

## Kecanduan *Gadget* dengan Masalah Emosi dan Perilaku pada Remaja

*Gadget Addiction with Emotional and Behavioral Problems in Teenagers*

Faizah Afdalia<sup>1\*</sup>, Ririn Isma Sundari<sup>1</sup>, Arni Nur Rahmawati<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Harapan Bangsa

\*Email: faizahafdalia1101@gmail.com

### Abstrak

**Latar belakang:** *Gadget* adalah salah satu jenis kemajuan teknologi yang sangat disukai. Remaja yang kecanduan perangkat elektronik akan asik dengan diri mereka sendiri, mengabaikan lingkungan sekitar, jam tidur, dan menurunkan prestasi akademik di sekolah. **Tujuan:** Untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *gadget* dengan masalah emosi dan perilaku pada remaja di MAN 1 Banyumas Tahun 2024. **Metode :** Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah desain analitik dengan metode pendekatan *cross-sectional*. Sampel pada penelitian ini berjumlah 230 responden diambil dengan cara teknik proportionate random sampling. Instrument pada penelitian ini menggunakan kuesioner yaitu kuesioner *Smartphone Addiction Scale – Short Version* (SAS-SV) dan kuesioner *Strength and Difficulties Questionnaire* (SDQ). **Hasil:** responden dengan mayoritas kecanduan *gadget* dengan kategori berat sebanyak 126 responden (54,8%) sedangkan responden dengan mayoritas masalah emosi dan perilaku normal sebanyak 113 responden (49,1%). **Kesimpulan:** terdapat hubungan antara kecanduan *gadget* dengan masalah emosi dan perilaku pada remaja di MAN 1 Banyumas.

**Kata kunci:** kecanduan *gadget*; masalah emosi; perilaku

### Abstract

**Background:** *Gadgets* are one type of technological advancement that is very popular. Teenagers who are addicted to electronic devices will be busy with themselves, ignore their surroundings, sleep hours, and reduce academic achievement at school. **Purpose:** . To determine the relationship between *gadget* addiction and emotional and behavioral problems in adolescents at MAN 1 Banyumas in 2024. **Method :** The research method used in this study is an analytical design with a *cross-sectional* approach method. The sample in this study amounted to 230 respondents taken using the proportionate random sampling technique. The instrument in this study used a questionnaire, namely the *Smartphone Addiction Scale - Short Version* (SAS-SV) questionnaire and the *Strength and Difficulties Questionnaire* (SDQ) questionnaire. **Results:** respondents with the majority of *gadget* addiction in the severe category were 126 respondents (54.8%), while respondents with the majority of normal emotional and behavioral problems were 113 respondents (49.1%). **Conclusion:** there is a relationship between *gadget* addiction and emotional and behavioral problems in adolescents at MAN 1 Banyumas.

**Keywords:** *gadget* addiction; emotional; behavioral problem

### PENDAHULUAN

Masa remaja adalah masa transisi dari masa anak-anak menuju dewasa, yang melibatkan perubahan biologis, psikologis, dan sosial (Pratiwi & Malwa, 2021). *World*

*Health Organization* (WHO) mendefinisikan remaja sebagai orang-orang berusia 10 hingga 19 tahun yang belum menikah (WHO, 2015). Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) juga mendefinisikan remaja sebagai orang-orang berusia 10 hingga 24 tahun. Sementara itu, Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 25 tahun 2014 mendefinisikan remaja sebagai orang yang berusia 10 hingga 18 tahun (Kemenkes RI, 2014).

Gangguan emosi dan perilaku adalah masalah perkembangan yang signifikan, dan dapat mempengaruhi efektivitas serta kualitas hidup anak dan remaja. Lima orang tua dari satu juta lima ratus anak dan remaja di Amerika Serikat menyampaikan jika anak-anak mereka mempunyai masalah perilaku, pertumbuhan, perkembangan emosional, dan masalah lainnya. Selain itu, 12,5 persen anak-anak di Singapore dengan usia 6-12 tahun menderita gangguan perilaku dan emosi (Rizki & Suryati, 2022).

