyarakat bukan hanya sebagai sarana hiburan, tetapi konten dan informasi yang disajikan berperan penting dalam proses bermasyarakat. Fungsi media bagi remaja meliputi hiburan, informasi, sensasi, membantu dalam mengatasi masalah, panutan dalam budaya remaja, dan identifikasi gender. Remaja menghabiskan sepertiga atau lebih waktu mereka dengan media. Berikut beberapa contoh media massa yaitu tv, radio, surat kabar, majalah dan media online (gadget/gadget) Internet menawarkan banyak informasi yang tersedia untuk anak-anak dan orang dewasa. Dan apa pun yang ingin diketahui, semuanya ada di internet.

6. Perkembangan iptek

Pengaruh kemajuan teknologi terhadap perilaku sosial dan lingkungan anak sangat banyak terjadi, bisa pengaruh buruk maupun pengaruh yang baik terhadap perkembangan anak. Berbagai faktor yang menjadi penyebab mengapa kemajuan teknologi dapat mempengaruhi pembentukan perilaku sosial dan lingkungan anak. Yang pertama kemajuan teknologi menawarkan segala kemudahan yang ada dan semua tersaji secara instan, salah satunya adalah dalam bidang teknologi komunikasi dan informasi. Dari bidang ini pengaruh buruk yang paling besar muncul, dimana orang tua lah yang dapat memberikan contoh dengan memilih apa yang pantas di ajarkan untuk anaknya maka perilaku sosial mereka akan dapat dikendalikan. Ketika lingkungan nya memberikan respon energi positif terhadap penggunaan kemajuan teknologi dan akan seiras dengan respon yang diberikan dari terbentuknya perilaku sosial anak itu sendiri.

Beberapa faktor lain yang dapat mempengaruhi pembentukan perilaku sosial remaja Menurut Jenny Mercer dan Debbie Clayto dalam (Susanto, 2019) diantaranya :

- a. Minimnya pengetahuan agama yang Diperoleh remaja

Jika dia benar-benar memahami ajaran agamanya dengan baik, dia akan selalu berusaha berbuat baik dan menghindari keburukan. Namun sebaliknya, ketika ilmu agama sangat rendah, maka akan sulit menjaga moralnya

- b. Kondisi keluarga dan lingkungan anak kurang baik

Lingkungan sangat mempengaruhi pola pikir dan perilaku remaja khususnya keluarga. Keluarga yang baik dapat memberikan pendidikan

moral. Namun, ketika keluarga dan masyarakat sekitar tidak berjalan dengan baik, maka berdampak negatif bagi perkembangan generasi muda.

c. Pengaruh budaya asing Budaya asing yang tidak tersaring mempengaruhi pemikiran anak muda. Pengaruh budaya asing ini juga kebanyakan diperoleh dari media online seperti gadget. Remaja cenderung meniru segala sesuatu yang menurutnya keren, meskipun itu bertentangan dengan norma dan adat istiadat daerahnya.

d. Kegagalan dalam menerapkan pendidikan moral

Perilaku orang tua dalam kehidupan sehari-hari juga sangat berpengaruh terhadap perilaku generasi muda. Karena remaja cenderung meniru perilaku orang tuanya. Jika orang tua sendiri gagal menerapkan kebiasaan baik, maka remaja akan kesulitan menerapkan kebiasaan baik.

2.2.4 Ciri-Ciri Pembentukan Perilaku Sosial

Ada 5 ciri pokok pembentukan perilaku sosial menurut Max Weber dalam (Aris, 2021) sebagai berikut:

1. Jika tindakan manusia itu menurut aktornya mengandung makna subjektif dan hal ini bisa meliputi berbagai tindakan nyata. Tindakan nyata itu bisa bersifat membatin sepenuhnya, tindakan-tindakan tersebut dapat sepenuhnya dari pemikiran individu dipengaruhi oleh situasi dan lingkungan sekitarnya.
2. Tindakan itu berasal pengaruh positif atas suatu situasi, tindakan yang sengaja diulang, atau tindakan dalam bentuk persetujuan secara diam-diam dari pihak manapun
3. Tindakan itu diarahkan kepada seseorang atau kepada beberapa individu

4. Tindakan itu memperhatikan tindakan orang lain dan terarah kepada orang lain itu.

Selain dari ciri pokok tersebut, menurut Weber tindakan sosial dapat pula dibedakan dari sudut waktu sehingga ada tindakan yang diarahkan kepada waktu sekarang, waktu lalu, atau waktu yang akan datang. Sasaran tindakan sosial bisa individu tetapi juga bisa kelompok atau sekumpulan.

2.2.5 Aspek-Aspek Pembentukan Perilaku Sosial

Beberapa aspek psikologis yang mempengaruhi pembentukan perilaku sosial anak menurut (Masdudi, 2015) diantaranya sebagai berikut:

1. **Motif**

Motif sosial merupakan perkembangan dari motif dasar, berkembang karena pengalaman dan belajar, baik pengalaman dan belajar yang disadari dan disengaja maupun yang dilakukan tanpa rencana dan sadar. Motif disebut juga motif sosial, karena perkembangannya terjadi melalui proses interaksi sosial, dan peranannya sangat besar dalam kehidupan sosial. Salah satu modal pengelompokan tersebut adalah berdasarkan kategori nilai-nilai yang ada dalam masyarakat. Motif bukan merupakan benda yang secara langsung dapat diamati, tetapi merupakan suatu kekuatan dalam diri individu yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, dalam mengukurnya, yang dapat dilakukan adalah dengan mengidentifikasi beberapa indikator, yaitu sebagai berikut :

1. Durasi kegiatannya (berapa lama kemampuan menggunakan waktunya untuk melakukan kegiatan).

2. Frekuensi kegiatannya (sering atau tidaknya kegiatan itu dilakukan dalam periode waktu tertentu).
 3. Persistensinya (ketetapan atau kekuatannya) pada tujuan kegiatan yang dilakukan.
 4. Devosi (pengabdian) dan pengorbanan (uang, tenaga, pikiran, bahkan jiwanya) untuk mencapai tujuan.
 5. Ketabahan, keuletan dan kemauannya dalam menghadapi rintangan dan kesulitan untuk mencapai tujuan.
 6. Tingkatan inspirasinya (maksud, rencana, cita-citanya) yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan.
 7. Tingkat kualifikasi dari prestasi, produk atau output yang dicapai dari kegiatannya (berapa banyak, memadai atau tidak, memuaskan atau tidak).
 8. Arah sikapnya terhadap sasaran kegiatannya (like or dislike, positif atau negatif)
2. Konflik dan Frustrasi

1. Konflik

Dalam kehidupan sehari-hari, individu menghadapi beberapa macam motif yang saling bertentangan. Dengan demikian individu berada dalam keadaan konflik psikis yaitu suatu pertentangan batin, kebimbangan, suatu keragu-raguan, motif mana yang akan diambilnya. Motif-motif yang dihadapi individu itu, mungkin semuanya positif atau mungkin negatif, dan mungkin juga campuran antara motif positif dengan negatif.

2. Frustrasi

frustrasi dapat diartikan sebagai kekecewaan dalam diri individu yang disebabkan oleh tidak tercapainya keinginan. Pengertian lain dari frustrasi yaitu “rasa kecewa yang mendalam, karena tujuan yang dikehendaki tak kunjung terlaksana”. Reaksi individu terhadap frustrasi yang dialaminya, berbeda-beda. Hal ini disebabkan oleh perbedaan pada struktur maupun fisik, serta perbedaan sosial kultural dan nilai-nilai agama yang dianutnya.. Perbedaan reaksi individu terhadap frustrasi itu, dapat dilihat dari kegiatan yang dilakukannya. Ada yang menghadapinya secara rasional, tetapi ada juga yang reaksinya terlalu emosional, yang terwujud dalam bentuk-bentuk tingkah laku yang salah sesuai (Maladjustment).

3. Sikap

Sikap sangat mewarnai perilaku individu atau dapat dikatakan bahwa perilaku individu merupakan perwujudan dari sikapnya. Oleh karena itu untuk mengubah tingkah laku individu terlebih dahulu harus diubah sikapnya. sikap adalah kondisi mental yang relatif menetap untuk merespon suatu objek atau perangsang tertentu yang mempunyai arti, baik bersifat positif, netral, atau negatif, menyangkut aspek-aspek kognisi, afeksi dan kecenderungan untuk bertindak.

2.3 Hubungan Kecanduan Gadget Dengan Pembentukan Perilaku Sosial

Seiring dengan kemajuan zaman, teknologi juga semakin modern. Kemajuan yang terjadi di dunia teknologi ini merupakan hal yang perlu kita cermati secara kritis untuk menyadari segala masalah yang akan terjadi. Oleh

karena itu, kita harus berpikir kritis sebelum menerima teknologi tertentu. Berikut ini beberapa perbandingan perilaku sebelum mewabahnya gadget dan sesudahnya menurut (Dalillah, 2019)

Tabel 2. 1 perbandingan perilaku antara sebelum mewabahnya gadget dan sesudahnya

No	sebelum	sesudah
1.	interaksi sosial lebih banyak dilakukan secara langsung dan intensif.	interaksi sosial dapat menjadi lebih sedikit dan cenderung lebih dangkal karena banyak terjadi melalui media sosial.
2.	Sebelum kemunculan gadget, komunikasi antar individu lebih banyak dilakukan secara langsung atau tatap muka.	setelah kemunculan gadget, komunikasi lebih banyak dilakukan melalui media sosial dan aplikasi chatting.
3.	gaya hidup lebih cenderung mengarah ke kegiatan fisik dan sosial di luar rumah.	gaya hidup lebih banyak mengarah ke kegiatan yang dilakukan di dalam rumah seperti menonton video atau bermain game online.
4.	pola tidur lebih teratur dan berkualitas karena aktivitas sehari-hari lebih banyak mengarah ke kegiatan fisik.	pola tidur dapat menjadi tidak teratur karena individu lebih banyak menghabiskan waktu untuk menggunakan gadget hingga larut malam.
5.	konsentrasi lebih mudah terjaga karena lingkungan sekitar tidak terlalu banyak gangguan	konsentrasi dapat terganggu karena adanya notifikasi atau pesan yang masuk dari gadget.

Dari perbandingan tersebut dapat diketahui bahwa kemunculan gadget telah membawa perubahan besar dalam perilaku individu dalam berbagai aspek. Meskipun gadget memudahkan akses informasi dan memperluas jaringan sosial,

namun juga dapat mempengaruhi perilaku dan gaya hidup individu secara signifikan, baik secara positif maupun negatif. Oleh karena itu, penting bagi individu untuk menggunakan gadget secara bijak dan seimbang dalam kehidupan sehari-hari.

Berikut ini beberapa penelitian terdahulu yaitu sebagai berikut :

1. Hubungan Antara Kecanduan Gadget Dan Empati Pada Remaja Akhir Di Paroki Hati Kudus Tuhan Yesus Simo Kabupaten Boyolali

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan negatif antara kecanduan gadget dan empati, hasil uji korelasi antara kecanduan gadget dan empati menghasilkan nilai $r_{xy} = -0,788$ dengan taraf signifikansi $p \leq 0,01$. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat kecanduan gadget pada remaja akhir di Kecamatan Simo tergolong tinggi, dan empati pada remaja akhir yang mengalami kecanduan gadget cenderung rendah. Dengan hasil tersebut diharapkan generasi muda mulai mengurangi durasi penggunaan gadget dan mulai mengasah empati sebagai sarana untuk berinteraksi sosial dan juga sebagai salah satu seni dalam menjalin hubungan dengan masyarakat.

2. Hubungan Kecanduan Gadget Dengan Emosi Dan Perilaku Remaja Usia 10-19 Tahun

Hasil ini menunjukkan bahwa remaja awal mengalami peningkatan penggunaan gadget tinggi yang dapat mempengaruhi emosi dan perilaku remaja. Hal tersebut dikarenakan penggunaan gadget yang digunakan dengan kurang tepat seperti membuka media sosial, membuka situs judi, melihat pornografi dapat menyebabkan emosi dan perilaku remaja yang

kurang baik. Berdasarkan penelitian yang dilakukan di RW 06 Cipayung Ciputat Tangerang Selatan ditemukan bahwa emosi dan perilaku lebih banyak responden yang memiliki emosi dan perilaku normal yaitu sebesar 39 orang (44,3%), borderline yaitu sebesar 38 orang (43,2%) dan yang mengalami emosi dan perilaku abnormal yaitu sebesar 11 orang (12,5%). Kemudian tingkat kecanduan gadget didapatkan data dari 88 responden, sebanyak 55 orang (62,5%) mengalami kecanduan gadget dengan kategori tinggi, dan sebanyak 33 orang (37,5%) mengalami kecanduan gadget dengan kategori rendah.

