

HUBUNGAN ANTARA ADIKSI DIGITAL DENGAN POTENSI GANGGUAN MENTAL PADA REMAJA DI SMP NEGERI 2 LABAKANG, PANGKEP

Nurlela Rahim Daepawala^{1*}, Azinah², Erna Kadrianti³

^{1,2,3*} STIKES Nani Hasanuddin, Jl. Perintis Kemerdekaan VIII, Kota Makassar, Indonesia, 90245
*e-mail: penulis-korespondensi: (nurleladaepawala@gmail.com/085256592730)

(Received: 17.01.2024; Reviewed: 22.01.2024; Accepted: 19.02.2024)

ABSTRACT

The use of gadgets among teenagers is a phenomenon that often occurs these days. There are at least six main reasons that encourage individuals to use gadgets in their daily lives, such as seeking information, connecting with other people, the result of affection, part of style, mobility, and high accessibility. Health Mental well-being is represented by happiness, balance, contentment, self-accomplishment and optimism. According to the ICD published by WHO digital addiction is defined as a mental disorder associated with excessive and uncontrolled use of digital devices. The research method used in this study was a cross sectional study. The results showed a relationship between digital addiction and potential mental disorders. It was found that depression, anxiety and stress had a significant relationship with digital addiction in adolescents at SMP Negeri 2 Labakkang, Pangkep with a p value depression $0.003 < 0.05$, p-value for anxiety $0.028 < 0.05$ and p-value for stress $0.001 < 0.05$. The results of this study corroborate previous research conducted by Sakia et al. Conclusion Students with higher rates of digital media addiction have a greater risk of experiencing mental disorders. Suggestions for the school, namely for teenagers who experience stress, depression and anxiety should be explored what causes stress, depression and anxiety.

Keywords: Anxiety, Depression, Digital Addiction, Mental Health, Stress

ABSTRAK

Penggunaan gadget di kalangan remaja merupakan fenomena yang sering terjadi akhir-akhir ini. Setidaknya ada enam alasan utama yang mendorong individu menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari, seperti mencari informasi, berhubungan dengan orang lain, hasil kasih sayang, bagian dari gaya, mobilitas, dan aksesibilitas yang tinggi. Kesehatan mental adalah kesejahteraan yang diwakili oleh kebahagiaan, keseimbangan, kepuasan, pencapaian diri, dan optimisme. Menurut ICD yang diterbitkan oleh WHO adiksi digital didefinisikan sebagai gangguan mental yang terkait dengan penggunaan berlebihan dan tidak terkontrol terhadap perangkat digital. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *cross sectional study*. Hasil penelitian didapatkan hubungan antara adiksi digital dengan potensi gangguan mental didapatkan hasil bahwa depresi, kecemasan dan stres memiliki hubungan yang signifikan dengan adiksi digital pada remaja di SMP Negeri 2 Labakkang, Pangkep dengan nilai p depresi $0.003 < 0.05$, nilai p kecemasan $0.028 < 0.05$ dan nilai p stres $0.001 < 0.05$. Hasil penelitian ini menguatkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sakia dkk. Kesimpulan Siswa dengan angka kecanduan media digital yang lebih tinggi memiliki resiko lebih besar untuk mengalami gangguan mental. Saran terhadap pihak sekolah yaitu untuk remaja-remaja yang mengalami stres, depresi dan kecemasan sebaiknya digali apa penyebab stres, depresi dan kecemasannya.

Kata Kunci: Adiksi Digital, Depresi, Kecemasan, Kesehatan Mental, Stress.

Pendahuluan

Gadget merupakan alat telekomunikasi modern yang digunakan banyak orang dalam kehidupannya. Gadget merupakan perangkat yang memiliki fungsi lebih spesifik dan lebih praktis yang dirancang dengan teknologi canggih. (Surat et al. 2021). Menurut data Organization for Economic Co-operation and Development (OECD), disebutkan bahwa waktu rata-rata dihabiskan di internet untuk individu berusia 14-24 tahun adalah 4,5 jam per hari (Perpustakaan OECDi, 2019). Secara global kelompok yang paling banyak menghabiskan waktu di internet adalah remaja dan dewasa muda. Dengan diperkenalkannya alat media sosial, peningkatan diamati dalam penggunaan waktu internet. Pada tahun 2019, individu berusia 18-24 tahun di Amerika menggunakan alat media sosial pada tingkat 70% ke atas. Mengingat penggunaan media sosial di seluruh dunia pada remaja pada tahun 2014, Swiss menduduki peringkat pertama dengan 96%, dan Turki di peringkat ketujuh dengan 88%.(Surat et al. 2021)