Permasalahan emosi dan perilaku pada remaja adalah masalah yang serius karena dapat mengganggu perkembangan remaja, menurunkan produktivitas dan kualitas hidup remaja. *Gadget* dapat mengakibatkan terganggunya aktivitas remaja karena tidak dapat mengontrol penggunaannya, lupa waktu bahkan bersosialisasi di sekitar. Oleh karena itu, remaja sangat rentan terhadap gangguan emosi, yaitu berbagai pengaruh emosi terhadap perilaku individu, seperti melemahnya semangat, bila kegagalan menimbulkan perasaan kecewa dan bila keadaan mencapai puncaknya timbul perasaan putus asa (Ferry & Yuliani, 2021).

Perempuan menggunakan *gadget* untuk berinteraksi sosial, sedangkan laki-laki lebih sering menggunakan *gadget* sebagai sarana komunikasi dan hiburan. Penggunaan media sosial memiliki dampak yang signifikan pada kehidupan remaja, terutama dalam hal emosi, perilaku, dan kehidupan sosial mereka. Remaja yang terbiasa dengan dunia maya cenderung merasa lebih nyaman dan percaya diri di sana dibandingkan dengan dunia nyata. Hal ini dapat menyebabkan mereka menjadi lebih tertutup, kurang percaya diri, dan bahkan berpotensi mengalami isolasi sosial (Baderi & Ekawati, 2020)

*Gadget* adalah contoh dari jenis kemajuan teknologi yang sangat digemari. Kecanduan perangkat elektronik mempengaruhi perkembangan remaja. Remaja yang kecanduan perangkat elektronik akan menjadi menarik diri, mengabaikan lingkungan sekitar, memiliki waktu tidur yang kurang dan prestasi akademik yang lebih rendah. Beberapa hasil penelitian menyatakan penggunaan gadget tidak lebih dari 2 jam per hari. Namun data menyatakan Tiga puluh koma lima persen anak-anak sekolah usia 9 hingga 17 tahun di China menggunakan perangkat elektronik lebih dari dua jam setiap hari, sedangkan di Vietnam, 56%–74% remaja usia 13 hingga 14 tahun menggunakan perangkat elektronik lebih dari dua jam setiap hari (Esti & Yolanda, 2022).

Menurut data yang dilaporkan Asosiasi Pengguna Jaringan Internet Indonesia (APJII), penggunaan internet di Indonesia semakin meningkat. APJII melaporkan pada tahun 2019 bahwa 171,17 juta orang di Indonesia atau 64,8% dari 264,16 juta penduduk menggunakan perangkat elektronik. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Laurintia (2019), sekitar 80% siswa mengabaikan lingkungan sosial di sekitar mereka walaupun mereka sedang menggunakan *gadget* (Pratiwi & Malwa, 2021).

Menurut Syifa *et al.* (2019), *gadget* bisa memberikan dampak positif atau negatif. Dampak positifnya adalah remaja bisa dengan mudah mencari informasi tentang Pendidikan secara cepat dan dapat berkomunikasi dengan teman sebaya yang di luar daerah. Dampak negatif dari *gadget*, yaitu perkembangan emosi remaja yang menggunakan *gadget*, termasuk menjadi mudah tersinggung, memberontak, meniru

perilaku yang dilihat digadget, serta seringkali lebih sering bermain dengan gadget daripada bersosialisasi orang lain. Selain mempengaruhi keadaan emosional, gadget juga berdampak pada perkembangan moral remaja, antara lain mengurangi kedisiplinan, membuat remaja malas melakukan aktivitas selain bermain gadget, dan melupakan kewajiban ibadah serta mengurangi waktu membaca ulang materi pelajaran (Fauziah Fatah *et al.*, 2022).

Perilaku remaja yang menghabiskan waktu lama menggunakan gadget dapat mengakibatkan perubahan dan gangguan dalam aktivitas sehari-hari mereka, seperti melupakan tugas belajar, makan, minum, dan menjaga kebersihan diri. Salah satu permasalahan utama akibat penggunaan gadget pada anak dan remaja adalah tumbuhnya kepribadian yang lebih suka berkonsentrasi pada gadgetnya dibandingkan berinteraksi dengan orang-orang disekitarnya. Jika kondisi ini terus berlanjut, dapat menyebabkan krisis sosial dan menurunnya rasa percaya diri di kalangan remaja (Simanjuntak & Wulandari, 2022).

