

## **PENGARUH PENGGUNAAN GAWAI PADA REMAJA AWAL DENGAN KELEKATANNYA PADA ORANG TUA**

**Amita Diananda**

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Islamic Village Tangerang - Indonesia

Email: [amitadiananda.stit@gmail.com](mailto:amitadiananda.stit@gmail.com)

**Reno Intan**

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Islamic Village Tangerang – Indonesia

Email: [renointan.stit@gmail.com](mailto:renointan.stit@gmail.com)

### **Abstract**

*Gadget usage among early adolescent is increasing rapidly in the last decade. Adolescent today, were born when gadget is already here and it becomes part of their daily life. Eventhough peer and school environment become more influencing in adolescent, but parent role is still important. The purpose of this study is to see gadget usage among adolescent in their daily life, and to find out how it affects the attachment to their parent. The Inventory of Parent and Peer Attachment (IPPA Revision) is used to assessed the attachment between adolescent to their parent and peer (n=115). The result shows that gadget usage among early adolescent, gives an effect to the attachment between early adolescent and parent. It is suggested to do more investigation such as doing interview and observation for the next research in order to get more information regarding what is the effect of this attachment style to early adolescent well-being.*

**Keywords:** attachment, early adolescent, gadget, parents

### **Abstrak**

Penggunaan gawai pada remaja awal meningkat pesat dalam dekade terakhir. Remaja awal saat ini lahir ketika gawai telah berkembang dan menjadi bagian penting dalam hidupnya. Meskipun teman dan lingkungan sekolah memberikan pengaruh yang lebih besar, tetapi orang tua tetap memegang peranan penting dalam kehidupan remaja. Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah ada Pengaruh antara penggunaan gawai pada remaja awal dengan kekekatannya dengan orang tua. Alat ukur yang digunakan adalah kuesioner *the inventory of parent and peer attachment* (IPPA versi revisi) dengan n=115. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh antara lama penggunaan gadget pada remaja awal dengan kekekatannya pada orang tua. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam, misalnya dengan melakukan wawancara dan observasi, untuk melihat pengaruh model kekekatan ini untuk kesejahteraan remaja awal secara psikologis.

**Kata Kunci:** kekekatan, orang tua, remaja awal, gawai

Peer reviewed under reponsibility of STIT ISLAMIC VILLAGE.

© 2018 STIT ISLAMIC VILLAGE, All right reserved, This is an open access article under the CC BY SA license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

## A. PENDAHULUAN

Teori kelekatan diperkenalkan oleh John Bowlby untuk mempelajari internalisasi pengaruh emosional bayi dengan pengasuh utamanya<sup>1</sup>. Kelekatan ini nantinya akan memberikan pengaruh pada afeksi, perilaku dan respon kognitif seseorang dalam kehidupannya sehari-hari (Fraley et. al. 2011)<sup>2</sup>. Meskipun penelitian awal kelekatan dilakukan untuk melihat pengaruh bayi dengan pengasuhnya, kelekatan ini tetap ada dalam diri seseorang meskipun telah menginjak usia remaja. Sebagaimana kelekatan ketika masih bayi, kelekatan pada remaja berfungsi untuk memberikan rasa aman dalam diri seseorang, dengan mencari kelekatan dengan orang lain.

Banyak penelitian yang menyebutkan pentingnya kelekatan antara remaja dengan orang tua. Salah satu contohnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Winarti, Cholilawati & Istiany pada tahun 2014<sup>3</sup>. Penelitian ini dilakukan di salah satu SMP Negeri di Tangerang. Sekolah ini berada di dalam lingkungan perumahan yang kurang baik. Hal ini ditandai dengan seringnya terjadi perkelahian antar kelompok masyarakat, yang disebabkan oleh karena saling ejek pada anak-anak. Meskipun masalah tidak menyebabkan jatuhnya korban, dan dapat diselesaikan dengan cara kekeluargaan, namun seringkali melibatkan remaja awal yang ada di lingkungan ini. Hasil penelitian menyebutkan bahwa, dengan adanya kelekatan antara orang tua dengan anak laki-laki remaja awal, akan membantu meningkatkan kecerdasan emosional anak.

Ketika memasuki usia remaja awal, seseorang mengalami perubahan yang signifikan, tidak hanya perubahan fisik, tetapi juga kognitif dan emosi. Selain itu, remaja juga akan mengalami perubahan peran, sekaligus pencarian identitas diri<sup>4</sup>. Konsekuensi dari banyaknya perubahan ini, menyebabkan remaja awal seringkali menghadapi konflik dalam penyesuaian diri.

Salah satu perubahan penting pada remaja awal adalah masa pubertas. Pubertas dipengaruhi oleh perubahan hormon, dimana beberapa hormon mengalami lonjakan yang dramatis. Contoh perubahan hormon ini misalnya hormon testosteron, yaitu

---

<sup>1</sup> Chui, Wing-Yip & Leung, Man-Tak (2016), *Adult Attachment Internal Working Model of Self and Other, Self Esteem and Romantic Relationship Satisfaction in Chinese Culture: By Multilevel-Multigroup Structural Equation Modelling*, *Applies Psychology Reading*. DOI 10.1007/978-981-10-2796-3\_14

<sup>2</sup> *Ibid* halaman 210

<sup>3</sup> Winarti, Cholilawati & Istiany (2014), *Hubungan Kelekatan Orang Tua dengan Anak terhadap Kecerdasan Emosional Remaja Laki-laki di SMP*, *JKKP: Jurnal Kesehatan Keluarga dan Pendidikan*, DOI: [doi.org/10.21009/JKKP.012.03](https://doi.org/10.21009/JKKP.012.03)

<sup>4</sup> Natalia & Lestari (2015), *Hubungan Antara Kelekatan Aman pada Orang Tua dengan Kematangan Emosi Remaja Akhir di Denpasar*, *Jurnal Psikologi Udayana*, 2015, Vol. 2, No. 1, 78-88

hormon yang merangsang dan mengontrol perkembangan karakteristik pada anak laki-laki. Hormon ini berpengaruh dengan perkembangan alat kelamin, penambahan tinggi badan, dan perubahan suara. Pada anak perempuan, perubahan hormon yang terjadi adalah hormon estradiol merupakan estrogen, yaitu hormon seks utama pada anak perempuan. Hormon ini berpengaruh dengan pertumbuhan payudara, uterus, dan perkembangan tulang.

Selain itu, penelitian mengenai *brain-imaging* menyebutkan terjadi perubahan yang signifikan pada amygdala dan prefrontal korteks pada remaja awal<sup>5</sup>. Amygdala merupakan bagian otak yang berpengaruh dengan pemrosesan informasi mengenai emosi, sedangkan prefrontal korteks bertanggung jawab pada fungsi kognitif yang lebih tinggi, misalnya sebab akibat dan pengambilan keputusan. Amygdala mengalami kematangan lebih awal, dibandingkan dengan prefrontal korteks. Hal ini yang kemudian menjelaskan mengapa remaja seringkali menunjukkan emosi yang kuat tetapi belum bisa menahan emosi tersebut.