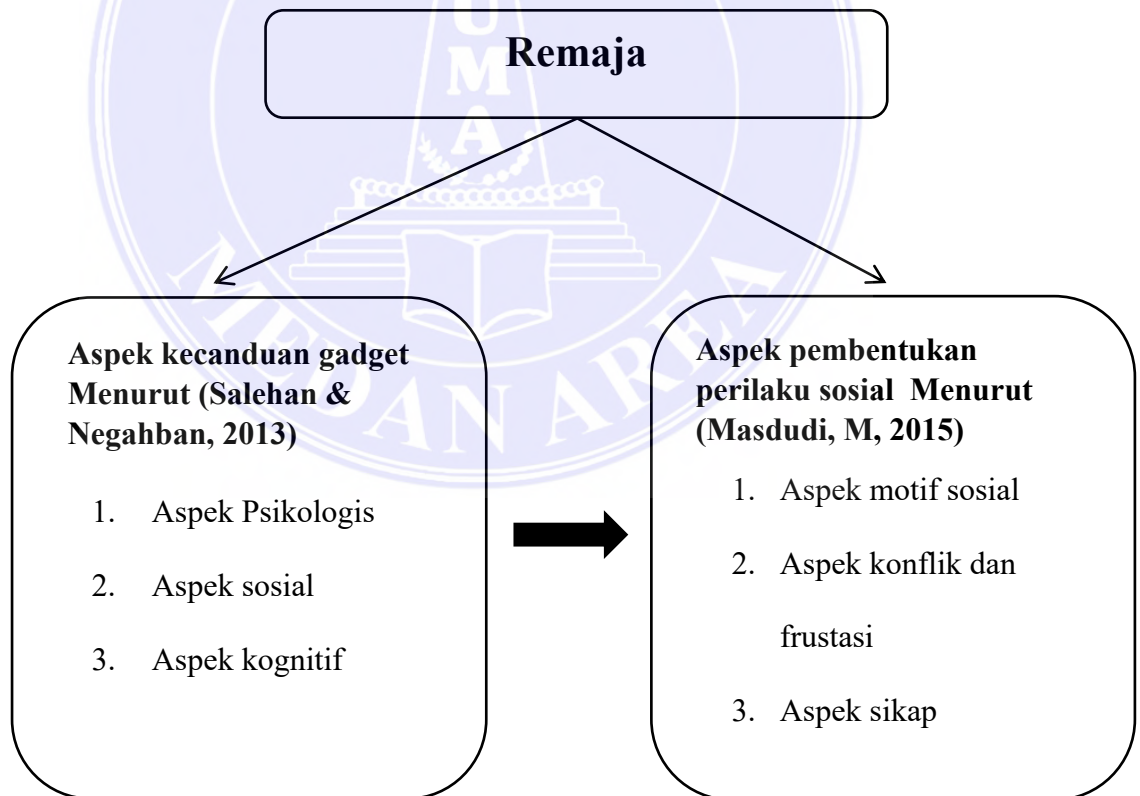
Hasil analisis hubungan kecanduan gadget dengan emosi dan perilaku remaja usia 10-19 tahun di RW 06 Cipayung Ciputat Tangerang Selatan didapatkan data dari 55 orang responden, remaja yang dikategorikan kecanduan gadget tinggi dengan emosi dan perilaku borderline sebanyak 24 orang (43,6%), remaja yang dikategorikan kecanduan gadget tinggi dengan emosi dan perilaku normal sebanyak 20 orang (36,4%) dan remaja yang dikategorikan kecanduan gadget tinggi dengan emosi dan perilaku abnormal sebanyak 11 orang (20%). Hasil Chi-Square diperoleh nilai p value = 0,013 ($p < 0.05$) maka dari itu H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya ada hubungan antara kecanduan gadget dengan emosi dan perilaku remaja usia 10-19 tahun di RW 06 Cipayung Ciputat Tangerang Selatan.

3. RioAditya Prayuda, Zainal Munir, Wiwin Nur Siam “Pengaruh Pemakaian Gadget terhadap Perilaku Sosial Remaja di Sekolah Dasar Negeri Taal 01 Kecamatan Tapen Kab. Bondowoso”.

Pengumpulan data menggunakan kuisioner, kemudian data ditabulasi dan dianalisa menggunakan analisa statistik korelasi Spearman Rho dengan taraf signifikansi 0,05, sehingga didapatkan $p < \text{value } 0,004$ yang berarti H_1 diterima ada Pengaruh Pemakaian Gadget Terhadap Perilaku Sosial Remaja di Sekolah Dasar Negeri Taal 1 Kecamatan Tapen Kabupaten Bondowoso. Pentingnya pengetahuan pemakaian Gadget Terhadap Perilaku Sosial Remaja , sehingga anak membutuhkan peranan guru dan orang tua untuk mencegah perilaku sosial yang negatif.

2.4 Kerangka Konseptual

Gambar 1. 1 Kerangka Konseptual



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah SMP Muhammadiyah 16 Lubuk Pakam yang terletak di Jalan Ra Kartini, Lubuk Pakam Tiga, Kec. Lubuk Pakam, Kabupaten. Deli Serdang Prov. Sumatera Utara. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 14 Agustus - 14 September 2023 pada setiap hari senin pukul 08.00 – 10.00 WIB.

3.2 Bahan Dan Alat

3.2.1 Bahan

Bahan yang digunakan dalam penelitian ini berupa Alat tulis dan internet.

3.2.2 Alat

Alat ukur dalam penelitian ini menggunakan skala Kecanduan gadget dan skala Pembentukan Perilaku sosial. Pada skala Kecanduan gadget peneliti menggunakan aspek Kecanduan gadget dari Salehan & Negahban antara lain : Aspek Aspek Psikologis, Aspek sosial dan Aspek kognitif.

Pada skala Pembentukan Perilaku sosial peneliti menggunakan aspek Perilaku sosial dari Masdudi, M antara lain : Aspek motif sosial, Aspek konflik dan frustrasi dan Aspek sikap.

3.3 Metodologi Penelitian

3.3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Pembahasan hasil penelitian ini akan diuraikan dengan dua pendekatan analisis yaitu: Pertama, analisis statistik deskriptif maksudnya adalah pengolahan data berdasarkan

kenyataan-kenyataan yang ditemui di lapangan secara objektif yang dituangkan dalam tabel distribusi frekuensi. Kedua, analisis statistic inferensial dimana data yang berupa angka-angka ditabulasikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi maksudnya adalah pengujian hipotesis dalam penelitian ini dengan menggunakan statistik inferensial yaitu korelasi product moment. Penelitian ini bersifat korelasional karena penelitian ini berusaha untuk menyelidiki korelasi antara dua variabel yaitu variabel kecanduan gadget sebagai variabel bebas (X) dan Pembentukan Perilaku Sosial Remaja sebagai variabel terikat (Y).

3.3.2 Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini ada dua yaitu :

Variabel Independent (Bebas) (X) : Kecanduan Gadget

Variabel Dependent (Terikat) (Y) : Pembentukan Perilaku Sosial

3.3.3 Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional kecanduan bermain gadget penelitian ini meliputi:

1. Kecanduan Gadget

kecanduan gadget adalah kondisi psikologis di mana seseorang kehilangan kendali atas penggunaan gadgetnya dan mengalami konsekuensi negatif yang mengganggu aktivitas sehari-hari, seperti pekerjaan, hubungan sosial, dan kesehatan mental. Selain itu, kecanduan gadget dapat menyebabkan gangguan emosional dan fungsi kognitif, dan dapat menjadi tantangan bagi individu untuk mengontrol penggunaan gadget mereka.

2. Pembentukan Perilaku Sosial

Pembentukan Perilaku Sosial adalah proses dimana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai sosial melalui interaksi dengan

lingkungan dan orang lain. Ini melibatkan pengaruh norma, nilai, dan makna subjektif, serta perubahan dalam tingkah laku yang dipengaruhi oleh faktor lingkungan.

3.3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan skala kecanduan gadget dan juga skala pembentukan perilaku sosial. Skala yaitu suatu metode pengumpulan data yang berisikan suatu daftar pertanyaan yang harus dijawab oleh subjek secara tertulis (Hadi, 2004). Metode skala yang digunakan terdiri dari 2 jenis yaitu skala untuk mengukur kecanduan gadget yang peneliti buat berdasarkan aspek-aspek dari kecanduan gadget dan skala untuk mengukur pembentukan perilaku sosial yang peneliti buat berdasarkan aspek-aspek pembentukan perilaku sosial.

a. Skala Kecanduan Gadget

Butir-butir skala kecanduan *gadget* disusun berdasarkan aspek- aspek yang dikemukakan oleh (Salehan & Negahban, 2013) yaitu : Aspek Psikologis, Aspek Sosial, Aspek Kognitif.

b. Skala pembentukan perilaku sosial

Butir-butir skala Pembentukan perilaku sosial disusun berdasarkan aspek- aspek yang dikemukakan oleh (Masdudi, 2015) yaitu : Motif Sosial, Konflik Dan Frustrasi, Sikap.

Kedua skala yang digunakan yaitu skala kecanduan gadget dengan skala pembentukan perilaku sosial memiliki pertanyaan yang terdiri dari aitem favorable (mendukung) dan unfavorable (tidak mendukung) dengan empat alternatif jawaban sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS) dan sangat

tidak setuju (STS) untuk setiap empat butir jawaban. Adapun pemberian nilai untuk pernyataan favorable (mendukung) di beri rentang skor 4-1 dan unfavorable (tidak mendukung) di nilai mulai dari nilai 1-4.

Tabel 3. 1 Butir Pilihan Jawaban Skala Kecanduan Gadget Dan Skala Pembentukan Perilaku Sosial

Jawaban	Nilai Favorable	Jawaban	Nilai Unfavorable
Sangat Setuju (SS)	4	Sangat Setuju (SS)	1
Setuju (S)	3	Setuju (S)	2
Tidak Setuju (TS)	2	Tidak Setuju (TS)	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	Sangat Tidak Setuju (STS)	4

3.3.5 Validitas Dan Reliabilitas

1. Uji Validitas Angket

Validitas merupakan derajat yang menyatakan suatu tes untuk mengukur apa yang seharusnya di ukur (Azwar, 2006). Uji validitas digunakan untuk mengukur sah/valid atau tidaknya suatu skala. Teknik yang digunakan untuk menguji validitas alar ukur (skala) dengan menggunakan teknik korelasi Product Moment dari Karl Pearson. Dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{n\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\}\{n\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Keterangan:

R_{xy} : koefisien korelasi antara variabel x dengan variabel y

ΣXY : jumlah dari hasil perkalian antara x dan y

ΣX : jumlah skor keseluruhan subjek setiap aitem

ΣY : jumlah skor keseluruhan aitem setiap subjek

ΣX^2 : jumlah kuadrat skor x

ΣY^2 : jumlah kuadrat skor y

N : jumlah subjek

2. Uji Reliabelitas Angket

Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat di percaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. (Arikunto, 2010). Suatu pengukuran yang mampu menghasilkan data yang memiliki tingkat reliabilitas tinggi disebut sebagai pengukuran yang reliabel. Gagasan pokok yang terkandung dalam konsep reliabilitas sejauh mana hasil suatu proses pengukuran dapat dipercaya (Azwar, 2006). Pengukuran reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus koefisien Cronbach Alpha (Arikunto, 2010)

3.3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kuantitatif ini adalah untuk melihat hubungan kecanduan gadget dengan pembentukan perilaku sosial remaja dengan menggunakan korelasi product moment. Cara penghitungannya menggunakan program SPSS 29.0 for windows. Metode analisis data yang digunakan adalah Korelasi Product Moment dari Karl Pearson. Alasan menggunakan teknik korelasi ini yaitu karena penelitian ini memiliki tujuan untuk ingin melihat hubungan antara suatu variabel bebas yaitu kecanduan gadget dengan variabel terikat yaitu pembentukan perilaku sosial.

Sebelum data dianalisis dengan teknik analisis Product Moment maka data yang diperoleh terlebih dahulu harus diuji asumsi terhadap masing-masing variabel penelitian. Adapun uji asumsi yang dimaksud adalah:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah pengujian bahwa sampel yang di hadapi berasal dari populasi yang terdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *one sample kolmogorov-smirnov*, data dikatakan terdistributor normal jika nilai $p > 0,05$ dan sebaliknya jika $p < 0,05$ maka sebarannya di nyatakan tidak normal (Hadi, 2004).

2. Uji Linieritas

Uji linieritas hubungan digunakan untuk mengetahui linier atau tidaknya hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat dan juga untuk mengetahui signifikansi penyimpangan dari linieritas hubungan tersebut. Apabila penyimpangan tersebut tidak signifikan maka hubungan variabel bebas dengan variabel terikat linier. Uji linieritas dilakukan dengan analisis uji statistik uji F. Kaidah yang digunakan untuk mengetahui linier atau tidak suatu hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat adalah jika $sig > 0,05$ maka hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat dinyatakan linier, sebaliknya apabila $sig < 0,05$ maka hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat dinyatakan tidak linier.

3. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan normalitas dan juga uji linieritas, selanjutnya akan dilakukan uji hipotesis. Tujuannya adalah untuk menguji hipotesis yang telah diajukan di tolak atau di terima.