Indonesia memiliki pertumbuhan smartphone terbesar ketiga di asia, dibawah China dan India. Dua ratus tiga puluh tujuh juta orang Indonesia adalah pengguna internet. data di indonesia pada bulan februari 2022 menunjukkan bahwa pengguna media sosial sebanyak 191,4 juta dengan pengguna aktif terbanyak kedua pada rentang usia 18-24 tahun (Sunardi and Irawaty 2022). Perincian populasinya adalah remaja usia 15-19 tahun 55%, usia 20-29 tahun 26%, dan paling sedikit usia 30 tahun ke atas (Chasanah & Kilis, 2018). Menurut penelitian di Yordania, remaja berusia 16-17 tahun memiliki prevalensi kecanduan internet tertinggi. Menurut SUSENAS (Survei Sosial Ekonomi Nasional) provinsi sulawesi tengah meliki sekitar 43,91% individu yang menggunakan internet.(Hegde, Bhandary, and Balraj 2019).

Menggunakan internet tanpa kendali akan menyebabkan masalah psikososial dan gangguan tingkat fungsi, yang telah menarik perhatian publik di seluruh dunia. Kecanduan tersebut adalah keasyikan dan keinginan, kehilangan minat alternatif, retret sosial, toleransi, penarikan diri, dan kehilangan kendali atas sikap mereka. (Murat 2021). Remaja yang senang menggunakan internet, dapat menyebabkan terjadinya kecanduan internet dan bagi para pecandu Internet hal itu tanpa sadar membuat mereka merasa nyaman, menyenangkan, menghibur, dan interaktif (Hasifah, Nurafriani, and Ratna 2022).

Organisasi Kesehatan Dunia (WHO, 2017) melaporkan bahwa 10–20% anak-anak dan remaja di seluruh dunia mengalami masalah kesehatan mental. Diperkirakan bahwa 50% dari semua gangguan mental terbentuk pada usia 14 tahun dan 75% pada usia 18 tahun. Gangguan yang paling umum pada anak-anak dan remaja masing-masing adalah gangguan kecemasan umum dan depresi. Depresi dan kecemasan memiliki konsekuensi yang merugikan pada perkembangan remaja.(Putri et al. 2022).

Menurut Indonesia National Adolescent Mental Health Survey (I-NAMHS) angka kejadian gangguan mental pada remaja 10-17 tahun di indonesia menunjukkan bahwa satu dari tiga remaja indonesia memiliki masalah kesehatan mental dalam 12 bulan terakhir. Angka ini setara dengan 15,5 juta dan 2,45 juta remaja yang terdiagnosis dengan gangguan mental sesuai panduan Diagnostic and Statistical Manual Of Mental Disorders Edisi Kelima (DSM-5) (Amalya, Tarigan, and Kuswinarti 2019).

Metode

Penelitian ini telah dilakukan di smp negeri 2 labakkang, pangkep. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara adiksi digital dengan potensi gangguan mental pada remaja Penelitian ini merupakan penelitian observasional analitik menggunakan desain *cross sectional study*, dengan populasi penelitian siswa SMP Negeri 2 Labakkang, Pangkep yang dipilih berdasarkan *tehnik cluster sampling*. Data diambil melalui kuesioner Smartphone Addiction Scale-Short Version (SAS-SV) untuk menilai adiksi digital dan kuesioner Depression Anxiety Stress Scale (DASS) untuk menilai potensi gangguan mental. Analisis bivariat menggunakan uji *chi square* untuk mengetahui hubungan antara adiksi digital dengan gangguan mental.

Adapun kriteria dalam penelitian ini yaitu ;

1. Kriteria inklusi subjek penelitian adalah remaja mulai dari kelas VII-IX, bersedia untuk menjadi responden, bersedia untuk dihubungi sewaktu-waktu di masa yang akan datang untuk keperluan kelengkapan data penelitian dan follow-up.
2. Kriteria eksklusi subjek penelitian adalah remaja yang tidak hadir pada saat pengambilan data, remaja yang tidak memiliki gadget.