Cara berpikir sistematis juga merupakan salah satu ciri cara berpikir remaja<sup>6</sup>. Dengan berkembangnya kemampuan remaja untuk berpikir secara sistematis, maka memungkinkan remaja untuk berpikir logika, termasuk eksperimen ilmiah. Dari delapan tahap teori perkembangan Erikson, yaitu tahap perkembangan remaja, adalah yang paling berpengaruh<sup>7</sup>. Pada tahap remaja awal berada pada tahap perkembangan kelima, yaitu identitas vs. keraguan akan identitas<sup>8</sup>. Dalam menemukan identitas dirinya, seorang remaja menghadapi masalah mengenai siapa diri mereka, dan apa yang akan mereka lakukan dalam hidupnya. Selain itu, remaja juga dihadapkan pada berbagai tanggung jawab dan peran baru dalam kesehariannya. Rasa keterlibatan dalam suatu kelompok, mulai berkembang ketika seseorang menginjak usia remaja awal<sup>9</sup>. Keinginan remaja untuk ikut bergabung dalam suatu kelompok, dapat mempengaruhi perilakunya, meskipun remaja tersebut belum terlibat secara aktif dalam kelompok tersebut. Perubahan perilaku tersebut, untuk mendapatkan penerimaan dari kelompok yang ingin dituju. Hal ini menjadi salah satu penyebab berkurangnya intensitas remaja dengan keluarga, khususnya dengan orang tua.

---

<sup>5</sup> Papalia, Diane & Martorell, Gabriela (2011), *Experience Human Development*, New York, McGraw Hill

<sup>6</sup> Galotti, Kathleen M., (2017), *Cognitive Development: Infancy Through Adolescence*, 2<sup>nd</sup> Edition, USA, SAGE Publications, Inc.

<sup>7</sup> Arnett, Jeffrey Jensen, edited by McLean, Kate C & Syed, Moin (2015), *The Oxford Handbook of Identity Development*, USA, Oxford University Press

<sup>8</sup> *ibid*

<sup>9</sup> Newman, Barbara M., Lohman, Brenda J., & Newman, Philip. R (2007), *Peer Group Membership an A Sense of Belonging: Their Relationship to Adolescent Behavior Problems*, Adolescence, Vol. 42, No. 166, Summer 2007

Remaja awal menghabiskan waktu yang lebih sedikit dengan orang tua<sup>10</sup>, dibandingkan dengan waktu yang dihabiskan ketika masih di sekolah dasar. Namun, orang tua tetap memegang peranan penting dalam kehidupan remaja awal. Untuk dapat membantu remaja agar dapat mencapai potensi maksimalnya, sangat penting bagi orang tua untuk membantu dengan cara yang efektif, yaitu membantu dalam mencari informasi, mendorong remaja untuk mengeksplorasi banyak peran dengan berbagai cara.

Melibatkan remaja dengan memberikan berbagai peran baru dan tanggung jawab merupakan salah satu cara untuk mendorong remaja secara positif. Namun, kondisi ini memunculkan tantangan, dimana seorang remaja tengah belajar untuk mengurangi sistem kelekatan ketika berada jauh dari pengasuh utama, dan di saat yang bersamaan harus dapat mengaktifkan sistem sosial dan perilaku (Dwyer, 2005; Hinde, 199)<sup>11</sup>. Jika dalam tahap ini orang tua menunjukkan perilaku yang konsisten dan menunjukkan dukungan, maka remaja akan tetap dapat merasakan kelekatan yang sama dengan orang tua (Waters, Treboux, Crowell & Albersheim, 1998).<sup>12</sup>

Remaja awal yang ada saat ini adalah salah satu pengguna internet terbanyak, merupakan angkatan akhir dari generasi Z. Salah satu ciri generasi Z adalah tingginya intensitas penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini disebabkan oleh karena remaja tumbuh dalam lingkungan modern yang serba *online*, yang berarti terhubung secara global melalui internet<sup>13</sup>. Sehingga, penggunaan gawai telah menjadi bagian integral dalam hidupnya dan bukan lagi menjadi hal baru.

Remaja selain menjadi semakin mudah untuk mengakses berbagai fasilitas daring melalui teknologi gawai, juga semakin terampil dalam menggunakan teknologi ini. Penggunaan gawai pada remaja, memberikan keuntungan sekaligus risiko.<sup>14</sup> Keuntungan penggunaan gawai, antara lain, adalah untuk kemudahan dalam belajar dan mengerjakan tugas sekolah. Selain itu, gawai juga dapat menjadi media untuk mencari hiburan misalnya bermain *games* untuk menghilangkan kebosanan.

Namun, di balik kelebihan ini, penggunaan gawai juga memberikan risiko. Contoh risiko penggunaan internet melalui gawai adalah dengan semakin banyaknya

---

<sup>10</sup> Brooks, Jane (2011), *The Process of Parenting*, 8<sup>th</sup> Edition, New York, McGraw Hills

<sup>11</sup> *ibid*

<sup>12</sup> Newman, Barbara M., Lohman, Brenda J., & Newman, Philip. R (2007), *Peer Group Membership an A Sense of Belonging: Their Relationship to Adolescent Behavior Problems*, *Adolescence*, Vol. 42, No. 166, Summer 2007

<sup>13</sup> Loh, Ooi, Lim, Fung, & Khoo, (2016), *Managing Adolescent with Gaming Problems: The Singapore Counsellors' Perspective*, *International Journal of Psychology and Behavioral Science*, doi:10.5923/j.ijpbs.20160601.02

<sup>14</sup> Shin & Lwin, (2016), *How Does "Talking About the Internet With Others" Affect Teenagers' Experience of Online Risk? The Role of Active Mediation by Parents, Peers and School Teachers*, *SAGE Journals*, [doi.org/10.1177/1461444815626612](https://doi.org/10.1177/1461444815626612)

waktu yang dihabiskan dengan gawai, menyebabkan semakin terbatasnya keterlibatan komunikasi remaja dengan dunia nyata. Keadaan ini, tentu saja akan berdampak pada kelekatan dengan orang terdekat, misalnya orang tua.

Untuk remaja modern, lingkungan daring merupakan pengalaman penting pada masa pertumbuhannya. Penggunaan internet melalui gawai, di kalangan remaja, telah meningkat dalam 10 tahun terakhir. Hasil penelitian terbaru dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informasi Indonesia dengan Universitas Harvard, Amerika Serikat, menemukan bahwa pengguna internet di Indonesia yang berasal dari kalangan anak-anak dan remaja diprediksi mencapai 30 juta<sup>15</sup> jiwa. Penelitian ini melakukan penelusuran aktivitas daring dari anak dan remaja yang melibatkan 400 responden berusia 10 tahun sampai 19 tahun di seluruh Indonesia. Penelitian ini mewakili perkotaan dan pedesaan. Sebanyak 98 persen dari anak dan remaja mengaku tahu tentang internet dan 79,5 persen di antaranya adalah pengguna internet.

Dengan melihat tingginya angka penggunaan internet di kalangan remaja awal, dan adanya kemudahan mengakses internet dengan menggunakan gawai, penelitian ini bertujuan untuk melihat, apakah ada pengaruh antara penggunaan gawai pada remaja awal dengan kelekatan dengan orang tua.

## B. PEMBAHASAN

### 1. Teori Attachment (Kelekatan)

Istilah kelekatan pertama kali diperkenalkan oleh John Bowlby. Teori kelekatan (*attachment*) dikembangkan oleh John Bowlby, untuk menjelaskan bahwa manusia memiliki kebutuhan biologis untuk memiliki Pengaruh yang kuat dengan orang lain. Kelekatan terbentuk melalui serangkaian interaksi timbal balik. Teori ini juga menyebutkan bahwa, ketika bayi, anak membutuhkan Pengaruh yang kuat dengan pengasuh utama, khususnya ibu<sup>16</sup>. Pengaruh kelekatan ini, yaitu internalisasi pengaruh emosional, dapat memberikan dampak dalam sepanjang kehidupan seseorang<sup>17</sup>. Dampak tersebut dapat berupa afeksi, perilaku ataupun respon kognitif.