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi Penelitian

Kata populasi sangat diperlukan dalam penelitian untuk menyebutkan suatu objek. populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. (Sugiyono, 2016) Populasi pada penelitian ini yaitu remaja yang bersekolah di SMP Muhammadiyah 16 Lubuk Pakam pada Tahun Ajaran 2023/2024 dengan jumlah keseluruhan 147 Remaja. Peneliti melakukan Screening Tes yang berisi identitas diri dengan beberapa pilihan jawaban yaitu memiliki gadget pribadi dengan pilihan (Ya/Tidak), dan juga durasi atau lamanya waktu pada saat menggunakan gadget dalam sehari dengan pilihan jawaban 2-3 jam, 4-5 jam, dan 6 jam keatas. Kemudian dari 147 orang tersebut terdapat 137 remaja yang menggunakan gadget lebih dari 4 jam sehari dengan kelas yang berbeda.

Tabel 3. 2 Jumlah Keseluruhan Remaja SMP Muhammadiyah 16 T.A 2023/2024

No	Kelas	Jenis kelamin		Jumlah Remaja
		Laki-Laki	Perempuan	
1	VII-A	10	12	22
2	VII-B	12	11	23
3	VIII-A	8	13	21
4	VIII-B	19	5	24
5	IX-A	16	13	29
6	IX-B	16	12	28
Total		81	66	147

3.4.2 Sampel Penelitian

Sampel penelitian bertujuan untuk menentukan jumlah Remaja yang akan diteliti. Sampel penelitian adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2016) Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebanyak 137 Remaja.

3.5 Prosedur Kerja

3.5.1 Persiapan Administrasi

Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti telah melakukan persiapan-persiapan yang berkaitan dengan administrasi penelitian meliputi masalah perijinan dari Fakultas Psikologi Universitas Medan Area. selanjutnya mengurus surat izin penelitian dari Fakultas untuk ditunjukkan kepada Bapak Kepala Sekolah SMP Muhammadiyah 16 Lubuk Pakam.

3.5.2 Persiapan Alat Ukur

Persiapan yang dimaksud adalah persiapan alat ukur yang nantinya digunakan. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala dukungan sosial teman sebaya dan konsep diri yang sudah dimodifikasi peneliti.

1. Skala Kecanduan Gadget

Skala kecanduan gadget dikembangkan peneliti berdasarkan teori yang dikemukakan oleh (Salehan & Negahban, 2013). yaitu :

- a. Aspek Psikologis
- b. Aspek Sosial
- c. Aspek Kognitif.

Tabel 3. 3 Distribusi Skala Kecanduan Gadget Sebelum Uji Coba

Aspek- aspek Kecanduan gadget	Indikator	Nomor Butir		Jumlah
		Favourable	Unfavourable	
Psikologis	Kecemasan	1,3,5,7,9,11	2,4,6,8,10,12	12
	Empati yang rendah			
	Kontrol diri			
Sosial	Menarik diri	13,15,17,19,21, 23,25	14,16,18,20,22, 24,26	14
	Kehilangan minat			
	Interaksi			
Kognitif	Sulit fokus	27,29,31,33	28,30,32,34	8
	Terhambatnya perkembangan kognitif			
Jumlah		17	17	34

Penilaian butir favourable, untuk jawaban “SS (Sangat Setuju) 4”, “S (Setuju) 3”, “TS (Tidak setuju) 2” dan “STS (Sangat Tidak Setuju) 1”. Penilaian unfavourable untuk jawaban “SS (Sangat Setuju) 1”, “S (Setuju) 2”, “TS (Tidak setuju) 3” dan “STS (Sangat Tidak Setuju) 4”.

2. Skala Pembentukan Perilaku Sosial

Skala pembentukan perilaku sosial dikembangkan peneliti berdasarkan teori yang dikemukakan oleh (Masdudi, 2015).

- a. Motif sosial
- b. Konflik dan frustrasi
- c. Sikap

Tabel 3. 4 Distribusi skala Pembentukan perilaku sosial sebelum uji coba

Aspek-aspek pembentukan perilaku sosial	Indikator	Nomor Butir		Jumlah
		Favourable	Unfavourable	
Motif sosial	Motif afiliasi	1,3,5,7,9,11	2,4,6,8,10,12,	24
	Motif Prestasi	,13,	14,16,18,20,22	
	Motif Kekuasaan	15,17,19,21	,24	
	Motif Pengetahuan	,23		
	Motif Kebutuhan Fisik			
	Motif Kebutuhan Psikologis			
Konflik dan frustrasi	Keterikatan Emosi	25,27	26,28	4
Sikap	Toleransi	29,31,33,35	30,32,34,36	8
	Empati			
Jumlah		18	18	36

Penilaian butir favourable, untuk jawaban “SS (Sangat Setuju) 4”, “S (Setuju) 3”, “TS (Tidak setuju) 2” dan “STS (Sangat Tidak Setuju) 1”. Penilaian unfavourable untuk jawaban “SS (Sangat Setuju) 1”, “S (Setuju) 2”, “TS (Tidak setuju) 3” dan “STS (Sangat Tidak Setuju) 4”.

3.5.3 Pelaksanaan penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 18 Agustus 2023 di SMP Muhammadiyah 16 Lubuk Pakam.

Langkah-langkah dilakukan meliputi melakukan skoring terhadap kedua skala yaitu sebagai berikut :

1. Membuat kunci jawaban (favorabel dan unfavorabel) selanjutnya dilakukan skoring sesuai dengan nomor urut pernyataan.
2. Setelah diketahui nilai total subjek untuk kedua variabel, maka data ini menjadi data induk penelitian.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Hasil dalam penelitian ini, terdapat hubungan negatif antara kecanduan gadget dengan pembentukan perilaku sosial remaja di SMP Muhammadiyah 16 Lubuk Pakam, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil uji korelasi r product moment diketahui bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan gadget dengan pembentukan perilaku sosial remaja pada Remaja di SMP Muhammadiyah 16, Lubuk Pakam. Hal ini dibuktikan dengan koefisien korelasi (r_{xy}) $-0,427$ dengan signifikan (P) $0,000 < 0,05$ yang berarti semakin tinggi tingkat kecanduan gadget maka semakin rendah perilaku sosial pada remaja. Begitu pun sebaliknya, jika semakin rendah tingkat kecanduan gadget maka semakin tinggi perilaku sosial remaja. Dengan demikian, maka hipotesis yang peneliti ajukan diterima.
2. Koefisien determinan (r^2) dari hubungan antara variabel bebas x (kecanduan gadget) dengan variabel terikat y (perilaku sosial) yaitu dengan nilai $= 0,182$. Dengan demikian dapat diartikan bahwa kecanduan gadget mempengaruhi $18,2\%$, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor perilaku sosial lain yaitu : pendidikan, masyarakat, keluarga, teman sebaya, media masa dan perkembangan iptek.
3. Secara umum hasil penelitian ini menyatakan bahwa remaja di SMP Muhammadiyah 16 Lubuk Pakam, memiliki tingkat kecanduan gadget

yang tergolong sedang dan perilaku sosial yang sedang. Hal ini didukung melalui nilai rata-rata empirik kecanduan gadget yaitu 86,96 sedangkan nilai rata-rata dari hipotetiknya yaitu 85 selisihnya melebihi bilangan SD yaitu 11,844. Sedangkan rata-rata nilai empirik variabel perilaku sosial yaitu 88,91 dan nilai rata-rata hipotetik dari perilaku sosial yaitu 90, selisihnya lebih dari bilangan SD yaitu 15,572.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari temuan yang ditemukan serta kesimpulan yang telah diuraikan diatas, maka peneliti memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak terkait dan pembaca, yaitu :

3. Bagi remaja di SMP Muhammadiyah 16, Lubuk Pakam. Diharapkan agar dapat mengurangi penggunaan gadget dikarenakan jika terus menerus menggunakannya akan berdampak negatif terhadap fisik ataupun psikologisnya dan juga diharapkan mengikuti beberapa ekstrakurikuler disekolah ataupun kegiatan diluar sekolah.
4. Bagi pihak sekolah agar dapat mengawasi dan lebih memperketat aturan untuk tidak memperbolehkan Remaja membawa gadget kedalam lingkungan sekolah dan sesekali melakukan razia, serta mengharuskan untuk wajib mengikuti kegiatan sekolah dan juga ekstrakurikuler yang ada disekolah.
5. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumber informasi dan menjadi bahan penelitian selanjutnya mengenai kecanduan gadget dan perilaku sosial pada remaja.

DAFTAR PUSTAKA

- Aris, T. H. (2021). *Perubahan Perilaku Sosial Remaja dalam Menggunakan Media Sosial di Desa Patikarya Kecamatan Bontosikuyu Kabupaten Kepulauan Selayar*. Skripsi Universitas Muhammadiyah Makasar.
- Auliya, H. N. (2017). *Perilaku Sosial dan Gaya Hidup Remaja (Studi Kasus: Remaja Kelas XII IPS Di SMA Negeri 6 Tangerang Selatan)*. Skripsi Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayatullah.
- Dalillah. (2019). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Remaja di SMA Darussalam Ciputat*. Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah.
- Deursen, A. J. A. M., Bolle, C. L., Hegner, S. M., & Kommers, P. A. M. (2015). *Modeling Habitual And Addictive Gadget Behavior*. *Computers in Human Behavior*, 45, 411–420.
- Hakikin, M. I. (2017). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Santri Al-Luqmaniyyah Yogyakarta*. Skripsi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Handayani, S., Rahajeng, U. W., & Basaria, D. (2020). *Dinamika Perkembangan Remaja Problem dan Solusi (1 ed.)*. Kencana.
- Hanita, M. F. (2023). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Remaja di SMP Negeri 7 Muaro Jambi*. Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi.
- Hurlock, E. B. (2013). *Perkembangan Anak*. Erlangga.
- Hyangsewu, P., Parhan, M., & Nugraha, R. H. (2021). *Efek Penggunaan Gadget terhadap Social Behavior MahaRemaja dalam Dimensi Globalisasi*. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*. Vol.14, No.2, Hal:127–136.
- Kurniawati, D. (2019). *View of Analisis Perilaku Remaja dalam Menggunakan Media Sosial (Studi Survey Di Kabupaten Langkat)*. *TALENTA Conference Series: Local Wisdom, Social, and Arts(LWSA)*, Volume 2 (Issue 3).
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2017). *Social Networking Sites and Addiction: Ten Lessons Learned*. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 14(3), 311.
- Lutfiamanah, A. (2020). *Hubungan Penggunaan Gadget Berlebih Terhadap Interaksi Sosial Remaja di Desa Kekiling Kecamatan Penengahan Kabupaten Lampung Selatan*. Skripsi UIN Raden Intan Lampung.

- Masdudi. (2015). Aplikasi Psikologi Perkembangan dalam Perilaku Sosial Individu (edisi 1). eduvision Graha Bima Terrace A-60, Jl. Perjuangan, Cirebon, Jawa Barat.
- Mulyati, T., & frieda. (2018). Kecanduan Gadget Ditinjau Dari Kontrol Diri Dan Jenis Kelamin Pada Remaja Sma MardiRemaja Semarang. E-Journal Undip, 7, 152–161.
- Nurhanisah. (2021). Hubungan Antara Kecanduan Gadget Dan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Remaja SMAN 1 SABAK AUH. Skripsi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Prayuda, R. A., Munir, Z., & Siam, W. N. (2020). Pengaruh Pemakaian Gadget Terhadap Perilaku Sosial Remaja di Sekolah Dasar Negeri Taal 01 Kecamatan Tapen Kab. Bondowoso. Jurnal Keperawatan Profesional, Vol 8. No.1, Hal 40–48.
- Przybylski, A. K., Weinstein, N., & Murayama, K. (2017). Internet Gaming Disorder: Investigating the Clinical Relevance of a New Phenomenon. American Journal of Psychiatry, 174(3), 230–236.
- Putra, A., & Ifdil, I. (2019). Deskripsi Tingkat Kecanduan Gadget Berdasarkan Minat Sosial. Jurnal Aplikasi IPTEK Indonesia, Vol.3, 66–72.
- Putri, S. M. (2019). Pengaruh Gadget Addiction Terhadap Empati Pada Generasi Milenial. Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau Pekanbaru.
- Putri, W. S. R., Nurwati, N., & Santoso, M. B. (2016). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja. Volume 3.
- Rina, Masdudi, & Nurhayati, T. (2016). Partisipasi Orangtua Terhadap Pembentukan Perilaku Sosial Remaja Di Desa Kaliwulu Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon. Edueksos : Jurnal Pendidikan Sosial dan Ekonomi, Vol 5(1).
- Salehan, M., & Negahban, A. (2013). Social Networking On Gadgets: When Mobile Phones Become Addictive. Computers in Human Behavior, 29(6), 2632–2639.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R & D. Alfabeta.
- Susanto, R. (2019). Perilaku Sosial Remaja Di Kelurahan Lubuk Durian Kecamatan Kerkap Kabupaten Bengkulu Utara. Diploma thesis IAIN Bengkulu.
- Twenge, J. M., Joiner, T. E., Rogers, M. L., & Martin, G. N. (2018). Increases in Depressive Symptoms, Suicide-Related Outcomes, and Suicide Rates Among U.S. Adolescents After 2010 and Links to Increased New Media Screen Time. Clinical Psychological Science, 6(1), 3–17.