Hasil

1. Karakteristik Responden

Tabel 1. Distribusi frekuensi berdasarkan karakteristik responden remaja di smp negeri 2 labakkang, pangkep

Karakteristik responden	N	Presentase (%)
Jenis kelamin		
Laki-laki	81	73,6
Perempuan	29	26,4
Usia		
12	6	5,5

13	43	39,1
14	43	39,1
15	18	16,4
<hr/>		
Kelas		
VII	9	8.2
VIII	56	50.9
IX	45	40.9
<hr/>		
Pemakaian kuota		
0 - 10 GB	18	16.4
>10 - 20 GB	40	36.4
>20 - 30 GB	27	24.5
>30 - 40 GB	10	9.1
>40 - 50 GB	6	5.5
>50 GB	9	8.2
<hr/>		
Lama menggunakan media digital		
1 S/D 2 Jam	24	21.8
2 S/D 3 Jam	21	19.1
3 S/D 4 Jam	19	17.3
4 S/D 5 Jam	13	11.8
Lebih dari 5 Jam	33	30.0
<hr/>		
Tersedia wifi		
Tidak	41	37.3
Ya	69	62.7
<hr/>		
Game yang sering dimainkan		
Mobile Legend	51	46,4
Free Fire	59	53,6
<hr/>		
Aplikasi video		
Tiktok	58	52.7
Youtube	40	36.4
Snackvideo	4	3.6
Tidak Ada	8	7.3
<hr/>		
Pembatasan penggunaan gadget		
Tidak	22	20.0
Ya	88	80.0
<hr/>		
Biaya yang dihabiskan untuk membeli kuota		
Mulai dari Rp.5.000-100.000	82	74.5
Rp. 100.000-300.000	22	20.0
Lebih dari Rp. 300.000	6	5.5
<hr/>		
Biaya hidup		
Mulai dari Rp.50.000-100.000	44	40.0
Rp.100.000-500.000	49	44.5
<hr/>		
Tujuan menggunakan media digital		
Media sosial	71	64.6
Hiburan	26	23.6
Mencari Informasi	9	8.2
Berkomunikasi	4	3.6

Pada tabel 1 menunjukan distribusi frekuensi berdasarkan karakteristik responden didapatkan hasil Jenis Kelamin responden laki-laki lebih dari 70% dibandingkan dengan responden perempuan. Usia responden dengan usia antara 13 dan 14 tahun lebih banyak dibandingkan dengan usia 12 dan 15 tahun dengan selisih lebih dari 30%. Tingkatan kelas responden yang menduduki kelas VIII lebih dari 50% dibandingkan dengan kelas VII dan kelas IX. Pemakaian kuota responden dengan pemakaian kuota >10-20 GB lebih dari 30% dibandingkan responden dengan pemakaian kuota 0-10 GB, >20-30GB, > 30-40, > 40-50, dan > 50 GB berbanding seimbang. Lama menggunakan media digital responden yang lebih dari 5 jam lebih mendominasi dengan jumlah responden 33 dibandingkan dengan responden dengan penggunaan media digital dibawah dari 5 jam. Tersedia wifi akses gratis responden yang tersedia wifi lebih dari 60% dibandingkan dengan responden yang tidak memiliki atau tersedia wifi. Game yang sering dimainkan responden yaitu, game Mobile legend dan free fire berbanding seimbang. Aplikasi Video Yang Sering dimainkan menunjukan bahwa aplikasi tiktok 50% lebih banyak digunakan oleh responden dibandingkan dengan aplikasi video lainnya. Pembatasan penggunaan gadget 80% responden terdapat pembatasan dalam penggunaan media digital dibandingkan dengan yang tidak terdapat pembatasan dalam penggunaan media digital. Biaya yang dihabiskan untuk membeli kuota lebih dari 70% responden menghabiskan biaya untuk

membeli kuota mulai dari Rp. 5.000-100.000. Biaya hidup yang di habiskan responden dalam sebulan mulai dari Rp.50.000-100.000, Rp.100.000-500.000 dan lebih dari Rp.500.000 tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Tujuan menggunakan media digital responden yaitu, lebih dari 60% responden menggunakan media digitalnya dengan tujuan untuk bermain atau berselancar di media sosial.