---

<sup>15</sup> Bohang, Fatimah Kartini (2018), "Berapa Jumlah Pengguna Internet di Indonesia?", diunduh dari [www.tekno.kompas.com](http://www.tekno.kompas.com), pada 10 Desember 2018

<sup>16</sup> Shumaker, David M, Deutsch, Robin & Brenninkmeyer, Laura (2009), *How I Do Issues in Adolescence*, Journal of Child Custody, DOI: [10.1080/15379410902894866](https://doi.org/10.1080/15379410902894866)

<sup>17</sup> Chui, Wing-Yip & Leung, Man-Tak (2016), *Adult Attachment Internal Working Model of Self and Other, Self Esteem and Romantic Relationship Satisfaction in Chinese Culture: By Multilevel-Multigroup Structural Equation Modelling*, Applies Psychology Reading. DOI [10.1007/978-981-10-2796-3\\_14](https://doi.org/10.1007/978-981-10-2796-3_14)

Kelekatan tidak hanya ada ketika bayi, tetapi tetap ada ketika seseorang menginjak usia remaja (Doherty & Feeney, 2004)<sup>18</sup>. Pengaruh kelekatan pada saat remaja ini sama fungsi dengan kelekatan ketika masih bayi, yaitu agar seseorang memiliki rasa aman dengan adanya kelekatan. Remaja dengan kelekatan yang kuat (*secure attachment*) cenderung menjadi individu yang mandiri tetapi menghargai nilai-nilai kelekatan (Main & Goldwyn, 1998)<sup>19</sup>. Seseorang yang memiliki rasa kelekatan yang kuat, akan menjadi individu yang memiliki rasa harga diri yang lebih baik jika dibandingkan dengan mereka yang tidak memiliki kelekatan<sup>20</sup>.

Salah satu bentuk peran orang tua ketika remaja awal mengalami berbagai perubahan dalam hidupnya adalah menjadi lebih sabar dalam menghadapi perubahan pola pikir remaja awal yang belum konsisten<sup>21</sup>. Hal ini disebabkan oleh karena masih akan berkembangnya area otak yang bertanggung jawab dalam *reasoning, problem solving*, perencanaan dan penilaian.

Ketika anak menginjak usia remaja, perkembangan kognitif dan sosialnya semakin meningkat. Pengetahuan menjadi lebih luas dan semakin banyak terlibat serta menghabiskan waktu dengan teman sebayanya (Minzi, 2006)<sup>22</sup>. Rasa keterlibatan dalam suatu kelompok, mulai berkembang ketika seseorang menginjak usia remaja awal.<sup>23</sup>Keinginan remaja untuk ikut bergabung dalam suatu kelompok, dapat mempengaruhi perilakunya, meskipun remaja tersebut belum terlibat secara aktif dalam kelompok tersebut.

Melibatkan remaja dengan memberikan berbagai peran baru dan tanggung jawab merupakan salah satu cara untuk mendorong remaja secara positif. Namun, kondisi ini memunculkan tantangan, dimana seorang remaja tengah belajar untuk mengurangi sistem kelekatan ketika berada jauh dari pengasuh utama, dan di saat yang bersamaan harus dapat mengaktifkan sistem sosial dan perilaku (Dwyer, 2005; Hinde, 1997)<sup>24</sup>. Jika dalam tahap ini orang tua menunjukkan perilaku yang konsisten dan menunjukkan dukungan, maka

---

<sup>18</sup> Chui, Wing-Yip & Leung, Man-Tak (2016), *Adult Attachment Internal Working Model of Self and Other, Self Esteem and Romantic Relationship Satisfaction in Chinese Culture: By Multilevel-Multigroup Structural Equation Modelling*, *Applies Psychology Reading*. DOI 10.1007/978-981-10-2796-3\_14

<sup>19</sup> Papalia, Diane & Martorell, Gabriela (2011), *Experience Human Development*, New York, McGraw

<sup>20</sup> *Ibid*

<sup>21</sup> Brooks, Jane (2011), *The Process of Parenting*, 8<sup>th</sup> Edition, New York, McGraw Hills

<sup>22</sup> Papalia, Diane & Martorell, Gabriela (2011), *Experience Human Development*, New York, McGraw

<sup>23</sup> Newman, Barbara M., Lohman, Brenda J., & Newman, Philip. R (2007), *Peer Group Membership an A Sense of Belonging: Their Relationship to Adolescent Behavior Problems*, *Adolescence*, Vol. 42, No. 166, Summer 2007

<sup>24</sup> *ibid*

remaja akan tetap dapat merasakan kelekatan yang sama dengan orang tua (Waters, Treboux, Crowell & Albersheim, 1998)<sup>25</sup>

Nilai-nilai dasar yang ditanamkan orang tua dan keluarga ketika remaja berusia dini, akan tetap melekat di dalam dirinya. Nilai-nilai dasar tersebut misalnya, bayi akan merasa aman untuk bermain dan mengeksplorasi dunia di sekitarnya ketika ada orang tua di dekatnya. Ketika anak menginjak usia remaja, perasaan ini akan tetap ada (Offer & Church, 1991)<sup>26</sup>. Remaja akan merasa lebih aman dalam melakukan sesuatu, ketika merasa memiliki seseorang yang bisa melindungi, yaitu orang tua.

Dengan demikian, remaja yang memiliki kelekatan yang kuat dengan keluarga, cenderung memiliki orang tua yang suportif dan mendorong mereka untuk menjadi mandiri sekaligus memberikan dukungan emosional ketika remaja menghadapi tekanan (Allen et. al., 2003)<sup>27</sup>. Demikian juga sebaliknya, remaja yang tidak memiliki kelekatan dengan orang tuanya, akan cenderung memiliki konflik dengan orang tua.

Meskipun remaja merupakan masa untuk menjadi lebih mandiri, tetap dibutuhkan peran orang tua dalam memberikan pengawasan. Bentuk pengawasan tersebut adalah mengawasi pilihan sosial remaja, mengawasi aktivitas, dan teman-teman serta nilai akademis.

## **2. Alat Ukur Kelekatan Remaja Awal Dengan Orang Tua**

Untuk mengukur kelekatan remaja awal dengan orang tua, akan digunakan *Inventory of Parent and Peer Attachment (IPPA)* versi revisi. IPPA-R ini merupakan alat ukur yang digunakan untuk mengukur kelekatan orang tua dengan remaja awal berdasarkan dimensi kognitif dan afektif individu<sup>28</sup>. IPPA R terdiri dari 28 pernyataan, yang disusun berdasarkan dimensi kelekatan yang disebutkan dalam teori *attachment* dari John Bowlby. Dimensi kelekatan tersebut adalah kepercayaan (*trust*), komunikasi (*communication*), dan keterasingan (*alienation*).

Pengambilan data dilakukan dari tanggal 11 Februari 2019. Kuesioner disebarkan di salah satu SMP Islam Swasta di Tangerang. Responden adalah siswa kelas 7, dari empat kelas yang berjumlah 115 orang siswa.

