

LAPORAN PENELITIAN

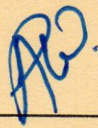
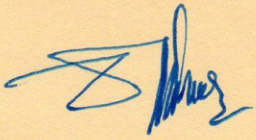
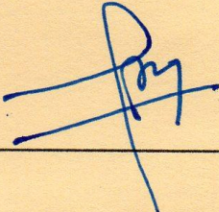
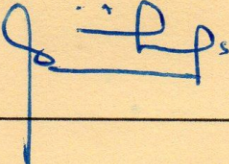
HUBUNGAN KONTROL DIRI DENGAN PERILAKU KECANDUAN GADGET PADA REMAJA DI KELURAHAN BANGKINANG KOTA



NAMA : MUHAMMAD RINALDI YURI
NIM : 1614201026

PROGRAM STUDI SI KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS PAHLAWAN
TUANKU TAMBUSAI
2020

**LEMBARAN PERSETUJUAN DEWAN PENGUJI
UJIAN SKRIPSI S1 KEPERAWATAN**

No.	NAMA	TANDA TANGAN
1.	<u>Ns. RIDHA HIDAYAT, M.Kep</u> Ketua Dewan Penguji	 _____
2.	<u>Dr. EMDAS YAHYA, MKM</u> Sekretaris	 _____
3.	<u>Ns. NENENG FITRIA NINGSIH, S.Kep, M.Biomed</u> Penguji I	 _____
4.	<u>Ns. NILA KUSUMAWATI, S.Kep, MPH</u> Penguji II	 _____

Mahasiswa :

NAMA : MUHAMMAD RINALDI YURI
N I M : 1614201026
TANGGAL UJIAN : 30 Juli 2020

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

NAMA : MUHAMMAD RINALDI YURI
N I M : 1614201026

NAMA

TANDA TANGAN

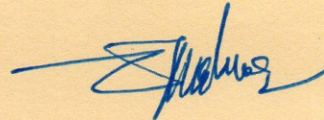
Pembimbing I :

Ns. RIDHA HIDAYAT, M.Kep
NIP . TT : 096.542.009

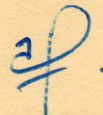


Pembimbing II :

Dr. EMDAS YAHYA, MKM
NIP . TT : 096.542.001



Ketua Prodi S1 Keperawatan



Ns. ALINI, M.Kep
NIP. TT : 096.542.079

**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI**

Laporan Penelitian, Juli 2020

**MUHAMMAD RINALDI YURI
Nim 1614201026**

**HUBUNGAN KONTROL DIRI DENGAN PRILAKU KECANDUAN GADGET
PADA REMAJA DI KELURAHAN BANGKINANG KOTA**

ix+ 56 Halaman + 5 Tabel + 3 Skema + 10 Lampiran

ABSTRAK

Penggunaan gadget bagi remaja dapat membawa dampak positif maupun negative,dampak negatif dari penggunaan gadget untuk remaja jika keseringan bermain dengan gadget, seperti mereka yang berlebihan dalam penggunaan gadget akan memperngaruhi proses belajar siswa seperti malas belajar dan cenderung lebih banyak menghabiskan waktu mereka dengan bermain gadget dibandingkan belajar. Tujuan penelitian ini ialah Distribusi kontrol diri, kecanduan dan hubungan kontrol diri pada remaja di keluruahan Bangkinang Kota. Adapun metode penelitian yang dipakai ialah Penelitian ini dilakukan dengan metode kuantitatif analitik dengan desain cross sectional dengan metode pengambilan sampel Accidental Sampling dengan jumlah populasi ini sebanyak 229 remaja di kelurahan bangkinang kota dengan jumlah sampel 70. Hasil penelitian tentang hubungan kontrol diri dengan perilaku kecanduan gadget pacciada remaja di Bangkinang Kota diperoleh hasil sebagai berikut Sebagian besar responden memiliki kontrol diri tinggiyaitu sebanyak 54 orang,sebagian besar responden kecanduan gadget yaitu sebanyak 58 orang,Terdapat hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan gadget pada remaja di Bangkinang Kota. Dan adapun saran terhadap penelitian ini ialah agar kepada para remaja untuk meningkatkan dan membatasi kontrol terhadap penggunaan gadget.

**Kata Kunci :Kontrol Diri, Perilaku Kecanduan Gadget
Daftar Pustaka : 16 (2007 – 2018).**

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kehadirat Allah SWT, dimana berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat memperoleh kemampuan dalam menyelesaikan penulisan skripsi penelitian ini. Penulisan skripsi penelitian ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan pada program S1 Keperawatan Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.