2. Analisa Univariat

Tabel 2 Distribusi frekuensi berdasarkan tingkat adiksi digital responden pada pelajar smp negeri 2 labakkang, pangkep tahun 2023

Tingkat adiksi digital	N	Presentasi (%)
Tidak Adiksi	5	4.5
Adiksi Rendah	22	20.0
Adiksi Sedang	54	49.1
Adiksi Tinggi	29	26.4
Total	110	100.0

Berdasarkan tabel 2 Gambaran hasil penelitian menunjukkan tingkat adiksi digital responden dimana responden dengan adiksi sedang lebih dari 40% dibandingkan dengan adiksi rendah dan tinggi.

Tabel 3 Distribusi frekuensi berdasarkan tingkat depresi responden pada pelajar smp negeri 2 labakkang, pangkep tahun 2023

Tingkat depresi	N	Presentasi (%)
Sedang	39	35.5
Parah	35	31.8
Sangat Parah	36	32.7
Total	110	100.0

Berdasarkan tabel 3 Gambaran hasil penelitian menunjukkan tingkat depresi responden yaitu, yang mengalami depresi sedang, dan sangat parah hanya berbeda sedikit atau tidak jauh berbeda hampir sama jumlahnya.

Tabel 4 Distribusi frekuensi berdasarkan tingkat kecemasan responden pada pelajar smp negeri 2 labakkang, pangkep tahun 2023

Tingkat kecemasan	N	Presentasi (%)
Sedang	16	14.5
Parah	13	11.8
Sangat Parah	81	73.6
Total	110	100.0

Berdasarkan tabel 4 Gambaran hasil penelitian menunjukkan tingkat kecemasan responden yaitu, lebih dari 70% remaja mengalami atau menderita kecemasan dengan tingkat yang sangat parah.

Tabel 5 Distribusi frekuensi berdasarkan tingkat stres responden pada pelajar smp negeri 2 labakkang, pangkep tahun 2023

Tingkat stress	N	Presentasi (%)
Normal	8	7.3
Ringan	10	9.1
Sedang	23	20.9
Parah	61	55.5
Sangat Parah	8	7.3
Total	110	100.0

Berdasarkan tabel 5 Gambaran hasil penelitian menunjukkan tingkat stres responden yaitu, lebih dari 50% responden mengalami stres yang parah.

3. Analisa Bivariat

Tabel 6 Hubungan antara adiksi digital dengan stres pada pelajar smp negeri 2 labakkang, pangkep tahun 2023

		Tingkat stress					Total
		Normal	Ringan	Sedang	Parah	Sangat parah	
Adikis digital	Tidak Adiksi	N 3	1	0	1	0	5
	%	37.5	10.0	0.0	1.6	0.0	4.5
Adiksi Rendah	N	2	4	3	13	0	22
	%	25.0	40.0	13.0	21.3	0.0	20.0
Adiksi Sedang	N	1	3	16	30	4	54
	%						

	%	12.5	30.0	69.6	49.2	50.0	49.1
Adiksi Tinggi	N	2	2	4	17	4	29
	%	25.0	20.0	17.4	27.9	50.0	26.4
Total	N	8	10	23	61	8	110
	%	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0
Nilai *P					0.001		

Berdasarkan tabel 6 tidak ada peningkatan seiring dengan adiksinya tinggi dengan stresnya parah. Berdasarkan Uji hipotesis menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara adiksi digital dengan stres pada remaja di SMP Negeri 2 Labakkang, Pangkep dengan nilai P 0.001 lebih kecil dari 0.05.

Tabel 7 Hubungan antara adiksi digital dengan kecemasan pada pelajar smp negeri 2 labakkang, pangkep tahun 2023

		Tingkat kecemasan				
		Sedang	Parah	Sangat parah	Total	
Adikis digital	Tidak Adiksi	n	2	1	2	5
		%	12.5	7.7	2.5	4.5
	Adiksi Rendah	n	7	0	15	22
		%	43.8	0.0	18.5	20.0
	Adiksi Sedang	n	5	9	40	54
		%	31.2	69.2	49.4	49.1
	Adiksi Tinggi	n	2	3	24	29
		%	12.5	23.1	29.6	26.4
	Total	n	16	13	81	110
		%	100.0	100.0	100.0	100.0
	Nilai *P				0.028	