Hasil pra survey yang telah dilakukan pada tanggal 12 Januari 2024 di MAN 1 Banyumas didapatkan data jumlah siswa kelas X 187 dan siswi kelas X 340. Hasil wawancara 5 siswa didapatkan data bahwa responden diperbolehkan untuk membawa gadget ke sekolah dan siswa mengatakan bahwa siswa menggunakan gadget lebih dari 2 jam. Saat di rumah siswa sering ditegur orang tua karena memainkan gadget terlalu lama. Siswa juga mengatakan adanya perubahan emosi dan perilaku saat terlalu fokus dengan gadget.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan pada bulan Juni 2024 di MAN 1 Banyumas, Kecamatan Purwokerto Timur, Kabupaten Banyumas. Populasi penelitian terdiri dari siswa kelas X, yang berjumlah 14 kelas dengan total 529 siswa. Sampel penelitian terdiri dari 230 responden yang diambil dari kelas X1 hingga X14. Teknik pengambilan sampel adalah *proportionate random sampling*. Kriteria inklusi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X, sedangkan kriteria eksklusi adalah siswa yang tidak hadir karena sakit. Penelitian ini mendapatkan persetujuan etik dari Komisi Etik Penelitian Kesehatan Universitas Harapan Bangsa dengan nomor B. LPPM-UHB/361/05/2024. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner *Smartphone Addiction Scale-Short Version* (SAS-SV) yang dikembangkan oleh Kwon *et al.* (2013). Kuesioner ini telah diuji validitas dan reliabilitasnya oleh Lukman (2018), dengan nilai Cronbach's alpha > 0,60, terdiri dari 10 pertanyaan berbentuk skala Likert. Selain itu, digunakan juga kuesioner *Strength and Difficulties Questionnaire* (SDQ) yang dikembangkan oleh Robert Goodman pada tahun 1997. Validitas dan reliabilitas kuesioner SDQ telah diuji oleh Oktaviana & Wimbari (2014) dengan validitas serta reliabilitas dengan teknik *Alpha Cronbach* menghasilkan nilai  $\alpha=0,773$ . Kuesioner ini terdiri dari 25 pertanyaan dengan tiga pilihan jawaban (benar, agak benar, dan tidak benar).

## HASIL

**Tabel 1. Distribusi Karakteristik Responden Penelitian**

Karakteristik Responden	n	%
<b>Usia (tahun)</b>		
15	57	24,8
16	157	68,3
17	14	6,1
18	2	0,9
<b>Jenis Kelamin</b>		
Perempuan	171	74,3
Laki-laki	59	25,7
<b>Total</b>	<b>230</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel 1. di atas dapat dijelaskan bahwa dari 230 responden yang telah diteliti sesuai karakteristik usia, mayoritas usia yaitu 16 tahun sebanyak 157 responden (68,3%). Berdasarkan jenis kelamin dijelaskan bahwa mayoritas berjenis kelamin perempuan sebanyak 171 responden (74,3%).

**Tabel 2. Distribusi Responden Berdasarkan Kecanduan Gadget dan Masalah Emosi dan Perilaku Pada Remaja**

Variabel	n	%
<b>Kecanduan Gadget</b>		
Ringan	16	7,0
Sedang	88	38,3
Berat	126	54,8
<b>Masalah Emosi dan Perilaku</b>		
Normal	113	49,1
<i>Borderline</i>	61	26,5
Abnormal	56	24,3
<b>Total</b>	<b>230</b>	<b>100,0</b>

Tabel 2 menunjukkan bahwa dari 230 responden yang telah diteliti, angka kecanduan *gadget* yang dialami remaja dengan kategori ringan sebanyak 16 responden (7,0%), sedang sebanyak 88 responden (38,3%) dan berat sebanyak 126 responden (54,8%). Sedangkan masalah emosi dan perilaku yang dialami dengan kategori normal sebanyak 113 responden (49,1%), *borderline* sebanyak 61 responden (26,5%), dan abnormal sebanyak 56 responden (24,3%).