- Young, K. S. (2004). Internet Addiction: A New Clinical Phenomenon and Its Consequences. *American Behavioral Scientist*, 48(4), 402–415.
- Jap, T., Tiatri, S., Sebastian, E. J., & Sari, M.S (2013). The Development Of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire. *PLoS One*, 8(4).
- Grusec, J. E., & Hastings, P. D. (2007). *Handbook of Socialization: Theory and Research*. Guilford Press
- Hovart, Arthur, T.1989. *Coping With Addiction*. Retrived 2006. Jakarta : Pustaka Jaya.





IDENTITAS DIRI

Mohon untuk mengisi dengan lengkap

- Nama (Boleh inisial) :
- Jenis kelamin * : (Laki-laki/Perempuan)
- Kelas :
- Memiliki gadget pribadi : (Ya/Tidak)
- Durasi menggunakan *gadget*:

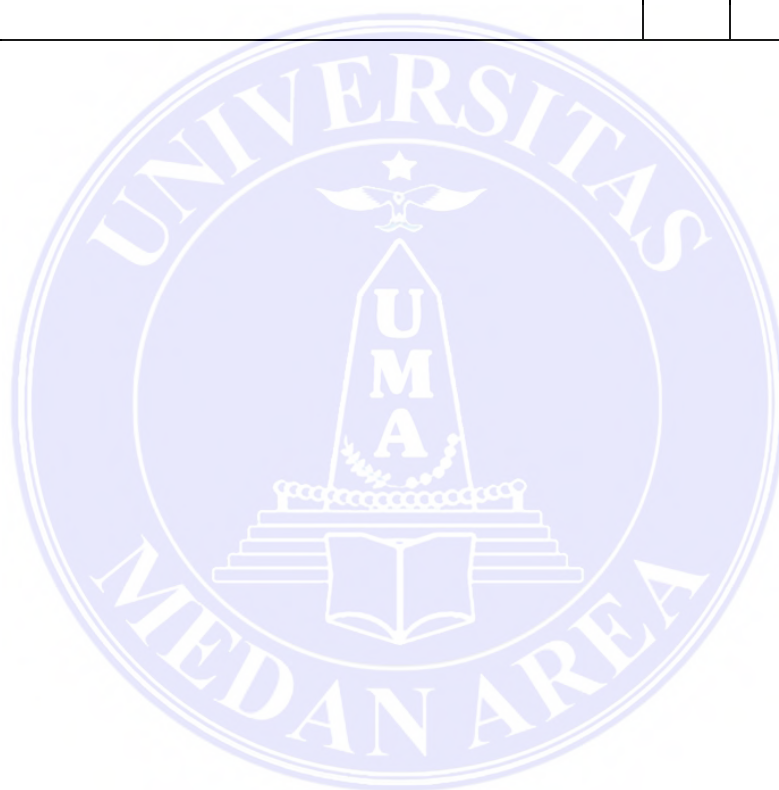
Petunjuk Pengisian Skala X

1. Tulislah identitas diri Anda pada tempat yang sudah disediakan.
2. Di dalam skala ini terdapat pertanyaan, baca dan pahami setiap pernyataan yang sudah diberikan dengan teliti. Pilihlah jawaban dengan **memberikan tanda (X)** pada kolom yang sudah disediakan disetiap butir-butir pernyataan, sesuai dengan pilihan jawaban sebagai berikut:
SS : Jika **“Sangat Setuju”** dengan pernyataan yang tertera.
S : Jika **“Setuju”** dengan pernyataan yang tertera.
TS : Jika **“Tidak Setuju”** dengan pernyataan yang tertera.
STS : Jika **“Sangat Tidak Setuju”** dengan pernyataan yang tertera.
3. Pilihlah salah satu alternatif pilihan jawaban yang telah disediakan.
4. Semua jawaban yang telah anda pilih benar, tidak ada jawaban yang salah. Jawablah semua pernyataan yang tersedia sesuai dengan kenyataan pada diri Anda
5. Periksa kembali jawaban Anda dan pastikan telah **mengisi semua pernyataan** yang tertera.
6. Terima kasih karena telah berkenan untuk membantu mengisi skala ini, semoga kita semua sehat selalu Amin

No	Aitem	Alternatif jawaban			
1.	Ketika gadget saya lupa tertinggal saya merasa gelisah	SS	S	TS	STS
2.	Saya merasa bahagia ketika sedang menggunakan gadget	SS	S	TS	STS
3.	Saya merasa gelisah jika satu hari tidak memakai gadget	SS	S	TS	STS
4.	Saya merasa cemas ketika bermain gadget	SS	S	TS	STS
5.	Saya tidak akan membantu orang karena saya terlalu sibuk bermain gadget	SS	S	TS	STS
6.	Saya akan membantu jika seseorang memerlukan bantuan, walaupun saya sedang memakai gadget	SS	S	TS	STS
7.	Saya tidak peduli dengan masalah yang menimpa orang lain	SS	S	TS	STS
8.	Saya akan membantu orang lain semampu saya	SS	S	TS	STS
9.	Saya memakai gadget melebihi waktu yang telah ditetapkan	SS	S	TS	STS
10.	Saya memakai gadget hanya untuk belajar	SS	S	TS	STS
11.	Saya bermain gadget hingga larut malam	SS	S	TS	STS
12.	Saya memakai gadget tidak lebih dari 3 jam perhari	SS	S	TS	STS
13.	Saya lebih nyaman berada didalam rumah daripada diluar rumah	SS	S	TS	STS
14.	Saya lebih suka bermain diluar daripada bermain gadget	SS	S	TS	STS
15.	Saya lebih suka berinteraksi lewat sosial media	SS	S	TS	STS

	dari pada bersosialisasi langsung				
16.	Saya lebih suka berinteraksi langsung daripada lewat sosial media	SS	S	TS	STS
17.	Saya lebih suka bermain gadget daripada melakukan aktivitas hobi saya	SS	S	TS	STS
18.	Saya lebih suka melakukan aktifitas olahraga daripada bermain gadget <i>gadget</i>	SS	S	TS	STS
19.	Saya tidak berminat melakukan aktifitas lain setelah ada gadget	SS	S	TS	STS
20.	Saya tidak suka bermain gadget	SS	S	TS	STS
21.	Saya bermain gadget lebih dari 5 jam sehari	SS	S	TS	STS
22.	Saya bermain gadget hanya saat ada waktu luang	SS	S	TS	STS
23.	Saya bermain gadget ketika berada di tempat umum	SS	S	TS	STS
24.	Saya bermain gadget ketika ada tugas sekolah	SS	S	TS	STS
25.	Saya bermain gadget ketika berada didalam kelas	SS	S	TS	STS
26.	Saya lebih suka bermain dengan teman teman saya daripada bermain gadget	SS	S	TS	STS
27.	Ketika sedang belajar saya memikirkan game di gadget saya	SS	S	TS	STS
28.	Dengan adanya gadget saya semakin mudah belajar	SS	S	TS	STS
29.	Ketika sedang melakukan aktifitas dirumah saya selalu memikirkan gadget saya	SS	S	TS	STS
30.	Saya sangat konsentrasi ketika melakukan aktifitas yang saya suka	SS	S	TS	STS

31.	Saya sulit menghafal dan konsentrasi akhir akhir ini	SS	S	TS	STS
32.	Saya merasa gadget membuat saya lebih mudah dalam belajar daripada dengan buku pelajaran	SS	S	TS	STS
33.	Saya sulit berkomunikasi atau berbicara didepan umum	SS	S	TS	STS
34.	Saya merasa nyaman dan tenang ketika sedang berkonsentrasi	SS	S	TS	STS



IDENTITAS DIRI

Mohon untuk mengisi dengan lengkap

- Nama (Boleh inisial) :
Jenis kelamin * : (Laki-laki/Perempuan)
Kelas :
Memiliki gadget pribadi : (Ya/Tidak)
Durasi menggunakan *gadget*:

Petunjuk Pengisian Skala Y

1. Tulislah identitas diri Anda pada tempat yang sudah disediakan.
2. Di dalam skala ini terdapat pertanyaan, baca dan pahami setiap pernyataan yang sudah diberikan dengan teliti. Pilihlah jawaban dengan **memberikan tanda (X)** pada kolom yang sudah disediakan disetiap butir-butir pernyataan, sesuai dengan pilihan jawaban sebagai berikut:

- SS** : Jika **“Sangat Setuju”** dengan pernyataan yang tertera.
S : Jika **“Setuju”** dengan pernyataan yang tertera.
TS : Jika **“Tidak Setuju”** dengan pernyataan yang tertera.
STS : Jika **“Sangat Tidak Setuju”** dengan pernyataan yang tertera.

3. Pilihlah salah satu alternatif pilihan jawaban yang telah disediakan.
4. Semua jawaban yang telah anda pilih benar, tidak ada jawaban yang salah. Jawablah semua pernyataan yang tersedia sesuai dengan kenyataan pada diri Anda
5. Periksa kembali jawaban Anda dan pastikan telah **mengisi semua pernyataan** yang tertera.
6. Terima kasih karena telah berkenan untuk membantu mengisi skala ini, semoga kita semua sehat selalu Aamii

No	Aitem	Alternatif jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Ketika ada organisasi yang saya sukai, saya sangat ingin bergabung	SS	S	TS	STS
2.	Saya tidak berminat masuk dalam suatu organisasi	SS	S	TS	STS
3.	Saya sangat suka hidup berkelompok daripada sendiri	SS	S	TS	STS
4.	Saya lebih suka hidup sendiri daripada berkelompok	SS	S	TS	STS
5	Saya sangat termotivasi melihat teman saya yang ranking 1	SS	S	TS	STS
6.	Saya merasa ranking dikelas bukan hal yang penting	SS	S	TS	STS
7.	Saya sangat malu jika ranking saya lebih rendah daripada teman saya, dan berusaha lebih giat agar saya bisa ranking dikelas	SS	S	TS	STS
8.	Saya tidak peduli jika teman teman saya juara kelas	SS	S	TS	STS
9.	Saya merasa menjadi pengurus osis merupakan hal yang penting	SS	S	TS	STS
10.	Saya merasa menjadi suatu pengurus kelas merupakan hal yang tidak penting	SS	S	TS	STS
11.	Saya lebih suka mengatur daripada diatur orang lain	SS	S	TS	STS
12.	Saya lebih suka diatur daripada mengatur	SS	S	TS	STS
13.	Saya merasa senang ketika mempelajari perkembangan terbaru pada bidang yang saya suka	SS	S	TS	STS
14.	Saya tidak berminat melakukan hal hal baru	SS	S	TS	STS

15.	Saya akan bertanya kepada guru/ teman saya ketika ada pelajaran yang belum saya pahami	SS	S	TS	STS
16.	Saya tidak akan bertanya ketika saya tidak paham pelajaran, karena saya malu bertanya	SS	S	TS	STS
17.	Saya akan membeli sesuatu sesuai kebutuhan saja	SS	S	TS	STS
18.	Saya akan membeli sesuatu yang sedang viral bahkan harus hutang	SS	S	TS	STS
19.	Saya tidak akan membeli sesuatu hal yang tidak penting	SS	S	TS	STS
20.	Saya merasa membeli sesuatu yang baru adalah hal yang penting walaupun saya tidak membutuhkannya	SS	S	TS	STS
21.	Saya tidak akan bergabung dengan suatu kelompok yang membuat saya merasa tertekan	SS	S	TS	STS
22.	Saya akan bergabung dengan suatu kelompok walaupun hal itu membuat saya tertekan	SS	S	TS	STS
23.	Saya tidak akan melakukan hal hal yang tidak saya suka	SS	S	TS	STS
24.	Saya akan melakukan hal baru walaupun hal itu membuat saya cemas	SS	S	TS	STS
25.	Jika saya ada masalah dengan teman, saya akan menyelesaikan secepatnya	SS	S	TS	STS
26.	Jika saya ada masalah dengan orang terdekat, saya memilih untuk menghindarinya	SS	S	TS	STS
27.	Jika saya lupa mengerjakan tugas sekolah saya bersedia menerima hukumannya	SS	S	TS	STS

28.	Jika saya lupa mengerjakan tugas sekolah , saya memilih untuk tidak sekolah karena takut dihukum	SS	S	TS	STS
29.	Saya sangat marah ketika ada diskriminasi di sekitar saya	SS	S	TS	STS
30.	Saya akan memilih milih orang yang akan saya tolong	SS	S	TS	STS
31.	Saya berteman dengan siapa saja tanpa membedakan agamanya	SS	S	TS	STS
32.	Saya berteman dengan agama yang sama dengan saya	SS	S	TS	STS
33.	Saya bisa merasakan penderitaan orang ketika melihatnya	SS	S	TS	STS
34.	Ketika melihat orang susah perasaan yang saya alami biasa saja	SS	S	TS	STS
35.	Saya berusaha membantu ketika orang lain membutuhkan saya	SS	S	TS	STS
36.	Saya tidak akan membantu orang yang tidak saya kenal	SS	S	TS	STS