Berdasarkan tabel 7 diantara remaja yang mengalami kecemasan dengan tingkat yang sangat parah lebih dari 80% remaja yang mengalami kecemasan yang sangat parah menunjukkan ada perbedaan tingkat adiksi dan yang paling menonjol adalah pada tingkat adiksi sedang, sementara pada kelompok kecemasan yang parah juga menunjukkan kecenderungan yang sama. Uji hipotesis menunjukkan bahwa ada hubungan adiksi dan kecemasan terbukti secara signifikan pada remaja di SMP Negeri 2 Labakkang, Pangkep dengan nilai P 0.028 lebih kecil dari 0.05.

Tabel 8 Hubungan antara adiksi digital dengan depresi pada pelajar smp negeri 2 labakkang, pangkep tahun 2023

		Tingkat depresi				
		Sedang	Parah	Sangat parah	Total	
Adikis digital	Tidak Adiksi	n	2	3	0	5
		%	5.1	8.6	0.0	4.5
	Adiksi Rendah	n	10	0	12	22
		%	25.6	0.0	33.3	20.0
	Adiksi Sedang	n	15	25	14	54
		%	38.5	71.4	38.9	49.1
	Adiksi Tinggi	n	12	7	10	29
		%	30.8	20.0	27.8	26.4
	Total	n	39	35	36	110
		%	100.0	100.0	100.0	100.0
	Nilai *P				0.003	

Berdasarkan tabel 8 di atas yang sangat parah depresinya itu cenderung memiliki tingkat adiksi mulai dari rendah, sedang sampai tinggi, remaja dengan kondisi depresi sangat parah cenderung menunjukkan adiksi mulai dari rendah, sedang sampai tinggi, sementara remaja yang mengalami depresi sedang ada sebagian kecil yang tidak mengalami adiksi sama sekali. Uji hipotesis menunjukkan bahwa ada hubungan antara adiksi dan depresi disini terbukti secara signifikan pada remaja di SMP Negeri 2 Labakkang, Pangkep dengan nilai P 0.003 dibawah 0.05.

Pembahasan

1. Gambaran Adiksi Digital pada remaja di SMP N 2 Labakkang, Pangkep

Setelah pengambilan data menggunakan kuesioner penelitian ini menunjukkan dari mayoritas responden pada pelajar SMP Negeri 2 Labakkang, Pangkep yang mengalami adiksi digital terbanyak berada pada tingkat adiksi sedang dengan presentasi lebih dari 40% dibandingkan dengan tingkat adiksi rendah dan adiksi tinggi. DSM dan ICD keduanya mendefinisikan adiksi digital sebagai karakteristik dari pola perilaku permainan yang berulang atau bertahan. Sedangkan (Fitri et al., 2018).

Menurut temuan penelitian ini remaja yang bermain gadget cenderung tidak mampu menahan keinginan untuk melakukannya, membuat mereka mengembangkan ketergantungan untuk bermain gadget sepanjang waktu. beberapa remaja menunjukkan tingkat kecanduan 4 dari 5 dimensi kecanduan gadget yang disebutkan di atas sebanyak (25.4%) di SMP Negeri 2 Labakkang, Pangkep. Hal ini serupa dengan temuan yang dilaporkan pada studi yang dilakukan oleh (Arthy *et al.* 2019), menunjukkan bahwa proporsi kecanduan pada siswa laki-laki adalah 76,1% dan siswa perempuan adalah 75,1%.

2. Gambaran kesehatan mental pada remaja di SMP Negeri 2 Labakkang, Pangkep

Mayoritas responden pada pelajar SMP Negeri 2 Labakkang, Pangkep kesehatan mental remaja dalam kategori depresi, terbanyak berada pada tingkat depresi sedang dengan presentasi lebih dari 30% dibandingkan dengan tingkat depresi parah dan sangat parah. Dan untuk kesehatan mental remaja dalam kategori kecemasan yang mengalami kecemasan terbanyak berada pada tingkat kecemasan sangat parah dengan presentasi lebih dari 80% dibandingkan dengan tingkat kecemasan sedang dan parah. Sedangkan untuk kesehatan mental remaja dalam kategori stres, yang mengalami stres terbanyak berada pada tingkat stres parah dengan presentasi lebih dari 50%.