Adapun judul skripsi penelitian ini adalah **“HUBUNGAN KONTROL DIRI DENGAN PERILAKU KECANDUAN GADGET PADA REMAJA DI KELURAHAN BANGKINANG KOTA”**.

Penulis menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya atas bimbingan, bantuan dan arahan yang sangat bermanfaat dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. Amir Lutfi selaku Rektor Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai
2. Ibu Dewi Anggriani Harahap, M.Keb selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.
3. Ibu Alini, M.Kep selaku ketua prodi S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai
4. Bapak Ns. Ridha Hidayat, M.Kep selaku Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, pikiran, bimbingan serta arahan petunjuk dalam menyelesaikan laporan penelitian ini tepat pada waktunya.
5. Bapak dr. Emdas Yahya, M.KM selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu, pikiran, bimbingan serta arahan petunjuk dalam menyelesaikan skripsi penelitian ini.
6. Ibuk selaku Penguji I yang telah meluangkan waktu, pikiran, bimbingan serta arahan petunjuk dalam menyelesaikan skripsi penelitian ini.

7. Ibuk selaku Penguji II yang telah meluangkan waktu, pikiran, bimbingan serta arahan petunjuk dalam menyelesaikan skripsi penelitian ini.
8. Bapak dan ibu dosen Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan bagi peneliti dalam menyelesaikan penyusunan skripsi penelitian ini.
9. Dengan rasa hormat dan terima kasih yang tidak terhingga kepada Ayahanda, Ibunda dan seluruh anggota keluarga tercinta yang telah banyak memberikan dukungan dan semangat serta do'a sehingga dapat menyelesaikan skripsi penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi penelitian ini masih banyak kekurangan baik dari segi penampilan dan penulisan. Oleh karena itu, penulis senantiasa mengharapkan saran serta kritikan yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi penelitian ini.

Bangkinang, Juli 2020

Penulis

Muhammad Rinaldi Yuri

NIM: 1614201026

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR SKEMA.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II TINJAUAN KEPUSTAKAAN	
A. Tinjauan Pustaka.....	11
1. Gadget.....	11
a. Defenisi Gadget.....	11
b. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Pencapaian Gadget.....	12
c. Dampak Positif dan Negatif Gadget.....	14
2. Kontrol Diri.....	17
a. Defenisi Kontrol Diri.....	17
b. Dimensi Kontrol Diri.....	20
c. Alat Ukur Kontrol Diri.....	21
3. Remaja.....	22
a. Defenisi Remaja.....	22
b. Batasan Usia Remaja.....	23

c. Ciri-ciri Remaja.....	23
d. Aspek-aspek Perkembangan Remaja.....	24
e. Tugas Perkembangan Remaja.....	25
f. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Pencapaian Tugas Remaja.....	25
4. Kecanduan Gadget.....	28
a. Defenisi Kecanduan Gadget.....	28
b. Dimensi Kecanduan Gadget.....	29
c. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Gadget..	31
d. Alat Ukur Kecanduan Gadget.....	33
B. Kerangka Teori.....	35
C. Skema Kerangka Teori.....	35
D. Hipotesa.....	35
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian.....	37
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	39
C. Populasi dan Sampel.....	40
D. Etika Penelitian	42
E. Alat Pengumpulan Data.....	43
F. Teknik Pengolahan data.....	45
G. Definisi Operasional.....	46
H. Analisa Data.....	47
 BAB IV HASIL PENILITIAN	
A. Karakteristik Responden.....	49
B. Analisa Univariat.....	50
C. Analisa Bivariat	51
 BAB V PEMBAHASAN	
A. Pembahasan Penelitian.....	52

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan.....	55
B. Saran.....	55

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN**

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Definisi Operasional	46
Tabel 4.1 Karakteristik Responden	49
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Kontrol diri	46
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Kecanduan Gadget.....	46
Tabel 4.4 Hubungan Kontrol Diri dengan Perilaku Kecanduan Gadget	46

DAFTAR SKEMA

	Halaman
Skema 2.1 Kerangka Teori Penelitian.....	35
Skema 3.1 Kerangka Rancangan Penelitian.....	37
Skema 3.2 Alur Penelitian.....	38

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Format Pengajuan Judul Penelitian
- Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian
- Lampiran 3 : Permohonan Menjadi Responden
- Lampiran 4 : Lembar Persetujuan Menjadi Responden
- Lampiran 5 : Lembar Kisi-kisi Kuesioner
- Lampiran 6 : Lembar Kuisisioner
- Lampiran 7 : Master Tabel
- Lampiran 8 : Hasil SPSS Penelitian
- Lampiran 9 : Daftar Riwayat Hidup
- Lampiran 10 : Lembar Konsultasi