DATA SCREENING TES DURASI PENGGUNAAN GADGET

VII-A

NO	NAMA	DURASI
1	Adelia Putri Elvani	3 Jam
2	Ahmad Dhanil.	6 Jam
3	Anjas Seftiansyah	7 Jam
4	Dika Ardiyansyah Wijaya	7 Jam
5	Dini	5 Jam
6	Fardhan Indra	7 Jam
7	Fatimah Nuha Hariandi	5 Jam
8	Febby Clarisa Putri	4 Jam
9	Khadafi Al - Faqih	7 Jam
10	Kirana Shifa Gunawan	6 Jam
11	Marcelino	6 Jam
12	M.Fachri Sofyan	6 Jam
13	Muhammad Alfiansyah	5 Jam
14	Nabila Hasna	5 Jam
15	Randi Fahrevi	6 Jam
16	Syafira Ayudinata	6 Jam
17	Sofyan Rizky	6 Jam
18	Umayya Yasmin	5 Jam
19	Vicky Azhari	5 Jam
20	Wahyu Syahputra Sihombing	8 Jam
21	Zahwa Sakinah Hamdani	3 Jam
22	Tengku Rahman Auli	6 Jam

VII-B

NO	NAMA	DURASI
1	Abib Pranata	6 Jam
2	Adelia Octapiyanti	5 Jam
3	Andika Priatmaja	6 Jam
4	Atiqah Sholeha	6 Jam
5	Chairul Alkholidi Azam	6 Jam
6	Elza Alfiani Safitri Lubis	5 Jam
7	Iyyana Fadliyah	4 Jam
8	Kirana Elgi Aksara	3 Jam
9	Mahatta Shandy Utomo	7 Jam
10	M.Rizky Hardiansyah Siregar	7 Jam
11	Muhammad Rendi Pratama	6 Jam
12	Mhd Fatir Chairaldy	5 Jam
13	Muhammad Afghan Fahreza	5 Jam

14	Nadin Syahputri	7 Jam
15	Nauval Hilmiy Athaillah	5 Jam
16	Putri Fatimah	5 Jam
17	Revan Ardika	6 Jam
18	Rezqi Ade Pratama Hasibuan	6 Jam
19	Rima Tindaon	7 Jam
20	Soniya Novella Simbolon	5 Jam
21	Sylfia Sari Darma	6 Jam
22	Wan Hadi Abdullah	5 Jam
23	Arash Fajar Ramadhan Manalu	7 Jam

VIII-A

NO	NAMA	DURASI
1	Amelia Rafika Salsabila	4 Jam
2	Bintang Jajar Wangi	6 Jam
3	Dwi Aviva Asmana Tanjung	5 Jam
4	Feby Novita Sari	6 Jam
5	Ibnu Ar Rava Ul Ikhsan	6 Jam
6	Keiza Azzahra Utami	6 Jam
7	M. Fahriji	8 Jam
8	M. Tsaqif Anugrah Fili	8 Jam
9	Muhammad Dimas Syahputra Siregar	6 Jam
10	Muhammad Rifqi Hamdani	6 Jam
11	Naila Syahira	5 Jam
12	Radita Amanda	6 Jam
13	Reahan	5 Jam
14	Saskia Adelia	6 Jam
15	Zulfi Withers	6 Jam
16	Zhafran Hasan	6 Jam
17	Khaidirza Gufhara Nasution	7 Jam
18	Faiz Maulana Syahputra	6 Jam
19	Muhammad Haikal Jambak	5 Jam
20	Muhammad Fadhlán	5 Jam
21	Rafa Aulia Revano	5 Jam

VIII-B

NO	NAMA	DURASI
1	Aulia Sahira	6 Jam
2	Azkie As.Syahla Amdin	6 Jam
3	Chiko Dwi Hastana	7 Jam
4	Dony Firmansyah	7 Jam
5	Fadlan	8 Jam
6	Fazril Afrianza	8 Jam
7	Hadi Syahfitra	5 Jam

8	Iqsan Maulana	2 Jam
9	Jevi Habil Aditya	7 Jam
10	Muhammad Andrean	8 Jam
11	M. Lutfi Hakim	5 Jam
12	Mhd Fahri Adira	5 Jam
13	Muamar Kadava	5 Jam
14	Muhammad Haldiansyah	6 Jam
15	Muhammad Wisnu Rifa'i	5 Jam
16	Najwa Khairunisa	4 Jam
17	Dafa Prayuda	6 Jam
18	Mhd Bayu Srendra	6 Jam
19	Ridho Amelzha Al-Razab	6 Jam
20	Mhd. Rava Rifqi	7 Jam
21	Annisa	5 Jam
22	Muhammad Furqon Haddad Mahfudz	6 Jam
23	Mirza Aditya	6 Jam
24	Nurul Azra	6 Jam

IX-A

NO	NAMA	DURASI
1	Adinda Syahputri	5 Jam
2	Alga Zali Rhamadan	8 Jam
3	Alif Arfi Aldiano	8 Jam
4	Fakhita Syifa	5 Jam
5	Hafidza Dahliani Nasution	6 Jam
6	Halinnio Balqis	6 Jam
7	Ibnu Abas	6 Jam
8	Ibrahim Tamam	7 Jam
9	Luthfi Faldan	7 Jam
10	Mhd. Davin Rahmadan	8 Jam
11	Muhammad Dhuha Albarda Nst	5 Jam
12	Muhammad Nasyir Hasibuan	5 Jam
13	Muhammad Raihan Affandi	5 Jam
14	Nabila Kasih Saragih	5 Jam
15	Nadilla Natasya	5 Jam
16	Olivia	5 Jam
17	Putri Melati Samosir	6 Jam
18	Rizky Krisandi Berutu	8 Jam
19	Tegar Maharaja	8 Jam
20	Teuku Rafa Rafael	8 Jam
21	Wafiq Azizah	6 Jam
22	Winda Novalita Naib	4 Jam
23	Azzura Amelya Putri	5 Jam
24	Anayah Arista Purba	5 Jam

25	Mhd. Jupidamara	7 Jam
26	Surya Teguh Arif Dermawan	6 Jam
27	Muhamamd Gilang	8 Jam
28	Walid Affan	5 Jam
29	Cindy Sabrina	5 Jam

IX- B

NO	NAMA	DURASI
1	Almira Usmanova Br Ginting	5 Jam
2	Dewi Melati	5 Jam
3	Fajar Mahdy	6 Jam
4	Habib	5 Jam
5	Jimi Miranda Nasution	5 Jam
6	M.Faisal Lubis	6 Jam
7	M.Rifki Abdillah Al Afif	6 Jam
8	Mayang Septi Andini	6 Jam
9	Muhammad Habib Shodrie	7 Jam
10	Muhammad Iskandar	5 Jam
11	Ory Auriandha	5 Jam
12	Panji Syahputra	5 Jam
13	Pulung Berutu	7 Jam
14	Raffy Irsyad	7 Jam
15	Rahmah Asri Aulia	4 Jam
16	Ramadani	5 Jam
17	Sifatu Aulia	5 Jam
18	Sindy Aulia Lubis	6 Jam
19	Sri Juliar Armadhani	5 Jam
20	Syahri Ramadhan	8 Jam
21	Syakina Asyla Santoso	6 Jam
22	Syarani Syahbhina	5 Jam
23	Kartika Bulan	5 Jam
24	Fahri Pratama	8 Jam
25	Diska Meysilvia	5 Jam
26	Putri Aulia Zahra	5 Jam
27	Yuzha Nahdi Pratama	7 Jam
28	M.Gilang Ananda	8 Jam



LAMPIRAN 1.2
SEBARAN DATA PENELITIAN

TABULASI SKALA KECANDUAN GADGET

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34
1	3	1	4	3	1	3	1	4	2	3	4	4	4	2	2	3	2	2	1	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	4	1	
2	4	1	4	3	1	1	2	1	2	3	4	4	4	2	2	3	1	2	1	4	1	4	3	3	2	2	1	2	1	2	1	3	1	1
3	3	1	2	3	1	2	2	2	2	2	4	4	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2
4	1	2	2	2	1	2	1	2	1	1	3	4	3	2	2	2	1	2	1	1	2	1	2	4	1	1	1	2	2	1	2	3	2	2
5	2	2	2	3	2	1	2	1	2	1	4	4	2	1	2	2	1	1	1	2	1	1	2	4	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2
6	2	2	2	2	4	1	2	1	2	1	2	2	2	2	3	3	2	1	3	2	1	2	2	1	1	1	1	2	2	1	2	3	2	2
7	3	1	1	3	1	1	2	2	2	4	3	4	2	3	2	3	1	2	1	3	2	2	3	4	3	1	1	4	2	1	2	4	2	2
8	3	1	3	3	2	2	3	2	4	3	3	4	4	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2
9	2	2	2	3	2	1	1	1	3	1	4	4	4	2	2	2	1	1	2	1	2	2	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1
10	4	1	1	1	3	4	3	4	4	2	4	3	4	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	1	4	4	1	2	4	4	3
11	4	2	3	3	2	2	2	2	2	2	4	4	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2
12	4	2	2	2	1	1	3	3	4	4	3	4	2	1	2	2	2	1	3	3	4	3	3	3	2	2	3	1	2	2	2	1	3	2
13	4	1	3	3	3	2	2	2	2	2	3	4	3	2	2	4	3	3	2	4	3	3	1	3	3	2	2	4	1	3	1	2	1	3
14	4	2	2	3	2	1	2	2	3	3	3	4	4	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	1	1	2	1	1	2	1	1
15	4	1	2	3	1	1	2	2	2	2	3	3	3	2	2	1	2	3	2	1	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	2
16	4	2	2	4	3	1	2	2	2	3	3	4	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	1	2	2	3	3	2	1
17	4	1	4	4	1	1	2	1	4	3	4	4	3	3	1	2	3	3	2	4	1	4	3	1	2	2	1	1	3	1	3	1	2	1
18	3	1	3	3	3	1	2	1	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	2	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3
19	3	1	3	3	3	1	2	1	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	2	3	3	4	1	4	3	4	1	4	1
20	4	1	4	4	1	1	2	1	4	3	4	4	3	3	1	2	3	3	2	4	1	4	3	1	2	2	1	1	3	1	3	1	2	1

21	3	2	3	3	2	1	2	2	3	3	3	4	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	1	3	2	1	2	2	2	2	2		
22	3	1	3	3	3	1	2	1	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	2	3	3	4	1	4	3	4	1	4	1	
23	4	1	2	3	1	1	1	1	2	3	3	4	2	3	2	1	2	3	2	3	2	1	2	4	1	2	1	2	2	1	2	3	1	1	
24	4	1	1	4	2	1	1	1	4	4	4	4	2	1	2	1	2	1	2	4	1	1	1	3	4	2	1	2	1	3	3	4	2	2	
25	4	1	2	2	4	3	2	1	4	1	4	3	2	1	2	1	2	1	4	3	4	3	4	4	3	2	1	4	1	4	1	2	4	1	
26	3	2	2	3	1	1	1	1	1	1	3	4	4	3	1	1	2	2	2	3	2	1	3	1	1	2	1	1	1	1	2	4	2	1	
27	4	2	4	3	1	2	1	1	1	1	3	4	4	3	1	1	2	2	2	3	4	2	3	1	1	2	1	1	2	1	3	4	2	1	
28	2	2	2	3	1	1	1	1	1	2	3	3	4	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	1	2	2	1	1	2	1	2	4	2	1	
29	3	2	2	3	1	1	1	1	1	2	3	4	4	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	4	1	2	1	2	4	2	1	
30	4	1	3	2	1	1	1	1	2	3	3	4	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	2	1	2	2	2	4	4	1	2	2	4	4	
31	4	1	1	4	2	1	1	3	3	1	4	4	2	1	4	4	2	4	2	1	3	4	4	3	3	4	4	4	2	2	4	1	3	2	
32	4	1	3	2	1	1	1	1	2	3	4	4	4	3	4	4	2	1	1	3	1	3	2	2	2	1	2	2	2	1	2	4	2	1	
33	4	1	2	3	4	1	2	1	2	3	4	3	2	1	2	1	2	1	2	1	2	3	2	3	2	1	2	1	2	1	1	3	2	1	
34	3	1	4	3	1	1	2	1	2	3	4	4	1	2	1	1	1	2	3	2	2	1	1	3	3	1	1	1	1	1	3	3	2	1	
35	4	1	4	4	1	4	1	1	4	1	4	4	1	4	3	2	1	1	1	3	1	1	2	4	1	1	1	4	1	1	3	4	3	3	
36	1	1	4	3	1	1	1	2	2	3	4	4	4	1	2	1	1	2	2	3	2	2	1	3	1	1	1	1	1	1	2	2	3	1	
37	4	1	4	3	1	1	2	2	2	3	3	4	4	1	2	1	1	1	2	3	2	2	1	3	3	1	1	1	2	1	3	3	2	1	
38	1	1	4	3	1	2	1	1	2	3	3	4	4	1	2	1	1	2	2	3	2	1	3	3	3	1	1	1	1	1	3	3	2	1	
39	4	2	3	2	4	2	3	2	2	2	3	3	4	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	
40	4	1	2	3	1	1	1	1	4	4	3	3	1	2	4	1	4	4	2	4	4	4	2	3	3	1	1	1	3	1	4	1	4	1	
41	4	1	4	4	1	1	2	1	4	3	4	4	4	3	3	1	2	3	3	2	4	1	4	3	1	2	2	1	1	3	1	3	1	2	1
42	3	1	3	3	3	1	2	1	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	2	3	3	4	1	4	3	4	1	4	1
43	3	1	3	3	3	1	2	1	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	2	3	3	4	1	4	3	4	1	4	1
44	4	1	4	4	1	1	2	1	4	3	4	3	3	3	1	2	3	3	2	4	1	4	3	1	2	2	1	1	3	1	3	1	2	1	
45	4	2	2	4	4	2	2	4	2	1	3	3	2	1	2	4	3	1	3	3	3	3	4	3	1	1	3	2	4	2	1	1	1	1	