Depresi merupakan bentuk gangguan suasana hati yang ditandai dengan emosi negatif, penurunan minat, merasa bersalah, sulit berkonsentrasi dan tertekan. Remaja merupakan usia dimana tingkat emosi mereka yang kurang matang, maka dari itu seseorang yang emosinya kurang matang akan lebih mudah diganggu oleh rangsangan emosional atau emosi negatif yang dapat mempengaruhi psikisnya (Ayu *et al.* 2022).

Stres merupakan perasaan yang dapat kita rasakan saat berada dibawah suatu tekanan, merasa khawatir atau kesulitan menghadapi suatu situasi. Stres yang sulit dikendalikan dapat berdampak buruk terhadap suasana hati, kesehatan fisik dan mental serta hubungan kita dengan orang lain (Unicef 2022). Penyebab stres pada pelajar SMP N 2 Labakkang, Pangkep disebabkan karena mereka kadang mudah marah atau kesal karena hal-hal kecil atau sepele, kadang beraksi berlebihan pada suatu kejadian, kadang sulit untuk bersantai, kadang tidak sabaran, mudah tersinggung, mudah gelisah, dan kadang tidak dapat memaklumi hal apapun yang menghalangi mereka untuk menyelesaikan hal yang sedang dikerjakan.

Kecemasan adalah kekhawatiran akan masalah tidak terduga di masa mendatang yang biasanya terjadi ketika mengalami perubahan situasi dan adanya tuntutan untuk bisa beradaptasi (Ayu *et al.* 2022) kecemasan pada remaja dapat besumber dari ketakutan tanpa alasan yang jelas, cemas yang berlebihan dalam menghadapi situasi tertentu, kelelahan, dan merasa panik.

3. Hubungan antara adiksi digital dengan potensi gangguan mental pada remaja di smp negeri 2 labakkang pangkep

Berdasarkan hasil uji hipotesis dalam penelitian ini ditemukan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara adiksi digital dan depresi dengan nilai $p = 0.003 < 0.05$, artinya semakin tinggi tingkat adiksi digital maka tingkat depresinya juga meningkat. Adanya hubungan antara adiksi digital dan kecemasan terbukti secara signifikan dengan nilai $p = 0.028 < 0.05$. dan juga terdapat hubungan yang signifikan antara adiksi digital dan stres pada remaja di SMP Negeri 2 Labakang, Pangkep dengan nilai $p = 0.001 < 0.05$. Siswa dengan angka kecanduan media digital yang lebih tinggi memiliki resiko lebih besar untuk mengalami gangguan mental (Sa and Rosyadi 2022)

Hasil penelitian ini juga menguatkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Saikia *et al.* 2019) dimana penelitian ini bertujuan untuk menilai kecanduan internet dan hubungannya dengan depresi, kecemasan, dan stres pada remaja perkotaan distrik Kamrup, Assam dan memperoleh hasil bahwa terdapat hubungan yang signifikan dengan kecanduan internet dengan depresi, stres, dan kecemasan dengan nilai $p = 0.0001$.

Hasil penelitian ini juga menguatkan penelitian yang dilakukan oleh (Ayu *et al.* 2022) dimana penelitian ini menilai hubungan adiksi internet dengan depresi dan kecemasan pada mahasiswa fakultas kedokteran dan ilmu kesehatan universitas warmadewa angkatan 2018 dan 2019 dan memperoleh hasil terdapat hubungan yang signifikan antara adiksi internet dengan depresi dan kecemasan pada mahasiswa fakultas kedokteran dan ilmu kesehatan universitas warmadewa angkatan 2018 dan 2019 dengan nilai $p < 0,05$ adiksi internet dengan depresi ($p = 0,003$) adiksi internet dengan kecemasan ($p = 0,003$).