---

<sup>25</sup> Newman, Barbara M., Lohman, Brenda J., & Newman, Philip. R (2007), *Peer Group Membership an A Sense of Belonging: Their Relationship to Adolescent Behavior Problems*, Adolescence, Vol. 42, No. 166, Summer 2007

<sup>26</sup> Papalia, Diane & Martorell, Gabriela (2011), 13<sup>th</sup> Edition, *Experience Human Development*, New York, McGraw Hill

<sup>27</sup> *ibid*

<sup>28</sup> Dewi & Valentina (2013), *Hubungan Kelekatan Orang tua dan Remaja dengan Kemandirian Remaja di SMKNI Denpasar*, Jurnal Psikologi Udayana 2013, Vol. 1, No. 1, 181-189

### 3. Psikologi Perkembangan Remaja Awal

Remaja merupakan periode peralihan dari anak menjadi dewasa<sup>29</sup>. Pada periode ini, remaja akan mengalami banyak perubahan dalam hidupnya. Perubahan tersebut antara lain perubahan hormonal, fisik psikologis maupun sosial yang berlangsung secara berurutan. Rentang usia remaja selalu berubah-ubah, dan sangat dipengaruhi oleh faktor lingkungan dan sosial<sup>30</sup>. Usia remaja pada saat ini, muncul lebih awal daripada generasi sebelumnya<sup>31</sup>. Pubertas juga muncul lebih awal pada negara-negara industri, karena kualitas gizi yang baik dan fasilitas kesehatan yang memadai.

Remaja ditandai dengan beberapa perubahan yang besar pada fisik, kognitif dan sosial emosional<sup>32</sup>. Berikut beberapa ciri perkembangan psikolog remaja:

#### a) Perubahan Fisik

Perubahan fisik yang terjadi pada masa remaja awal, merupakan perkembangan seks sekunder<sup>33</sup>. Maturasi seksual terjadi melalui tahapan yang teratur dan berurutan. Perubahan ini pada akhirnya akan mengantarkan anak menjadi matang dengan fungsi fertilitasnya. Dimana laki-laki dewasa dengan spermatogenesis sedangkan perempuan dengan ovulasi<sup>34</sup>.

Perubahan signifikan dalam perkembangan seseorang ketika menginjak usia remaja adalah pubertas<sup>35</sup>. Periode ini merupakan saat dimana masa maturasi perkembangan tulang dan fungsi seksual, yang mulai muncul pada saat remaja awal. Pubertas dipengaruhi oleh perubahan hormon, dimana beberapa hormon mengalami lonjakan yang dramatis. Para ahli psikologi perkembangan menyebutkan bahwa perubahan hormon ini yang ikut berpengaruh pada perubahan emosi yang meledak-ledak pada remaja.

Terdapat lima perubahan khusus yang terjadi pada pubertas, yaitu penambahan tinggi badan yang cepat atau pacu tumbuh, perkembangan seks sekunder, perkembangan organ-organ reproduksi, perubahan komposisi tubuh

---

<sup>29</sup> Batubara, Jose RL (2010), *Adolescent Development (Perkembangan Remaja)*, Sari Pediatri, Vol. 12, No. 1, Juni 2010

<sup>30</sup> *Op.Cit*

<sup>31</sup> Arnett, Jeffrey Jensen (2010), *Adolescence and Emerging Adulthood*, 4<sup>th</sup> Edition, Prentice Hall

<sup>32</sup> Brooks, Jane (2011), *The Process of Parenting*, 8<sup>th</sup> Edition, New York, McGraw Hills

<sup>33</sup> Batubara, Jose RL (2010), *Adolescent Development (Perkembangan Remaja)* Sari Pediatri, Vol. 12, No. 1, Juni 2010

<sup>34</sup> Batubara, Jose RL (2010), *Adolescent Development (Perkembangan Remaja)* Sari Pediatri, Vol. 12, No. 1, Juni 2010

<sup>35</sup> King, Laura (2011), *The Science of Psychology*, 2<sup>nd</sup> Edition, New York, McGraw Hills

serta perubahan sistem sirkulasi dan sistem respirasi yang berhubungan dengan kekuatan dan stamina tubuh<sup>36</sup>.

Hormon testosteron merupakan androgen, yaitu hormon yang merangsang dan mengontrol perkembangan karakteristik pada anak laki-laki. Hormon ini berpengaruh dengan perkembangan alat kelamin, penambahan tinggi badan, dan perubahan suara. Hormon estradiol merupakan estrogen, yaitu hormon seks utama pada anak perempuan. Hormon ini berpengaruh dengan pertumbuhan payudara, uterus, dan perkembangan tulang.

Penelitian mengenai brain-imaging menyebutkan terjadi perubahan yang signifikan terjadi pada amygdala dan prefrontal korteks<sup>37</sup>. Amygdala merupakan bagian otak yang berpengaruh dengan pemrosesan informasi mengenai emosi, sedangkan prefrontal korteks bertanggung jawab pada fungsi kognitif yang lebih tinggi, misalnya sebab akibat dan pengambilan keputusan. Amygdala mengalami kematangan lebih awal, dibandingkan dengan prefrontal korteks. Hal ini yang kemudian menjelaskan mengapa remaja seringkali menunjukkan emosi yang kuat tetapi belum bisa menahan emosi tersebut.

Perubahan fisik pada saat pubertas, juga merubah pola tidur remaja awal. Hal ini dipengaruhi oleh perubahan pada hormon melatonin. Hormon melatonin adalah hormon yang berperan penting dalam mengatur regulasi siklus tidur. Selain karena pengaruh hormon melatonin, seringkali remaja awal akan menunda jam tidur karena kegiatan fisik dan berbagai aktivitas sosial lainnya.

#### b) Perubahan Kognitif

Menurut Teori Piaget, remaja berada pada tahap perkembangan kognitif formal operasional<sup>38</sup>. Tahap perkembangan ini, ditandai dengan semakin meningkatnya cara berpikir yang sistematis dan Abstrak<sup>39</sup>. Piaget menggambarkan bahwa masa remaja awal merupakan dimana seseorang terbebas dari cara berpikir kongkrit, dan dapat mulai berpikir mengenai berbagai macam kemungkinan yang dapat terjadi di masa yang akan datang.

---

<sup>36</sup> *Op. Cit*

<sup>37</sup> Papalia, Diane & Martorell, Gabriela (2011), *Experience Human Development*, New York, McGraw Hill

<sup>38</sup> Papalia, Diane & Martorell, Gabriela (2011), *Experience Human Development*, New York, McGraw Hill

<sup>39</sup> Galotti, Kathleen M., (2017), *Cognitive Development: Infancy Through Adolescence*, 2<sup>nd</sup> Edition, USA, SAGE Publications, Inc.

Cara berpikir sistematis juga merupakan salah satu ciri cara berpikir remaja<sup>40</sup>. Dengan berkembangnya kemampuan remaja untuk berpikir secara sistematis, maka memungkinkan remaja untuk berpikir logika, termasuk eksperimen ilmiah. Salah satu ciri perkembangan kognitif lainnya pada remaja adalah egosentris. Pada remaja, egosentris berarti menganggap orang lain sangat memperhatikan dirinya, padahal sebenarnya tidak demikian. Misalnya ketika remaja awal yang merasa bahwa semua orang memperhatikan jerawat di pipinya.

c) Perubahan Sosial Emosional

Pada masa remaja awal, anak juga akan mengalami perubahan dalam tingkah laku, hubungan dengan orang tua, keluarga dan teman, serta munculnya ketertarikan dengan lawan jenis<sup>41</sup>. Perubahan ini secara khusus, seringkali menimbulkan konflik dengan orang tua, karena banyaknya orang tua yang belum memahami proses ini.