46	4	2	2	3	1	2	3	2	2	3	3	3	3	4	1	3	3	1	2	3	3	2	2	2	3	4	2	2	2	2	2	3	3	4	2	
47	3	2	3	2	2	1	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	1	2	3	1	2	3	2	2	1	2	2	2	1	1	3	4	4	2		
48	4	1	4	4	2	1	2	1	1	1	3	3	3	1	2	1	2	3	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2		
49	4	2	1	3	1	1	2	1	2	2	3	4	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2			
50	4	2	2	3	2	1	2	2	2	3	3	4	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2		
51	4	1	2	1	2	1	2	1	2	3	3	3	3	3	2	2	1	2	2	3	1	3	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	1	
52	4	2	4	3	1	1	2	2	3	2	3	4	4	1	1	2	2	2	2	4	4	3	3	3	2	2	3	1	3	1	2	3	1	2		
53	3	1	3	3	2	1	2	1	2	2	3	4	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	1	2	3	2	1			
54	3	2	3	4	1	1	1	2	3	3	3	4	1	2	2	1	1	2	2	3	1	1	2	3	2	2	2	1	2	1	2	3	2	1		
55	3	2	3	4	1	1	1	2	3	1	4	4	4	2	2	2	2	2	2	4	2	3	3	4	1	1	2	4	3	1	2	3	2	1		
56	3	1	3	3	1	1	2	2	1	1	4	3	3	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	2	1	3	2		
57	4	1	2	3	2	2	1	2	2	2	4	4	2	2	2	2	2	3	2	3	1	1	2	4	3	2	1	2	1	1	2	3	2	1		
58	1	1	2	2	2	2	2	2	2	3	4	4	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3		
59	4	1	2	3	1	1	3	1	2	2	4	4	4	2	2	1	2	2	2	3	3	2	3	3	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1		
60	4	2	2	3	1	2	1	2	2	3	4	4	2	3	2	2	2	3	1	3	2	2	2	3	2	2	2	2	1	1	2	3	1	2		
61	4	2	3	3	2	1	2	1	3	2	4	4	2	1	1	1	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	1	3	3	1	2		
62	3	1	3	3	3	1	2	1	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	2	3	3	4	1	4	3	4	3	4	1		
63	4	3	2	2	4	1	2	1	2	3	4	3	4	3	2	1	2	1	2	4	2	3	3	2	3	2	1	2	1	1	2	3	1	1		
64	4	3	2	3	2	2	2	4	1	2	3	3	1	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	3	3	1		
65	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	1	3	3	2	2	2	4	2		
66	4	2	2	3	2	1	1	1	2	2	3	3	2	3	1	1	1	1	1	2	3	4	3	2	1	1	2	1	1	2	4	4	3	2		
67	3	2	4	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2
68	4	4	1	2	1	1	1	2	1	1	3	3	4	4	1	4	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	
69	4	2	1	3	1	1	2	1	3	3	4	3	2	1	4	2	2	1	1	4	4	1	1	2	2	1	2	2	2	1	3	2	4	2		
70	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	

71	3	1	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
72	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	
73	3	3	3	3	2	1	2	2	1	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
74	3	2	2	3	2	4	2	4	1	2	3	3	1	4	2	2	2	2	4	3	1	4	2	1	4	1	4	1	2	1	3	3	3	3	1		
75	3	2	2	3	1	1	1	2	4	2	3	3	2	1	3	2	2	4	3	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	3	1	2	1		
76	3	2	3	2	2	1	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	1	1	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	3	1	2	3	2		
77	2	2	1	2	1	2	1	1	3	3	3	3	4	3	2	2	1	2	1	3	2	2	2	4	3	1	1	2	1	1	3	3	1	1			
78	3	2	1	3	1	1	2	2	2	2	3	4	3	2	3	1	2	2	2	3	2	2	1	4	2	2	2	2	2	1	2	3	2	2			
79	4	1	4	4	1	1	2	1	4	3	4	4	3	3	1	2	3	3	2	4	1	4	3	1	2	2	1	1	3	1	3	2	2	1			
80	3	1	3	3	3	1	2	1	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	2	3	3	4	1	4	3	4	4	4	4	1		
81	3	1	3	3	3	1	2	1	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	2	3	3	4	1	4	3	4	4	4	4	1		
82	4	1	4	4	1	1	2	1	4	3	4	4	3	3	1	2	3	3	2	4	1	4	3	1	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3			
83	4	2	4	3	2	1	3	1	2	3	4	4	2	3	2	1	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2			
84	3	2	2	2	1	2	1	1	3	2	3	4	3	2	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	3	1	3	3			
85	3	2	2	3	1	1	1	1	4	2	3	4	4	3	2	1	1	1	2	4	2	1	2	2	3	1	2	3	1	1	2	3	2	3			
86	3	2	2	3	1	1	3	1	2	1	3	4	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	1	2	1	2	2	1	1	1	2	1	2	2			
87	3	2	3	3	2	1	2	2	3	3	3	4	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	1	3	2	1	2	2	2	2			
88	3	2	4	3	1	2	2	1	3	3	3	3	4	3	2	2	2	2	3	4	2	2	3	2	3	1	1	2	2	1	2	2	1	2			
89	3	2	3	3	1	1	1	1	2	3	3	4	4	4	4	1	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2			
90	3	2	3	3	1	1	2	2	3	3	3	4	2	2	2	2	2	1	1	3	2	3	3	2	3	2	1	3	2	2	2	3	1	2			
91	4	2	3	3	2	2	2	1	3	3	4	4	2	3	2	1	3	2	2	3	2	3	2	2	3	4	1	1	3	3	2	2	2	2			
92	4	4	4	3	1	2	1	1	4	2	3	4	1	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	1	2	2	3	2	2	2	2	3	1			
93	3	4	3	3	2	2	2	2	4	4	3	4	3	3	3	4	3	2	4	4	3	3	3	3	2	1	2	3	2	3	2	2	2	2			
94	4	4	4	3	1	1	2	1	3	3	3	3	4	3	4	2	2	2	2	4	3	3	2	3	2	2	2	2	1	1	4	3	4	2			
95	4	4	3	3	3	2	3	2	3	2	3	4	3	2	3	2	2	4	4	4	3	4	2	3	4	1	3	3	2	1	2	3	2	1			

96	4	2	3	3	2	2	2	1	3	2	4	4	4	1	3	2	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	1	2	4	2	3	3	2	2		
97	3	4	3	3	2	2	1	2	3	3	3	4	2	2	2	3	3	3	3	4	2	3	3	4	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2		
98	4	4	4	4	1	1	2	1	4	3	4	4	4	3	3	1	2	3	3	2	4	1	4	3	1	2	2	1	1	3	1	3	3	2	1	
99	4	4	3	3	3	1	2	1	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	1	4	3	4	4	4	1		
100	4	4	4	4	1	1	2	1	4	3	4	4	4	3	3	1	2	3	3	2	4	1	4	3	4	2	2	1	1	3	1	3	3	2	1	
101	4	2	3	3	2	1	2	2	3	3	3	4	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	4	2	3	1	3	2	1	2	3	2	2		
102	4	2	3	3	2	1	2	2	3	3	3	4	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	1	4	2	1	2	3	2	2		
103	4	1	3	3	2	2	2	1	4	3	4	4	4	3	3	3	2	3	3	2	4	2	4	3	3	2	2	2	4	3	3	3	3	2	3	
104	4	2	3	3	2	1	2	2	3	3	3	4	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	1	3	2	1	2	2	2	2		
105	4	4	3	3	3	1	2	1	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	1	4	3	4	4	4	4		
106	4	2	3	4	3	1	2	1	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	1	4	3	4	4	4	3		
107	4	2	4	4	1	2	2	1	4	3	3	4	3	3	4	2	3	3	2	4	4	4	3	4	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	
108	4	4	4	4	3	2	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	1
109	4	4	4	4	2	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	2	4	3	4	4	4	1		
110	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	1		
111	3	4	3	4	2	2	3	2	3	2	3	4	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	
112	4	4	4	4	2	1	3	4	2	3	4	4	1	3	2	1	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	4	2	2	
113	4	4	4	4	2	1	2	4	4	2	3	4	3	1	2	3	3	3	3	1	4	2	3	3	3	3	2	2	2	1	3	2	2	3		
114	3	4	4	4	1	2	2	4	3	2	3	4	1	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	1	2	2	3	2	2	1		
115	4	4	3	4	1	2	2	2	3	3	3	4	1	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	1		
116	4	4	3	4	2	2	2	2	3	3	3	4	3	3	2	2	3	3	2	4	4	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2		
117	4	4	4	4	4	2	4	4	4	1	3	4	2	4	2	3	1	4	2	2	1	2	2	3	2	2	4	1	2	2	2	2	3	3		
118	4	4	3	4	1	3	1	4	4	1	3	4	1	4	4	3	2	4	1	2	3	2	2	3	4	1	2	2	2	1	3	3	2	2		
119	1	4	3	4	2	2	2	2	2	1	3	4	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2		
120	4	4	3	3	2	2	3	2	3	3	3	4	1	3	2	2	3	3	2	4	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2		

121	4	4	4	3	2	3	2	2	2	2	3	4	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	
122	1	4	4	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2
123	1	4	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	4	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	
124	3	4	4	3	1	1	1	4	2	1	3	4	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	
125	4	4	3	4	2	2	2	3	3	2	4	4	1	2	2	2	2	3	3	2	3	3	4	2	3	2	1	3	2	3	3	2	2		
126	1	1	2	4	1	1	2	3	2	1	4	1	1	3	3	1	4	2	2	2	1	3	3	4	4	1	3	1	4	1	4	3	4	2	
127	1	2	4	4	1	1	2	2	4	3	4	1	3	3	1	2	3	3	2	4	1	4	3	4	2	2	1	1	3	1	3	3	2	1	
128	4	2	3	3	1	2	2	4	3	3	4	1	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	4	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	
129	4	2	3	3	3	3	2	2	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	1	4	4	3	4	4	3	3	4	1	4	3	4	4	4	1	
130	4	4	4	3	1	1	2	1	4	3	4	1	1	3	1	2	3	3	2	4	1	4	3	3	2	2	1	1	3	1	3	4	2	1	
131	1	3	3	2	4	2	3	1	3	3	3	1	1	2	2	2	2	3	2	1	1	1	1	1	2	1	3	4	3	2	3	4	4	1	
132	4	3	4	3	2	1	3	3	2	3	4	1	1	3	2	1	2	3	2	3	3	3	3	4	3	2	2	4	3	2	3	4	2	2	
133	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	4	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	4	3	2	
134	3	3	4	4	3	2	3	2	3	2	4	4	1	3	1	2	3	3	2	4	3	4	3	3	2	2	2	2	3	3	3	4	2	3	
135	4	3	4	4	3	2	2	2	4	3	4	4	1	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	1	3	3	4	4	4	1	
136	4	4	4	4	3	2	2	4	3	3	4	4	1	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	2	4	2	3	3	4	3	3	
137	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3



TABULASI SKALA PERILAKU SOSIAL

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	
1	4	4	4	4	3	3	2	3	2	2	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	1	4	3	2	1	4	4	4	4	1	1	4	1
2	4	4	4	4	3	3	2	3	3	4	2	1	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	2	1	4	4	4	4	3	1	3	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	1	3	1
4	3	3	3	3	3	4	1	3	3	3	2	2	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	1	2	2	4	4	3	1	4	4	
5	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	4	4	4	3	4	4	3	3	3	2	3	2	4	2	4	4	3	3	4	3	1	1	3	1	
6	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	2	1	4	3	4	3	4	3	1	3	2	3	3	2	4	4	3	1	2	3	4	4	3	1	4	1	
7	3	2	4	4	2	3	4	3	4	3	2	3	3	4	3	3	3	3	1	3	1	4	2	4	4	1	3	4	2	1	4	3	3	2	3	1	
8	3	2	3	3	4	1	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	4	2	4	3	2	2	3	1	3	3	1	2	2	1	
9	4	3	4	3	3	3	4	2	2	4	3	3	2	2	4	1	3	4	4	3	2	2	3	2	4	2	4	3	4	1	4	1	3	2	3	3	
10	4	2	1	3	2	3	3	4	1	3	1	2	2	1	3	2	3	2	4	1	2	4	3	3	1	1	3	1	1	3	3	3	3	1	1	2	
11	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	1	4	3	3	
12	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	4	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	4	1	3	2	3	2	4	1	3	3	4	2	
13	4	1	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	1	4	2	2	3	4	2	4	2	4	3	4	2	2	1	3	1	3	3	1	3	3	1	
14	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	1	3	1	4	4	4	3	3	1
15	3	3	3	3	2	3	4	2	4	3	1	3	4	2	3	3	4	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	1	3	2	2	3	3	1	
16	2	2	2	1	4	2	3	3	2	1	2	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	2	2	4	3	3	3	3	3	
17	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	3	3	1	2	1	2	3	3	1	3	2	4	1	4	3	2	1	4	1	2	1	1	3	2	1	
18	4	4	3	3	4	3	4	3	4	1	3	1	3	3	3	1	2	2	4	2	4	3	2	4	1	3	1	1	3	2	1	4	3	4	4	3	
19	3	3	3	4	3	1	2	2	4	3	3	4	2	2	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	2	2	1	3	2	3	2	1	1	3	2	1	1
20	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	4	3	3	1	2	1	2	3	3	1	3	2	4	1	4	3	2	1	4	1	2	1	3	3	2	1	
21	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	4	4	4	1	2	1	2	3	3	1	3	2	4	1	4	3	2	1	3	1	1	1	3	3	2	2	