Hasil penelitian ini juga menguatkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Intan and Imanuel 2022) dimana penelitian ini menilai hubungan tingkat kecanduan gadget dengan gangguan emosi dan perilaku remaja kelas 8 dan memperoleh hasil bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara tingkat kecanduan gadget dengan gangguan emosi dan perilaku remaja kelas 8 dengan nilai $p = 0,03$.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian yang telah dilakukan mengenai hubungan antara adiksi digital dengan potensi gangguan mental pada remaja di SMP Negeri 2 Labakkang, Pangkep, maka dapat disimpulkan bahwa Gangguan mental secara umum memiliki tiga sub dimensi yakni depresi, kecemasan dan stres dalam penelitian ini menunjukkan bahwa depresi, kecemasan dan stres memiliki hubungan yang signifikan dengan adiksi digital pada remaja di SMP Negeri 2 Labakkang, Pangkep dengan nilai p untuk depresi adalah $0.003 < 0.05$, nilai p untuk kecemasan adalah $0.028 < 0.05$ dan nilai p untuk stres adalah $0.001 < 0.05$.

Referensi

- Amalya, Fadilla Putri, Rodman Tarigan, And Kuswinarti. 2019. "Hubungan Adiksi Smartphone Dengan Perilaku Mental Dan Emosional Pada Remaja Di Wilayah Kecamatan Bandung Wetan." 2(2): 9–17.
- Arthy, Cindy Chias Et Al. 2019. "Indonesian Version Of Addiction Rating Scale Of Smartphone Usage Adapted From Smartphone Addiction Scale-Short Version (Sas-Sv) In Junior High School." *Open Access Macedonian Journal Of Medical Sciences* 7(19): 3235–39. <https://Spiroski.Migration.Publicknowledgeproject.Org/Index.Php/Mjms/Article/View/2999>.
- Ayu, Kadek, Trishanti Devi, Komang Trisna Sumadewi, And I Wayan Eka Arsana. 2022. "Hubungan Adiksi Internet Dengan Depresi Dan Kecemasan Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Dan Ilmu Kesehatan Universitas Warmadewa Angkatan 2018 Dan 2019." 2(3): 181–87.
- Fitri, Emria, Lira Erwinda, And Ifdil Ifdil. 2018. "Konsep Adiksi Game Online Dan Dampaknya Terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling." *Jurnal Konseling Dan Pendidikan* 6(3): 211–19.
- Hasifah, Nurafriani, And Ratna. 2022. "Faktor Determinan Penggunaan Sosial Media Pada Komunitas Mahasiswa Program Studi Diii Keperawatan." *Jurnal Ilmiah Kesehatan Diagnosis* 17: 2–7.
- Hegde, Amitha. M., Meghna Bhandary, And Krishna Balraj. 2019. "O Riginal Research Negative Impacts Of Electronic Gadgets On School Going Children In Dakshina." 7(11): 21276.
- Intan, Juliani Risma, And Wulandari Mei Sri Imanuel. 2022. "Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Gangguan Emosi Dan Perilaku Remaja Kelas 8." *Jurnal Keperawatan Bsi* 10(1): 30–40.
- Murat, Merve. 2021. "Archives Of Psychiatric Nursing Examination Of The Relationship Between Smartphone Addiction And Cyberchondria In Adolescents." 35(February): 563–70.
- Putri, Ayu Nuzulia, Yunias Setiawati, Yi Ting Shieh, And Sih-Hsien Lin5. 2022. "High-Risk Internet Addiction In Adolescents." 10(1): 11–20.
- Sa, Maemunah, And Abdu Rahmat Rosyadi. 2022. "Hubungan Intensitas Penggunaan Media Sosial Dengan Kesehatan Mental Mahasiswa Dalam Pendidikan Agama Islam." 041: 713–30.
- Saikia, Anku M, Jahnabi Das, Pavel Barman, And Mintu D Bharali. 2019. "Internet Addiction And Its Relationships With Depression, Anxiety, And Stress In Urban Adolescents Of Kamrup District, Assam." *Journal Of Family & Community Medicine* 26(2): 108–12. <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/31143082>.
- Sunardi, Hendry Purnomo, And Enny Irawaty. 2022. "Hubungan Kecanduan Bermain Media Sosial Dengan Indeks Prestasi Akademik Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Tarumanagara." *Jurnal Ilmiah Kesehatan Diagnosis* 17: 58–64.
- Surat, Shahlan, Yamuna Devi Govindaraj, Shalinawati Ramli, And Yusni Mohamad Yusop. 2021. "An Educational Study On Gadget Addiction And Mental Health Among Gen Z." : 1469–84.
- Unicef. 2022. "Apa Itu Stres?" *Unicef Indonesia*.