**Tabel 3. Hubungan Kecanduan Gadget dengan Masalah Emosi dan Perilaku Pada Remaja**

Kecanduan Gadget	Masalah Emosi dan Perilaku								<i>p-value</i>
	Normal		<i>Borderline</i>		Abnormal		Total		
	n	%	n	%	n	%	n	%	
Ringan	15	93,8	1	6,3	0	0	16	100	0,000
Sedang	57	64,8	22	25,0	9	10,2	88	100	
Berat	41	32,5	38	30,2	47	37,3	126	100	
Total	113	49,1	61	26,5	56	24,3	230	100	

Berdasarkan tabel 3 bahwa responden yang mengalami kecanduan *gadget* ringan dengan masalah emosi dan perilaku dengan kategori normal sebanyak 15 responden (93,8%), *borderline* sebanyak 1 responden (6,3%), dan abnormal 0 responden (0%). Responden yang mengalami kecanduan *gadget* sedang dengan masalah emosi dan perilaku normal sebanyak 57 responden (64,8%), *borderline* sebanyak 22 responden (25,0%), dan abnormal sebanyak 9 responden (10,2%). Responden yang mengalami kecanduan *gadget* berat dengan masalah emosi dan perilaku normal sebanyak 41 responden (32,5%), *borderline* sebanyak 38 responden (30,2%), dan abnormal sebanyak 47 responden (37,3%).

Hasil uji statistik *chi-square* yang telah dilakukan, diperoleh nilai *p-value* = 0,000 (<0,05), yang menunjukkan ada hubungan antara kecanduan *gadget* dan masalah emosi serta perilaku pada remaja di MAN 1 Banyumas.

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian berdasarkan karakteristik usia pada remaja kelas X di MAN 1 Banyumas, dari 230 responden, mayoritas berusia 16 tahun sebanyak 157 responden (68,3%). Hasil tersebut sesuai dengan penelitian sebelumnya oleh Kristanto dan Rahmad, (2023) yang juga menemukan mayoritas responden berusia 16 tahun, dengan jumlah 128 responden (71,9%). Usia ini termasuk dalam kategori remaja pertengahan. Penelitian ini sejalan dengan temuan Alem (2020), yang menyebutkan bahwa semua responden dalam penelitiannya adalah remaja pertengahan, berjumlah 55 responden (100,0%).

Menurut Santrock, 2013 remaja berusia 15-19 tahun termasuk dalam kategori remaja pertengahan, yang cenderung membutuhkan teman-teman dan memiliki sifat “narsistik”, khususnya menyukai diri sendiri, menyukai teman yang mempunyai sifat serupa, dan tidak stabil atau mudah berubah. Pada tahap ini, remaja mulai tertarik pada fungsi intelektual dan egonya mendorong mereka untuk mencari peluang bersosialisasi dengan orang lain serta mencoba pengalaman baru (Susanti *et al.*, 2018)

Hasil penelitian mengenai karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin dari 230 sampel MAN 1 Banyumas menunjukkan bahwa mayoritas responden adalah perempuan yaitu sebanyak 171 orang (74,3%), sementara 59 orang responden adalah laki-laki (25,7%). Penelitian lain mengungkapkan bahwa perempuan lebih rentan menunjukkan gejala depresi dan keinginan untuk bunuh diri, sementara laki-laki lebih cenderung melakukan tindakan kekerasan (Susanti *et al.*, 2018). Menurut Prayitno *dkk.*, (2022) responden laki-laki (41,2%) lebih sedikit mengalami lebih sedikit masalah kesehatan mental, baik depresi maupun gangguan emosi, dibandingkan perempuan (58,8%).

Tabel 2. Menunjukkan bahwa data kecanduan *gadget* pada remaja kelas X di MAN 1 Banyumas dari 230 sampel responden yang telah diteliti sebagian besar remaja dengan kecanduan *gadget* berat sebanyak 126 responden (54,8%), kecanduan *gadget* sedang sebanyak 88 responden (38,3%) dan kecanduan *gadget* ringan sebanyak 16 responden (7,0%). Menurut penelitian yang telah dilakukan Prizki & Sari, (2020) kecanduan *gadget* pada siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Lahat termasuk tinggi. Hasil penelitian menunjukkan sebagian besar termasuk dalam kategori tinggi (T), yaitu 56,66%.

Tingkat kecanduan *gadget* yang tinggi dapat mengganggu fungsi otak, khususnya dalam konteks mekanisme kontrol kortikal dan kognitif, sehingga individu dapat menunjukkan pengendalian diri yang tinggi yang dapat mengurangi ketergantungan mereka pada *gadget*. Siswa memanfaatkan *gadget* sebagai alat untuk mencari informasi

tentang tugas sekolah, berinteraksi di jejaring sosial, atau bahkan sekadar untuk menghilangkan rasa bosan. *Gadget* sudah menjadi populer di kalangan pelajar dan kini mereka sudah sangat mahir dalam menggunakannya (Prizki dan Sari, 2020).