Dari delapan tahap teori perkembangan Erikson, tahap kelima, yaitu tahap perkembangan remaja, adalah yang paling berpengaruh<sup>42</sup>. Pada tahap ini, menjelaskan bahwa remaja awal berada pada tahap perkembangan kelima, yaitu identitas vs. keraguan akan identitas.<sup>43</sup> Dalam menemukan identitas dirinya, seorang remaja menghadapi masalah mengenai siapa diri mereka, dan apa yang akan mereka lakukan dalam hidupnya. Selain itu, remaja juga dihadapkan pada berbagai tanggung jawab dan peran baru dalam kesehariannya.

Karakteristik pada remaja awal, ditandai oleh terjadinya perubahan-perubahan psikologis, antara lain krisis identitas, jiwa yang labil, meningkatnya kemampuan verbal untuk mengekspresikan dirinya, menghabiskan lebih banyak waktu dengan teman (*peer group*), dan semakin besarnya pengaruh teman terhadap hobi dan cara memilih pakaian, dan mencari orang lain yang disayangi selain orang tua. Peran *peer group* sangat dominan, dan berusaha membentuk kelompok, menyamakan tingkah laku dan penampilan serta memiliki bahasan dan kode atau bahasa isyarat yang sama<sup>44</sup>

---

<sup>40</sup> Galotti, Kathleen M., (2017), *Cognitive Development: Infancy Through Adolescence*, 2<sup>nd</sup> Edition, USA, SAGE Publications, Inc.

<sup>41</sup> Batubara, Jose RL (2010), *Adolescent Development (Perkembangan Remaja) Sari Pediatri*, Vol. 12, No. 1, Juni 2010

<sup>42</sup> Arnett, Jeffrey Jensen, edited by McLean, Kate C & Syed, Moin (2015), *The Oxford Handbook of Identity Development*, USA, Oxford University Press

<sup>43</sup> *ibid*

<sup>44</sup> *Ibid*

#### 4. Gawai dan Remaja Awal

Remaja awal yang ada saat ini adalah salah satu pengguna internet terbanyak. Remaja awal ini, merupakan angkatan akhir dari generasi Z. Salah satu ciri generasi Z adalah tingginya intensitas penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini disebabkan oleh karena remaja tumbuh dalam lingkungan modern yang serba *online*, yang berarti terhubung secara global melalui internet<sup>45</sup>. Sehingga, penggunaan gawai telah menjadi bagian integral dalam hidupnya dan bukan lagi menjadi hal baru.

Dalam 20 tahun belakangan, terdapat perkembangan yang signifikan pada teknologi komunikasi dan hiburan dengan menggunakan gawai<sup>46</sup>. Dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi gawai ini, telah memberikan dampak yang bermakna dalam keseharian manusia. Berbagai kemudahan diberikan oleh teknologi gawai, memberikan dampak positif sekaligus negatif. Dampak positif antara lain, dengan memberikan kemudahan dalam berkomunikasi, berbagi informasi dengan cepat dan akurat serta kemudahan dalam menyelesaikan tugas. Dampak negatifnya antara lain adalah semakin berkurangnya keterlibatan seseorang dalam komunikasi tatap muka, hingga menyebabkan ketergantungan pada penggunaan gawai, serta mengurangi kedekatan orang tua dengan anak.

Penggunaan internet melalui gawai, di kalangan remaja, telah meningkat dalam 10 tahun terakhir. Hasil penelitian terbaru dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informasi Indonesia dengan Universitas Harvard, Amerika Serikat, menemukan bahwa pengguna internet di Indonesia yang berasal dari kalangan anak-anak dan remaja diprediksi mencapai 30 juta<sup>47</sup> jiwa. Penelitian ini melakukan penelusuran aktivitas daring dari anak dan remaja yang melibatkan 400 responden berusia 10 tahun sampai 19 tahun di seluruh Indonesia. Penelitian ini mewakili perkotaan dan pedesaan. Sebanyak 98 persen dari anak dan remaja mengaku tahu tentang internet dan 79,5 persen di antaranya adalah pengguna internet awal<sup>48</sup>.

---

<sup>45</sup> Loh, Ooi, Lim, Fung, & Khoo, (2016), *Managing Adolescent with Gaming Problems: The Singapore Counsellors' Perspective*, International Journal of Psychology and Behavioral Science, doi:10.5923/j.ijpbs.20160601.02

<sup>46</sup> Richards, McGee, Williams, Welch & Hancox, (2010), *Adolescent Screen Time and Attachment to Parents and Peers*, US National Library of Medicine National Institute of Health DOI:10.1001/archpediatrics.2009.280

<sup>47</sup> Bohang, Fatimah Kartini (2018), "Berapa Jumlah Pengguna Internet di Indonesia?"; diunduh dari [www.tekno.kompas.com](http://www.tekno.kompas.com), pada 10 Desember 2018

<sup>48</sup> Maulida, Nurlaila & Hasanah (2018), *Hubungan Kelekatan Orang Tua Dengan Kemandirian Remaja JKPP: Jurnal Kesejahteraan Keluarga dan Pendidikan* DOI: doi.org/10.21009/JKKP.041.01 E-ISSN: 2597-4521

### C. Uji Validitas dan Reliabilitas

Pengujian validitas dalam penelitian ini adalah dengan mengkorelasikan antara skor butir pertanyaan dengan total skor konstruk atau variabel yang ada. Uji korelasi yang digunakan dengan menggunakan “*Pearson Correlation*”. Adapun dasar pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

- Jika nilai  $r$ -hitung  $>$   $r$ -tabel maka Item Pertanyaan Valid.
- Jika nilai  $r$ -hitung  $<$   $r$ -tabel Item Pertanyaan tidak Valid.

Tabel 4. 1

No	Item Pertanyaan	r-hitung	r-tabel	p-value	Keterangan
1	X1.1	,532**	0,361	0,002	Valid
2	X1.2	,449*	0,361	0,013	Valid
3	X1.3	,600**	0,361	0,000	Valid
4	X1.4	,444**	0,361	0,012	Valid
5	X1.6	,506**	0,361	0,005	Valid
6	X1.7	,676**	0,361	0,000	Valid
7	X1.8	,507**	0,361	0,004	Valid
8	X1.9	,459*	0,361	0,014	Valid
9	X1.10	,506**	0,361	0,004	Valid
10	X1.11	,583**	0,361	0,001	Valid
11	X1.12	,483**	0,361	0,007	Valid
12	X1.13	,661**	0,361	0,000	Valid
13	X1.14	,672**	0,361	0,000	Valid
14	X1.15	,612**	0,361	0,007	Valid
15	X1.16	,687**	0,361	0,000	Valid
16	X1.17	,807**	0,361	0,000	Valid
17	X1.18	,454*	0,361	0,012	Valid
18	X1.19	,372*	0,361	0,043	Valid
19	X1.20	,547**	0,361	0,002	Valid
20	X1.21	,633**	0,361	0,000	Valid
21	X1.23	,441*	0,361	0,015	Valid
22	X1.24	,474**	0,361	0,008	Valid
23	X1.25	,491**	0,361	0,006	Valid
24	X1.26	,685**	0,361	0,000	Valid
25	X1.28	,437*	0,361	0,016	Valid
26	X2.1	,835**	0,361	0,000	Valid
27	X2.2	,716**	0,361	0,000	Valid
28	X2.3	,762**	0,361	0,000	Valid
29	X2.4	,693**	0,361	0,000	Valid
30	X2.6	,691**	0,361	0,000	Valid
31	X2.7	,616**	0,361	0,000	Valid
32	X2.8	,647**	0,361	0,000	Valid
33	X2.9	,483**	0,361	0,007	Valid
34	X2.10	,583**	0,361	0,001	Valid
35	X2.11	,604**	0,361	0,000	Valid
36	X2.12	,387*	0,361	0,035	Valid
37	X2.13	,825**	0,361	0,000	Valid
38	X2.14	,840**	0,361	0,000	Valid
39	X2.15	,584**	0,361	0,001	Valid
40	X2.16	,908**	0,361	0,000	Valid
41	X2.17	,791**	0,361	0,000	Valid
42	X2.18	,697**	0,361	0,000	Valid
43	X2.19	,745**	0,361	0,000	Valid
44	X2.20	,740**	0,361	0,000	Valid
45	X2.21	,843**	0,361	0,000	Valid
46	X2.23	,839**	0,361	0,000	Valid
47	X2.24	,609**	0,361	0,000	Valid
48	X2.25	,369*	0,361	0,045	Valid
49	X2.26	,471**	0,361	0,009	Valid
50	X2.28	,714**	0,361	0,000	Valid
51	X3.1	,770**	0,361	0,000	Valid
52	X3.2	,809**	0,361	0,000	Valid
53	X3.3	,664**	0,361	0,000	Valid