22	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	4	4	4	1	2	1	2	3	3	1	3	2	4	1	4	3	2	1	3	1	1	1	1	3	2	2		
23	3	3	4	4	4	3	4	4	2	3	2	2	4	3	4	4	3	4	4	4	4	1	2	2	4	2	3	3	3	1	3	3	4	3	4	3		
24	4	3	4	3	4	2	4	3	3	3	1	2	4	1	4	3	4	4	1	1	4	1	4	2	3	1	2	2	2	2	1	2	1	1	4	4		
25	2	1	4	3	4	3	4	1	4	3	4	3	4	1	4	3	4	1	4	1	2	1	4	1	3	2	4	3	3	2	4	1	1	3	4	1		
26	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	2	4	4	3	1	4	4	4	2	4	3	4	4	3	1	1	3	4	3	4	4		
27	4	2	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	2	4	4	3	4	4	4	1	1	4	3	4	4	4	1	1	3	4	3	4	3		
28	4	2	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	2	3	2	4	3	3	4	3	1	4	1	3	3	4	1	1	3	1	4	4	1		
29	4	2	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	2	4	3	4	3	4	3	1	2	3	3	3	3	4	1	1	3	2	1	4	4		
30	4	2	1	2	1	1	3	4	3	1	2	2	1	1	2	2	4	4	2	2	1	2	2	4	2	3	4	1	3	2	1	3	1	4	4	1		
31	4	3	2	1	3	3	3	2	3	1	3	2	3	1	3	1	4	2	2	1	1	4	1	1	2	4	4	1	2	1	3	1	1	4	1	3		
32	3	3	4	3	2	4	2	3	3	3	3	1	3	3	3	4	3	3	4	2	1	3	3	2	1	4	3	3	1	4	2	1	1	1	3	4	3	
33	2	2	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	2	3	2	1	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	1	
34	4	2	4	2	4	3	3	2	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	1	3	3	3	3	4	2	1	1	2	4	4	3	
35	3	4	4	4	2	2	4	4	4	1	1	4	1	4	1	4	1	4	1	3	1	4	4	1	4	3	4	4	3	2	4	1	1	1	1	4		
36	4	2	4	2	4	3	3	2	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	1	4	3	2	3	3	3	3	3	3	2	1	2	3	4	4	3		
37	4	2	4	2	4	3	4	2	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	1	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	4	4	3	
38	4	2	4	3	4	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	1	1	3	2	1	2	4	3	1	4	4	4	2	3	4	4	3	
39	3	3	2	2	3	3	4	3	2	3	3	2	4	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	1	3	2	3	1	2	1	3	1	3	4	1	4		
40	2	3	4	3	1	1	1	1	1	4	4	4	2	2	4	3	4	3	4	3	1	1	4	1	4	1	4	1	2	3	4	3	4	3	4	3	4	3
41	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	4	3	3	1	2	1	2	3	3	1	3	2	4	1	4	3	2	1	2	1	2	1	4	3	2	1		
42	1	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	4		
43	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	4	3	3	1	2	1	2	3	3	1	3	2	4	1	4	3	2	1	3	1	2	1	4	3	2	1		
44	1	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	4		
45	4	2	2	4	4	1	3	2	2	3	1	1	3	4	3	1	2	1	4	2	3	1	2	2	2	1	4	2	3	1	2	4	4	2	2	1		
46	2	2	2	2	3	2	3	4	2	2	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	

47	4	2	3	1	3	3	4	3	4	2	4	2	4	3	2	2	1	3	1	2	4	4	2	2	3	3	3	3	3	4	3	1	3	4	4	1	
48	4	3	4	3	4	3	4	3	2	1	4	1	4	3	4	3	4	3	2	3	2	4	3	3	4	4	4	4	2	2	4	3	2	3	4	3	
49	3	2	3	3	1	3	3	2	4	4	2	4	4	2	4	3	4	3	1	2	1	4	2	3	2	4	4	3	1	1	3	1	2	3	3	1	
50	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	
51	3	4	2	1	4	3	4	3	1	3	1	3	3	4	3	3	3	4	3	3	1	3	3	3	4	2	2	4	2	3	4	3	2	3	3	4	
52	3	3	4	4	3	3	2	3	3	3	2	1	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	2	4	3	4	3	
53	4	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	2	2	3	4	1	3	3	4	3	
54	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	4	2	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	1	3	1	4	4	4	4	4		
55	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	1	4	2	4	4	4	4	4	2	2	2	3	3	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4		
56	3	2	2	1	4	3	4	3	1	3	1	3	3	4	3	3	3	4	2	3	2	3	3	3	4	3	3	2	2	3	2	4	4	4	4	3	
57	3	4	2	1	3	3	4	3	1	3	1	3	4	4	4	3	3	4	1	3	3	3	4	3	4	4	3	1	4	4	4	3	4	4	4	4	
58	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	3	3	2	3	3	3	2
59	4	1	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	2	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	1	4	3	4	3	3	3	3	3	
60	4	4	4	4	4	3	4	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	1	3	4	2	3	3	2	3	3	
61	3	3	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	4	3	3	3	2	4	1	2	3	4	2	4	3	3	3
62	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	3	3	1	2	1	2	3	3	1	3	2	1	1	4	3	2	1	2	1	2	1	4	3	2	1	
63	4	3	1	1	4	1	4	3	4	3	2	2	4	4	4	4	4	1	1	1	2	3	2	2	4	2	4	1	3	3	4	2	3	3	4	3	
64	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	2	2	2	3	2	2	2	3	
65	3	2	2	1	4	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
66	4	3	4	3	4	3	4	3	2	3	4	3	4	3	4	2	3	4	4	3	4	2	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	2	3	4	4	
67	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	
68	4	4	4	4	4	4	4	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
69	4	4	1	1	4	3	3	2	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	1	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	2	2	3	4	4	4	
70	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	
71	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	

72	1	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	4
73	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
74	4	3	4	3	3	3	2	2	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	
75	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	2	4	4	3	3	4	2	1	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	2	3	3	
76	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	
77	4	4	4	3	4	1	4	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	
78	3	1	3	2	4	3	3	3	1	3	3	2	3	2	3	3	3	4	4	2	3	2	3	3	2	3	4	2	3	2	3	2	2	1	
79	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	3	3	1	2	1	2	3	3	1	3	2	3	1	4	3	2	1	3	1	2	1	4	3	
80	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	3	3	3	1	2	1	2	3	3	1	3	2	3	1	4	3	2	1	3	1	2	1	4	3	
81	4	3	4	3	4	2	1	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	2	4	3	2	1	4	2	4	4	2	3	4	3	1	3	
82	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	1	3	1	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	
83	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	3	3	1	2	1	2	3	3	1	3	2	3	1	4	3	2	1	3	1	2	1	4	3	
84	4	4	1	1	3	1	4	3	4	3	3	3	4	2	3	3	3	4	1	4	1	4	2	4	2	3	3	4	2	4	4	1	4	4	
85	4	4	3	3	4	3	4	3	4	1	3	3	3	3	3	1	2	2	4	2	4	3	2	4	1	3	1	4	3	2	1	4	4		
86	3	3	3	4	3	1	2	2	4	3	3	4	2	2	4	4	4	3	4	3	4	3	2	2	2	3	3	2	3	3	1	1	4		
87	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	
88	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	4	3	3	3	4	1	1	2	2	2	1	3	3	4	3	2	3	2	1	2	2	
89	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	1	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	
90	3	4	2	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	2	2	2	4	
91	3	4	3	4	2	3	4	3	1	3	3	4	3	3	4	4	3	4	1	3	4	2	4	3	4	4	4	3	4	3	3	1	2	4	
92	4	3	2	2	2	3	4	2	3	2	3	3	3	3	4	4	3	4	1	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	1	4		
93	3	3	3	3	4	3	4	4	2	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	2	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	
94	4	4	2	2	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	2	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	
95	2	2	2	1	3	3	4	3	4	2	2	2	4	2	2	1	2	1	2	2	4	1	3	3	2	3	2	1	3	3	3	1	2	2	
96	3	3	4	4	3	2	4	4	2	3	3	2	3	2	4	4	3	4	3	2	3	4	3	1	3	2	2	4	2	3	1	2	3	2	

97	3	3	4	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	1	1	4	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2		
98	4	4	3	3	4	3	4	3	4	1	2	2	3	3	3	1	2	2	2	2	1	3	2	4	1	3	1	4	3	2	1	4	3	4	4	4	3			
99	3	3	3	4	3	1	2	2	4	3	2	3	2	2	4	4	4	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	1	1	2	2	1	3					
100	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	2	1	1	2	1	2	4	2	1	2	2	3	1	1	2	2	1	4	1	2	1	2	4	2	2				
101	1	2	2	2	2	1	2	3	3	3	3	2	4	1	2	1	2	3	2	1	1	2	3	1	1	3	2	1	1	1	2	1	2	3	2	1				
102	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	3	1	2	1	2	3	3	1	1	2	3	1	1	3	2	1	1	1	1	1	2	3	2	1				
103	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	3	3		
104	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	3	3		
105	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	4	1	2	1	2	3	3	1	2	2	2	1	4	3	2	1	3	1	1	1	1	3	2	2				
106	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	3	1	2	1	2	3	3	1	2	2	1	1	4	1	2	1	2	1	2	1	1	3	2	1				
107	1	2	2	2	2	1	2	1	1	1	2	2	3	1	2	1	2	3	1	1	2	2	2	1	2	2	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1				
108	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	3	2	4	1	2	1	2	3	2	1	2	2	3	1	3	2	2	1	4	1	1	1	3	1	2	2				
109	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	3	2	3	1	2	2	2	4	2	1	4	2	2	1	3	3	2	1	4	1	2	1	3	1	2	1				
110	2	2	2	1	3	3	4	3	4	2	2	2	4	2	2	1	2	1	2	2	4	1	3	3	2	3	2	1	3	3	3	1	3	2	4	1				
111	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	1			
112	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	2	3	3	1			
113	3	2	4	3	3	2	4	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	4	3	2	3	2	3	2	4	2	3	2	3	2	3	3	3	1				
114	4	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	2	3	1	3	1				
115	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	4	4	3	2	3	1	3	1			
116	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	2	4	4	2	3	4	4	3	2	3	1	3	3				
117	4	2	2	1	2	1	3	3	4	3	3	1	2	4	4	2	4	4	2	1	3	1	2	3	3	3	4	4	4	4	1	1	3	1	2	3				
118	4	2	2	3	1	1	3	3	2	2	3	1	1	1	3	3	3	2	2	4	2	2	3	2	2	2	4	1	3	2	3	2	3	3	2	3				
119	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	1	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	2	2	2	3	3				
120	3	3	2	2	3	2	1	1	3	2	3	2	3	3	3	4	1	3	1	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	1	3	3	4	2			
121	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	1	3	3	2	2	1	2	1	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	4	2	2	2	2	1	2	3			

122	4	3	2	2	4	3	3	2	3	3	4	1	4	3	4	4	1	4	1	4	3	3	1	3	3	3	4	4	3	4	4	2	3	1	4	4
123	4	3	2	1	4	3	4	3	2	3	2	1	4	3	3	2	1	3	1	1	2	2	3	2	3	1	1	3	3	4	4	2	2	1	4	4
124	4	3	4	3	4	2	1	3	3	3	4	1	4	3	4	3	1	4	1	2	4	3	4	1	1	1	1	4	3	4	3	3	1	4	4	
125	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	1	3	2	3	3	1	2	1	3	1	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	1	3	3
126	4	2	4	1	4	1	3	4	4	1	3	1	4	2	4	1	1	2	1	2	4	2	2	2	3	3	4	3	4	3	4	3	2	1	3	4
127	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	3	1	2	1	1	3	1	1	3	2	2	1	1	2	2	1	4	1	2	1	2	1	2	1
128	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	2	1	4	1	2	1	2	4	1	1	4	2	1	1	2	3	2	1	3	1	2	1	2	1	2	1
129	3	1	2	2	2	1	2	2	1	1	3	2	4	1	2	1	1	3	1	1	3	2	1	1	2	3	2	1	3	1	2	1	3	1	2	1
130	4	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	1	3	1	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	1	3	2	3	1	3	1
131	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	1	2	3	3	3	3	3	1	3	3	3	1	3	3	3	2	2	3	1	3	2	3	1	3	1
132	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	2	1	4	3	3	4	3	3	3	2	4	4	2	2	3	3	2	3	4	1	3	2	4	1	3	1
133	4	3	1	3	4	2	1	3	3	3	2	3	4	3	4	3	3	4	3	2	4	3	2	1	1	4	4	2	4	2	4	3	3	3	4	1
134	3	2	1	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	1	3	3	2	1	4	3	3	4	2	2	2	3	1	3	3
135	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	3	1	2	1	2	3	2	1	3	2	4	1	1	2	2	1	4	1	2	1	2	4	2	1
136	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2	3	2	2	2	2	4	1	2	1	2	4	1	3	2	2	1	4	1	2	1	1	4	2	1
137	2	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	2	3	1	2	1	2	3	2	1	2	2	4	1	3	2	2	1	3	1	2	1	1	4	2	2