Tabel 3. Menunjukkan bahwa hasil data masalah emosi dan perilaku pada remaja kelas X di MAN 1 Banyumas dari 230 sampel responden yang telah diteliti mayoritas remaja dengan dengan masalah emosi dan perilaku normal sebanyak 113 responden (49,1%), *borderline* sebanyak 61 responden (26,5%), dan abnormal sebanyak 56 responden (24,3%).

Penelitian sebelumnya menunjukkan hasil analisis SPSS mengenai gangguan emosi dan perilaku, dengan 63 siswa (63%) masuk dalam kategori normal, 8 siswa (8%) dengan kategori *borderline*, dan 29 siswa (29%) dengan kategori abnormal. Dari hasil ini, dapat diambil kesimpulan bahwa sebagian besar siswa kelas 8 berada dalam kategori normal (Juliani dan Wulandari, 2022).

Pada masa remaja awal, emosi remaja cenderung sensitif dan reaktif terhadap berbagai peristiwa, yang membuat mereka mudah tersinggung atau marah, serta mudah sedih atau murung. Remaja dengan kematangan emosi yang baik cenderung berpikir sebelum bertindak. Mereka menggunakan logika dan objektivitas untuk memastikan tindakan mereka tidak merugikan orang lain (Baderi & Ekawati, 2020).

Berdasarkan tabel 4. hasil analisis hubungan kecanduan *gadget* dengan masalah emosi dan perilaku pada remaja kelas X MAN 1 Banyumas dari 230 responden menunjukkan bahwa di antara mereka yang mengalami kecanduan *gadget* berat, 41 responden (32,5%) memiliki emosi dan perilaku normal, 38 responden (30,2%) berada dalam kategori *borderline*, dan 47 responden (37,3%) berada dalam kategori abnormal. Sementara itu, dari responden yang mengalami kecanduan *gadget* ringan, 15 responden (93,8%) memiliki emosi dan perilaku normal, 1 responden (6,2%) berada di kategori *borderline*, dan tidak ada yang termasuk dalam kategori abnormal. Pada responden dengan kecanduan *gadget* sedang, 57 orang (64,8%) berada di kategori normal, 22 orang (25,0%) di kategori *borderline*, dan 9 orang (10,2%) termasuk dalam kategori abnormal.

Hasil penelitian lainnya menunjukkan adanya keterkaitan antara kecanduan gadget dan gangguan emosi pada remaja di SMA Pertiwi 2 Padang. Data menunjukkan bahwa 80% dari mereka yang kecanduan *gadget* mengalami gangguan emosi. Hal ini disebabkan oleh kebiasaan memeriksa *gadget* segera setelah bangun tidur, kemudahan dalam mencari inspirasi belajar melalui *gadget*, penggunaan *gadget* yang menenangkan pikiran, serta dampak negatif seperti gangguan pada waktu tidur dan penggunaan *gadget* saat belajar kelompok (Ulfa Suryani dan Yazia, 2023). Meskipun *gadget* menawarkan berbagai kemudahan dan manfaat, saat ini banyak orang merasa terpaksa untuk terus melakukan aktivitas menggunakan *gadget* mereka sepanjang waktu (Fauzan & Supratman, 2023).

## **KESIMPULAN**

### **Kesimpulan**

Ada hubungan yang signifikan antara kecanduan gadget dengan masalah emosi dan perilaku pada remaja di MAN 1 Banyumas.

### **Saran**

Bagi penelitian selanjutnya untuk mengembangkan teori-teori baru yang lebih bervariasi guna menggali aspek-aspek yang belum disampaikan pada penelitian ini berkaitan dengan kecanduan gadget serta masalah emosi dan perilaku pada remaja.