54	X3.4	,704**	0,361	0,000	Valid
55	X3.6	,634**	0,361	0,000	Valid
56	X3.7	,720**	0,361	0,000	Valid
57	X3.8	,537**	0,361	0,002	Valid
58	X3.9	,441*	0,361	0,015	Valid
59	X3.10	,528**	0,361	0,003	Valid
60	X3.11	,487**	0,361	0,006	Valid
61	X3.12	,448*	0,361	0,013	Valid
62	X3.13	,824**	0,361	0,000	Valid
63	X3.14	,823**	0,361	0,000	Valid
64	X3.15	,521**	0,361	0,003	Valid
65	X3.16	,861**	0,361	0,000	Valid
66	X3.17	,594**	0,361	0,001	Valid
67	X3.18	,770**	0,361	0,000	Valid
68	X3.19	,719**	0,361	0,000	Valid
69	X3.20	,664**	0,361	0,000	Valid
70	X3.21	,869**	0,361	0,000	Valid
71	X3.23	,700**	0,361	0,000	Valid
72	X3.24	,693**	0,361	0,000	Valid
73	X3.25	,705**	0,361	0,000	Valid
74	X3.26	,710**	0,361	0,000	Valid
75	X3.28	,723**	0,361	0,000	Valid

Hasil uji validitas pada variabel kedekatan menunjukkan bahwa seluruh item yang ada pada variabel tersebut adalah valid, karena nilai r-hitung dari masing-masing item adalah lebih r-tabel (0,361).

#### Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dibutuhkan dalam suatu penelitian, untuk mengukur tingkat keandalan suatu kuesioner. Untuk itu, dilakukan uji reliabilitas pada instrumen penelitian dengan menghitung nilai *Cronbach Alpha*.

Dari hasil perhitungan kuesioner diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 4. 2**  
**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,972	75

Dari Hasil Uji reliabilitas pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai Cronbach's alpha pada variabel kedekatan adalah 0,972 dengan nilai lebih besar dari 0.6, sehingga dapat dikatakan item pertanyaan pada variabel tersebut adalah reliabel.

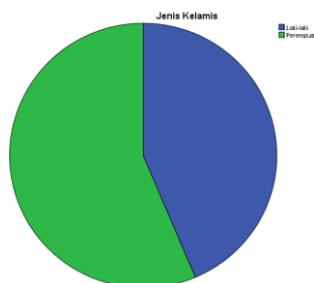
#### D. Deskripsi Karakteristik Responden

Analisis deskriptif memberikan gambaran tentang data yang diperoleh. Gambaran data ini bisa menjadi acuan untuk melihat karakteristik data yang peroleh. Dari 115 kuesioner yang disebar, terdapat 94 kuesioner yang valid. Sebanyak 21 kuesioner tidak valid, karena responden banyak mencoret atau jawaban tidak jelas, sehingga tidak dimasukkan dalam proses analisis data.

**Tabel 4 3**  
**Jenis Kelamin**

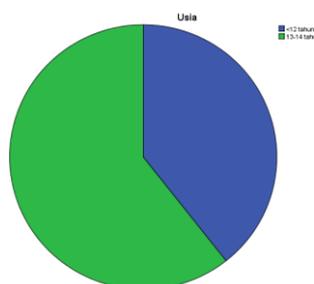
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-laki	41	43,6	43,6
	Perempuan	53	56,4	100,0

Total	94	100,0	100,0
-------	----	-------	-------



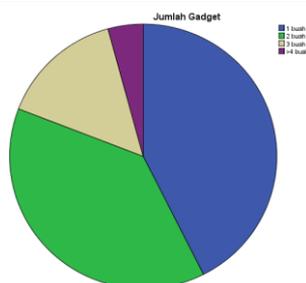
**Tabel 4. 4**  
Usia

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
<12 tahun	37	39,4	39,4	39,4
Valid 13-14 tahun	57	60,6	60,6	100,0
Total	94	100,0	100,0	



**Tabel 4. 5**  
Jumlah Gadget

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
1 buah	40	42,6	42,6	42,6
2 buah	36	38,3	38,3	80,9
Valid 3 buah	14	14,9	14,9	95,7
>4 buah	4	4,3	4,3	100,0
Total	94	100,0	100,0	

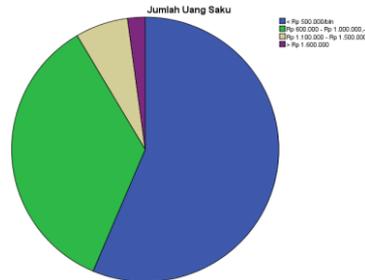


**Tabel 4. 6**  
Jumlah Uang Saku

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
< Rp 500.000/bln	53	56,4	56,4	56,4
Valid Rp 600.000 - Rp 1.000.000,-	33	35,1	35,1	91,5
Rp 1.100.000 - Rp 1.500.000	6	6,4	6,4	97,9

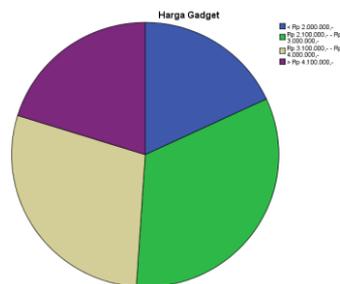
Pengaruh penggunaan gawai pada remaja awal Dengan kekekatannya pada orang tua

> Rp 1.600.000	2	2,1	2,1	100,0
Total	94	100,0	100,0	



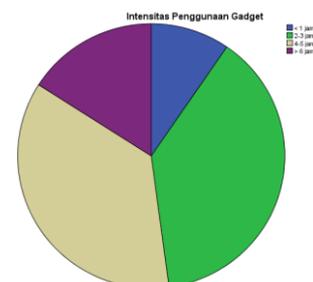
**Tabel 4. 7**  
**Harga Gadget**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
< Rp 2.000.000,-	17	18,1	18,1	18,1
Rp 2.100.000,- - Rp 3.000.000,-	31	33,0	33,0	51,1
Valid Rp 3.100.000,- - Rp 4.000.000,-	27	28,7	28,7	79,8
> Rp 4.100.000,-	19	20,2	20,2	100,0
Total	94	100,0	100,0	