LAMPIRAN 1.3
UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS

Scale : Kecanduan Gadget

Reliabilitas

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	137	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	137	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.804	34

Validitas

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X001	83.5839	135.848	.180	.803
X002	84.6131	136.224	.104	.808
X003	83.9270	134.965	.226	.801
X004	84.0511	140.299	-.035	.810
X005	85.0876	130.242	.438	.794
X006	84.7664	136.592	.080	.809
X007	84.8686	131.586	.421	.795
X008	84.8248	137.366	.062	.809
X009	84.1533	128.719	.489	.792

X010	84.4672	135.001	.255	.800
X011	83.5693	138.085	.115	.804
X012	83.5839	143.421	-.176	.816
X013	84.2190	136.761	.097	.807
X014	84.3504	130.950	.396	.795
X015	84.2774	134.805	.189	.803
X016	84.5693	127.718	.470	.792
X017	84.3869	132.077	.348	.797
X018	84.2847	126.396	.616	.787
X019	84.5912	130.288	.425	.794
X020	83.8394	131.268	.405	.795
X021	84.4526	127.058	.512	.790
X022	84.2920	131.267	.381	.796
X023	84.1314	127.953	.552	.790
X024	84.3285	136.649	.110	.806
X025	84.4526	132.250	.334	.798
X026	84.5912	130.949	.382	.796
X027	84.8759	127.036	.532	.789
X028	84.9854	137.838	.069	.807
X029	84.4161	126.157	.575	.788
X030	84.9854	130.956	.383	.796
X031	84.2409	129.037	.523	.791
X032	84.3285	135.766	.160	.804
X033	84.4453	130.366	.425	.794
X034	85.2555	138.074	.100	.805

Scale : Perilaku Sosial**Reliabilitas****Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	137	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	137	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.884	36

Validitas**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y001	85.8394	232.062	.354	.882
Y002	86.5328	226.515	.515	.879
Y003	86.4307	234.203	.240	.884
Y004	86.4672	231.913	.307	.883
Y005	86.1606	226.974	.486	.880
Y006	86.5401	230.515	.390	.881
Y007	86.1606	230.327	.374	.882
Y008	86.5255	228.045	.473	.880

Y009	86.4818	231.281	.343	.882
Y010	86.5547	227.999	.469	.880
Y011	86.5839	235.495	.198	.885
Y012	86.4672	235.883	.203	.885
Y013	86.1679	232.700	.313	.883
Y014	86.6861	223.129	.632	.877
Y015	86.0657	225.415	.614	.878
Y016	86.4307	224.703	.542	.878
Y017	86.3650	227.969	.481	.880
Y018	86.0292	238.779	.097	.887
Y019	86.4745	234.486	.219	.885
Y020	86.6788	225.205	.572	.878
Y021	86.6569	237.006	.135	.887
Y022	86.4234	227.864	.519	.879
Y023	86.3650	232.381	.319	.883
Y024	86.8613	227.591	.505	.879
Y025	86.2190	231.334	.316	.883
Y026	86.3577	233.290	.324	.883
Y027	86.2628	228.225	.487	.880
Y028	86.7664	222.739	.586	.878
Y029	86.2190	234.746	.230	.884
Y030	86.7372	224.313	.553	.878
Y031	86.4380	227.910	.428	.881
Y032	86.9562	229.292	.449	.880
Y033	86.4526	232.926	.278	.884
Y034	86.4672	233.221	.271	.884
Y035	86.2044	228.208	.485	.880
Y036	86.6496	224.303	.535	.879



LAMPIRAN 1.4
UJI NORMALITAS

NPar Tests

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
KECANDUAN GADGET (X)	137	61	120	86.96	11.844
PERILAKU SOSIAL (Y)	137	56	123	88.91	15.572
Valid N (listwise)	137				

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		KECANDUAN GADGET (X)	PERILAKU SOSIAL (Y)
N		137	137
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	86.9635	88.9051
	Std. Deviation	11.84421	15.57236
Most Extreme Differences	Absolute	.089	.078
	Positive	.089	.066
	Negative	-.055	-.078
Test Statistic		.089	.078
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.200 ^d	.060

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.



LAMPIRAN 1.5
UJI LINEARITAS

Means

Case Processing Summary

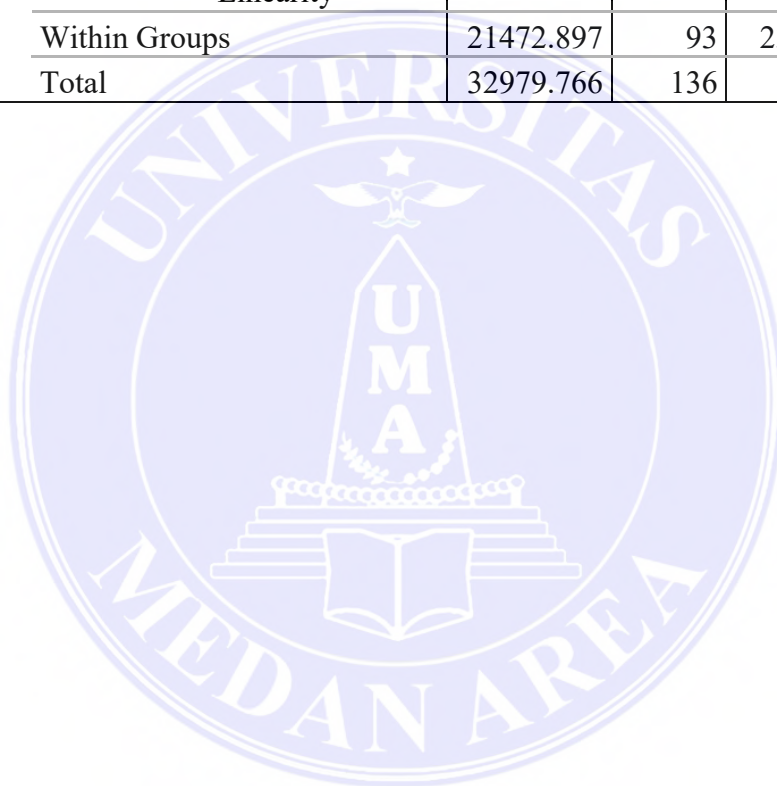
	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
PERILAKU SOSIAL (Y) * KECANDUAN GADGET (X)	137	100.0%	0	0.0%	137	100.0%

Report			
PERILAKU SOSIAL (Y)			
KECANDUAN GADGET (X)	Mean	N	Std. Deviation
61	79.00	1	.
66	107.00	1	.
67	95.00	1	.
68	108.00	2	12.728
69	100.00	2	5.657
70	103.00	1	.
71	99.00	4	21.055
72	94.50	2	13.435
73	106.00	1	.
74	100.67	3	10.017
75	107.67	3	7.572
76	93.50	6	18.404
77	90.00	1	.
78	99.00	4	7.874
79	96.50	4	10.149
80	94.67	3	13.796
81	91.00	6	19.162
82	89.00	5	16.432
83	89.83	6	21.849
84	87.00	5	20.162

85	85.22	9	14.965
86	88.75	4	18.733
87	81.00	3	12.490
88	90.75	4	8.461
89	93.20	5	20.352
90	84.40	5	17.126
91	85.13	8	11.606
92	78.50	2	3.536
93	84.20	5	5.630
94	87.33	3	7.767
95	83.50	2	4.950
96	109.00	2	9.899
97	87.33	3	12.423
98	72.50	4	12.715
101	82.00	1	.
104	65.00	1	.
106	91.00	3	19.519
107	78.00	3	16.371
108	65.00	1	.
111	76.00	1	.
112	80.50	2	14.849
114	64.00	2	5.657
117	67.00	1	.
120	78.50	2	9.192
Total	88.91	137	15.572

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
PERILAKU SOSIAL (Y) * KECANDUAN GADGET (X)	Between	(Combined)	11506.869	43	267.602	1.159	.274
	Groups	Linearity	6013.773	1	6013.773	26.046	<.001
		Deviation from Linearity	5493.096	42	130.788	.566	.979
	Within Groups			21472.897	93	230.891	
Total			32979.766	136			





LAMPIRAN 1.6

UJI HIPOTESIS DAN UJI KORELASI

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
PERILAKU SOSIAL (Y) * KECANDUAN GADGET (X)	-.427	.182	.591	.349

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
KECANDUAN GADGET (X)	86.96	11.844	137
PERILAKU SOSIAL (Y)	88.91	15.572	137

Correlations

		KECANDUAN GADGET (X)	PERILAKU SOSIAL (Y)
KECANDUAN GADGET (X)	Pearson Correlation	1	-.427**
	Sig. (2-tailed)		<.001
	N	137	137
PERILAKU SOSIAL (Y)	Pearson Correlation	-.427**	1
	Sig. (2-tailed)	<.001	
	N	137	137

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).



LAMPIRAN 1.7
SURAT IZIN PENELITIAN
DAN PENGAMBILAN DATA

**UNIVERSITAS MEDAN AREA**
FAKULTAS PSIKOLOGI

Kampus I : Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate ☎ (061) 7360168, 7366878, 7364348 📠 (061) 7368012 Medan 20223
Kampus II : Jalan Setiabudi Nomor 79 / Jalan Sei Serayu Nomor 70 A ☎ (061) 8225602 📠 (061) 8226331 Medan 20122
Website: www.uma.ac.id E-Mail: univ_medanarea@uma.ac.id

Nomor : 2062/FPSI/01.10/VIII/2023 10 Agustus 2023
Lampiran : -
Hal : **Penelitian**

Yth. Bapak/Ibu **Kepala Sekolah**
SMP Muhammadiyah Lubuk Pakam
di
Tempat

Dengan hormat, bersama ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan izin dan kesempatan kepada mahasiswa kami:

Nama : **Nurul Ananda**
NPM : **190600197**
Program Studi : Ilmu Psikologi
Fakultas : Psikologi

untuk melaksanakan pengambilan data di **SMP Muhammadiyah Lubuk Pakam, Jl. RA. Kartini No. 62 Lubuk Pakam** guna penyusunan skripsi yang berjudul **"Hubungan Kecanduan Gadget Dengan Pembentukan Perilaku Sosial Remaja Di SMP Muhammadiyah Lubuk Pakam"**.

Perlu kami informasikan bahwa penelitian dimaksud adalah semata-mata untuk tulisan ilmiah dan penyusunan skripsi, yang merupakan salah satu syarat bagi mahasiswa tersebut untuk mengikuti ujian Sarjana Psikologi di Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.

Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan kemudahan dalam pengambilan data yang diperlukan, dan apabila telah selesai melakukan penelitian maka kami harapkan Bapak/Ibu dapat mengeluarkan Surat Keterangan yang menyatakan bahwa mahasiswa tersebut telah selesai melaksanakan pengambilan data pada Sekolah yang Bapak/Ibu pimpin.



Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya yang baik diucapkan terima kasih.

An. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Pendidikan, Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat


Laili Altha, S.Psi, MM, M.Psi, Psikolog

Tembusan
- Mahasiswa Ybs
- Arsip

	MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH SMP MUHAMMADIYAH - 16 NDS : G.2007010001 NPSN : 10213866 NSS : 204070118078 Alamat : Jalan RA.Kartini No.1 Lubuk Pakam -20516 KABUPATEN DELI SERDANG	
No	: 222/ IV.4.AU / B / 2023	Lubuk Pakam, 14 Agustus 2023 M
Lamp	: -	
Hal	: Balasan Izin Riset	
Kepada Yth, Kepala Prodi Fakultas Psikologi Universitas Medan Area		
Di – Tempat.		
Berkaitan dengan surat permohonan Izin Riset No:2062/FPST/01.10/VIII/2023 yang telah kami terima dari jurusan Ilmu Psikologi Atas nama;		
Nama	: Nurul Ananda	
NPM	: 198600197	
Program Studi	: Ilmu Psikologi	
Benar telah melakukan Riset dengan judul “Hubungan Kecanduan Gadget Dengan Pembentukan Prilaku Sosial Prilaku Sosial Remaja Di SMP Muhammadiyah – 16 Lubuk Pakam ” di SMP Muhammadiyah-16 Lubuk Pakam dengan masa waktu 14 Agustus s/d 14 September 2023. Untuk itu kami berusaha membimbing mahasiswa yang bersangkutan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.		
Demikian Surat balasan diperbuat untuk dapat dipergunakan dengan seperlunya.		
		 Kepala Sekolah Asrizal Tanjung, S.Sy Kecamatan Lubuk Pakam Kabupaten Muhammadiyah Lubuk Pakam