## DAFTAR PUSTAKA

- Baderi, & Ekawati, D. (2020). Hubungan Gadget Addiction Terhadap Emosi Dan Perilaku Remaja (Studi di Kelas VIII SMPN 1 Peterongan). *Insan Cendekia*, 7(2), 114–120. <https://digilib.stikesicme-jbg.ac.id/ojs/index.php/jic/article/view/755>
- Dhamayanti, M., Dwiwina, R. G., & Adawiyah, R. (2019). Influence of Adolescents ' Smartphone Addiction on Mental and Emotional Development in West Java , Indonesia Pengaruh Kecanduan Gawai pada Perkembangan Mental dan Emosional Remaja di Jawa Barat , Indonesia. *Majalah Kedokteran Bandung*, 51(38), 46–52.
- Esti, A., & Yolanda, M. (2022). Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Gangguan Emosi dan Perilaku Remaja di SMAN 1 Sumatera Barat. *Ensiklopedia Education Review*, 4(2), 80–91.
- Fauzan, A., & Supratman, S. (2023). Gambaran Kejadian Insomnia pada Remaja Usia 12-16 Tahun yang Kecanduan Gadget. *Malahayati Nursing Journal*, 5(11), 3752–3767. <https://doi.org/10.33024/mnj.v5i11.9867>
- Fauziah Fatah, V., Nursyamsiyah, N., Kamsatun, K., Ariyanti, M., & Susanti, S. (2022). Kecanduan Gadget Pada Remaja Pasca Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Riset Kesehatan Poltekkes Depkes Bandung*, 14(2), 284–291. <https://doi.org/10.34011/juriskesbdg.v14i2.2131>
- Ferry, S., & Yuliani, W. (2021). Literature review hubungan kecanduan *smartphone* dengan gangguan emosional remaja. *Borneo Student Research*, 3(1), 2021.
- Juliani, I. R., & Wulandari, I. S. M. (2022). Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget dengan Gangguan Emosi dan Perilaku Remaja Kelas 8. *Jurnal Keperawatan BSI*, 10(1), 30–40.
- Kristanto, H. C., & Rahmad, N. (2023). *Hubungan Kecanduan Gadget Dengan Kualitas Tidur Pelajar Sman 1 Baturetno*.
- Kemendes. (2014). *Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Tahun 2014*.
- Oktaviana, M., & Wimbari, S. (2014). Validasi Klinik Strengths and Difficulties Questionnaire (SDQ) sebagai Instrumen Skrining Gangguan Tingkah Laku. *Jurnal Psikologi*, 41(1), 101. <https://doi.org/10.22146/jpsi.6961>
- Pratiwi, R. G., & Malwa, R. U. (2021). Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Gadget terhadap Perilaku Remaja. *Jurnal Ilmiah Psyche*, 15(2), 105–112. <https://doi.org/10.33557/jpsyche.v15i2.1550>
- Prayitno, E., Tarigan, N., Sukmawaty, W., & Maudzoh, U. (2022). Gangguan Mental Emosional dan Depresi pada Remaja. *Kebangkitan Umkm Pascapandemi Covid-19*, 2(4), 4787–4794. <https://www.bajangjournal.com/index.php/J-ABDI/article/view/3641/2684>
- Prizki, T. B. D., & Sari, S. P. (2020). Kecanduan Gadget pada Siswa Kelas XI di SMK Negeri 1 Lahat. *Jurnal Wahana Konseling*, 3(1), 11–20. <https://doi.org/10.31851/juang.v3i1.4938>
- Rizki, S. N., & Suryati, T. (2022). Hubungan Kecanduan Gadget Dengan Emosi Dan Perilaku Remaja Usia 10-19 Tahun. *Buletin Kesehatan: Publikasi Ilmiah Bidang Kesehatan*, 6(2), 187–195. <https://doi.org/10.36971/keperawatan.v6i2.128>
- Simanjuntak, J., & Wulandari, I. S. M. (2022). Gangguan Emosi Dan Perilaku Remaja Akibat Kecanduan Gadget. *Malahayati Nursing Journal*, 4(4), 1057–1065. <https://doi.org/10.33024/mnj.v4i4.6221>
- Susanti, Y., Pamela, E. M., & Haryanti, D. (2018). Gambaran perkembangan mental emosional pada remaja description of emotional mental development in adolescent.

*Nurse Roles in Providing Spiritual Care in Hospital, Academic and Community*, 38–44.

Ulfa Suryani, & Yazia, V. (2023). Hubungan Kecanduan Gadget dengan Gangguan Emosi pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*, 15(2), 517–524.  
<https://doi.org/10.32583/keperawatan.v15i2.862>