**Tabel 4. 8**  
**Intensitas Penggunaan Gadget**

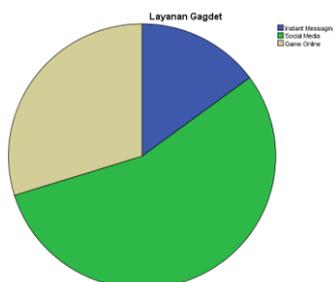
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
< 1 jam	9	9,6	9,6	9,6
2-3 jam	36	38,3	38,3	47,9
Valid 4-5 jam	34	36,2	36,2	84,0
> 6 jam	15	16,0	16,0	100,0
Total	94	100,0	100,0	



**Tabel 4. 9**  
**Layanan Gadget**

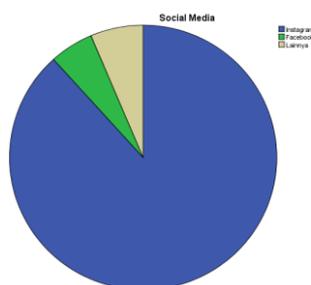
Pengaruh penggunaan gawai pada remaja awal Dengan kekekatannya pada orang tua

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Instant Messaging	14	14,9	14,9
	Social Media	52	55,3	70,2
	Game Online	28	29,8	100,0
	Total	94	100,0	100,0



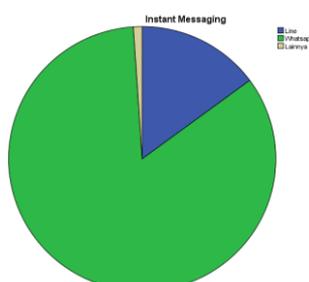
**Tabel 4. 10**  
**Social Media**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Instagram	83	88,3	88,3
	Facebook	5	5,3	93,6
	Lainnya	6	6,4	100,0
	Total	94	100,0	100,0



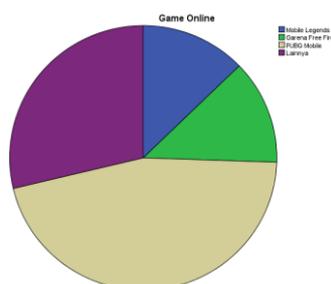
**Tabel 4. 11**  
**Instant Messaging**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Line	14	14,9	14,9
	WhatsApp	79	84,0	98,9
	Lainnya	1	1,1	100,0
	Total	94	100,0	100,0



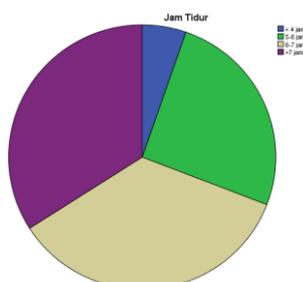
**Tabel 4 12**  
**Game Online**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Mobile Legends	12	12,8	12,8	12,8
Garena Free Fire	12	12,8	12,8	25,5
Valid PUBG Mobile	43	45,7	45,7	71,3
Lainnya	27	28,7	28,7	100,0
Total	94	100,0	100,0	



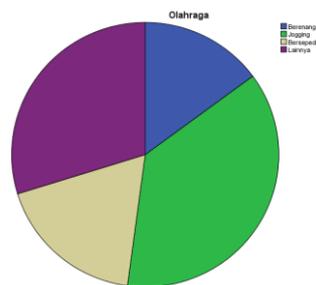
**Tabel 4 13**  
**Jam Tidur**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
< 4 jam	5	5,3	5,3	5,3
Valid 5-6 jam	24	25,5	25,5	30,9
6-7 jam	33	35,1	35,1	66,0
>7 jam	32	34,0	34,0	100,0
Total	94	100,0	100,0	



**Tabel 4. 14**  
**Olah Raga**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Berenang	14	14,9	14,9	14,9
Jogging	35	37,2	37,2	52,1
Valid Bersepeda	17	18,1	18,1	70,2
Lainnya	28	29,8	29,8	100,0
Total	94	100,0	100,0	



### E. Deskripsi Variabel Penelitian

Deskripsi variabel penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menggambarkan proporsi jawaban yang diberikan oleh responden. Penyajian data dalam penelitian ini masing-masing variabel dalam bentuk distribusi frekuensi, di mana masing-masing responden memberikan penilaian sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.

Karakteristik data yang disajikan misalnya nilai rata-rata, minimum, maksimum dan standar deviasi. Berikut adalah gambaran umum berdasarkan data yang diperoleh.

**Tabel 4. 15**  
**Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kelekatan	94	77,00	191,00	123,2553	29,50522
Valid N (listwise)	94				

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat nilai rata-rata dari variabel kelekatan adalah sebesar 123,2553 dengan nilai standard deviasi sebesar 29,50522.

### F. Hasil Analisis Data

Untuk mengetahui apakah model regresi yang dihasilkan merupakan model regresi yang menghasilkan estimator linier tidak bias terbaik maka perlu dilakukan pengujian gejala penyimpangan asumsi model klasik. Asumsi klasik pertama yang harus dipenuhi untuk mendapatkan model regresi yang baik adalah normalitas, multikolinieritas dan linieritas.

#### 1. Normalitas

Digunakan untuk melihat apakah data yang dipakai dalam penelitian ini terdistribusi secara normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah yang memiliki distribusi data normal atau mendekati normal.

Untuk mendeteksi normalitas data dapat dilakukan dengan uji K-S. Caranya adalah dengan menentukan terlebih dahulu hipotesis pengujian. Dalam penelitian ini, hipotesis yang dimaksud adalah Hipotesis Nol ( $H_0$ ) yaitu data terdistribusi normal.  $H_0$  diterima bila nilai dari uji K-S lebih besar dari probabilitas signifikansi pada  $\alpha = 5\%$ .

*Hipotesis:*

H<sub>0</sub>: Data berdistribusi normal

H<sub>1</sub>: Data tidak berdistribusi normal

Kriteria pengambilan keputusan dengan uji statistik *Kolmogorov Smirnov* yaitu:

- Jika signifikansi > 0,05 maka data berdistribusi normal
- Jika signifikansi < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal

**Tabel 4. 16**  
**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Kedekatan
N		94
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	123,2553
	Std. Deviation	29,50522
Most Extreme Differences	Absolute	,105
	Positive	,105
	Negative	-,067
Kolmogorov-Smirnov Z		1,016
Asymp. Sig. (2-tailed)		,253

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Dari hasil di atas, besarnya nilai Kolmogorov-Smirnov adalah lebih besar dari 0,05 untuk seluruh variabel. Nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov sebesar > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

**2. Multikolinieritas**

Multikolinieritas menunjukkan adanya hubungan antara variabel bebas dalam model regresi. Model regresi yang baik tidak menunjukkan adanya gejala multikolinieritas. Pendeteksian ada atau tidaknya multikolinieritas dilakukan dengan melihat nilai VIF. Apabila nilai VIF < 10, maka model regresi bebas dari multikolinieritas. Berikut adalah nilai VIF yang dihasilkan model regresi:

**Tabel 4. 17**  
**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	Trust (X1)	,251	3,984
	Communication (X2)	,277	3,614
	Alienation (X3)	,364	2,749

a. Dependent Variable: Lama Penggunaan Gawai (Y)

Dari Tabel di atas terlihat bahwa nilai VIF variabel bebas di atas adalah di bawah angka 10 yaitu Trust (X<sub>1</sub>) = 3.984, Communication (X<sub>2</sub>) = 3.614 dan Alienation (X<sub>3</sub>) = 2.749. Sehingga dapat dikatakan model regresi bebas dari multikolinieritas. Dengan demikian asumsi non multikolinieritas pada model regresi telah terpenuhi.

**3. Linieritas**

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Jika nilai *p-value* pada *Linearity*

lebih kecil dari nilai kritis 0,05 (5%), berarti hubungan antara variable dependen dengan variable independen adalah linear. Berikut adalah hasil uji linieritas.

**Tabel 4. 18**  
**ANOVA Table**

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
(Combined)			41931,737	3	13977,246	32,230	,000
Kelekatan * Lama Penggunaan Gadget	Between Groups	Linearity	35924,757	1	35924,757	82,839	,000
		Deviation from Linearity	6006,979	2	3003,490	6,926	,002
	Within Groups		39030,136	90	433,668		
	Total		80961,872	93			

Berdasarkan hasil pengujian terlihat bahwa nilai Signifikansi dari *Linearity* adalah 0,000 yang bernilai kurang dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara variable dependen dan independen, sehingga asumsi Linieritas terpenuhi.

#### 4. Analisis Model Regresi

Analisis regresi linier dilakukan dengan kelekatan sebagai variabel dependen.

Adapun rumus regresi adalah sebagai berikut:

$$Y = a + b X$$

**Tabel 4. 19**  
**Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	181,479	7,170		25,313	,000
	Lama Penggunaan Gawai	-22,523	2,629	-,666	-8,567	,000

a. Dependent Variable: Kedekatan

Dari tabel di atas diperoleh persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = 181.479 - 22.523 X$$

*Keterangan:*

- **X:** lama penggunaan gawai
- **Y:** Kedekatan

Dari persamaan regresi di atas dapat dijelaskan bahwa nilai koefisien regresi variabel lama penggunaan gawai adalah sebesar -22.523, artinya jika nilai dari variabel lama penggunaan gawai mengalami kenaikan 1 poin, maka nilai dari variabel kelekatan akan mengalami penurunan sebesar 22.523 poin. Begitu pula sebaliknya nilai dari variabel lama penggunaan gawai mengalami penurunan 1 poin, maka nilai

dari variabel kelekatan akan mengalami kenaikan sebesar 22.523 poin. Dalam hal ini pengaruh dari variabel independen lama penggunaan gawai adalah berbanding terbalik dengan kelekatan, artinya semakin meningkat lama penggunaan gawai, maka nilai kelekatan juga akan semakin menurun, begitu pula sebaliknya.

## 5. Pengujian Hipotesis

### Uji T (Uji Parsial)

Uji T ini bertujuan untuk menguji apakah terdapat pengaruh parsial atau individu dari masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen. Berikut adalah hasil perhitungan berdasarkan data yang diperoleh:

#### Hipotesis 1:

- $H_0 : \beta_1 = 0$ , artinya tidak terdapat pengaruh antara Lama Penggunaan Gadget terhadap Kedekatan.
- $H_1 : \beta_1 \neq 0$ , artinya terdapat pengaruh antara terdapat pengaruh antara Lama Penggunaan Gadget terhadap Kedekatan.

Tabel 4. 20  
Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,666 <sup>a</sup>	,444	,438	22,12541

Predictors: (Constant), Lama Penggunaan Gadget

Tabel 4. 21  
ANOVA<sup>a</sup>

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	35924,757	1	35924,757	73,386	,000 <sup>b</sup>
	Residual	45037,115	92	489,534		
	Total	80961,872	93			

a. Dependent Variable: Kelekatan

b. Predictors: (Constant), Lama Penggunaan Gadget

Tabel 4. 22  
Coefficients<sup>a</sup>

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	181,479	7,170		25,313	,000
	Lama Penggunaan Gadget	-22,523	2,629	-,666	-8,567	,000

a. Dependent Variable: Kedekatan

**Keputusan:** Terdapat pengaruh terdapat pengaruh antara Lama Penggunaan Gadget terhadap Kedekatan ( $p\text{-value } 0.000 < 0.05$ ) maka keputusan adalah Tolak  $H_0$

Dari tabel di atas menunjukkan nilai signifikansi adalah 0.000 yang bernilai lebih kecil dari  $\alpha = 0.05$ , oleh karena itu keputusan adalah tolak  $H_0$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara lama penggunaan gawai terhadap Kelekatan.

## J. Pembahasan

Hasil analisa data menunjukkan bahwa, dari 94 orang responden, dapat diketahui bahwa responden memiliki gawai paling banyak 1 buah yaitu 42,6%, sedangkan untuk penggunaan gawai paling tinggi 2-3 jam dalam sehari, yaitu sebanyak 38,3% atau 36 orang siswa. Untuk layanan penggunaan gawai yang paling sering digunakan adalah untuk sosial media yaitu 55,5% atau 52 orang, dengan sosial media tertinggi yang paling sering digunakan adalah instagram, yaitu 88,3% atau 83 orang siswa. Layanan penggunaan gawai tertinggi kedua adalah *game online*, yaitu 29,8% atau 28 orang siswa, dan *game online* yang paling sering dimainkan adalah *PUBG Mobile*, yang dimainkan oleh 43 orang siswa atau 45,7%.

Dari hasil analisa data, persamaan regresi di atas dapat dilihat bahwa nilai koefisiensi regresi variabel Lama Penggunaan Gawai adalah sebesar -22.523, artinya jika nilai dari variabel Lama Penggunaan Gawai mengalami kenaikan 1 poin, maka nilai dari variabel Kelekatan akan mengalami penurunan sebesar 22.523 poin. Begitu pula sebaliknya nilai dari variabel Lama Penggunaan Gawai mengalami penurunan 1 poin, maka nilai dari variabel Kelekatan akan mengalami kenaikan sebesar 22.523 poin.

Dalam hal ini pengaruh dari variabel independen lama penggunaan gawai adalah berbanding terbalik dengan kelekatan, artinya semakin meningkat lama penggunaan gawai, maka nilai kelekatan juga akan semakin menurun, begitu pula sebaliknya. Jika lama penggunaan gawai berkurang, maka nilai kelekatan remaja awal dengan orang tuanya akan meningkat.

Berdasarkan hasil pengolahan data tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa, lama penggunaan gawai memberikan pengaruh terhadap kelekatan remaja awal dengan orang tua. Hal ini disimpulkan dari adanya hasil pengujian koefisien regresi pada variabel Kelekatan, diperoleh nilai signifikansi adalah 0.000 yang bernilai kurang dari  $\alpha = 0.05$ , oleh karena itu keputusan adalah tolak  $H_0$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara lama penggunaan gawai terhadap kelekatan.

## K. KESIMPULAN

Hasil analisa data menunjukkan bahwa, dari 94 orang responden, paling sedikit memiliki gawai sebanyak 1 buah. Dari semua responden tersebut, jumlah waktu yang paling banyak yang digunakan untuk gawai adalah 2-3 jam. Untuk layanan gawai yang paling sering digunakan adalah untuk sosial media dengan sosial media tertinggi yang paling sering digunakan adalah instagram. Layanan gawai tertinggi kedua adalah *game online*, dan *game online* yang paling sering dimainkan adalah *PUBG Mobile*.

Dari hasil analisis persamaan regresi diketahui bahwa nilai koefisiensi regresi variabel lama penggunaan gawai adalah sebesar -22.523, artinya jika nilai dari

variabel lama penggunaan gawai mengalami kenaikan 1 poin, maka nilai dari variabel kelekatan akan mengalami penurunan sebesar 22.523 poin. Begitu pula sebaliknya nilai dari variabel lama penggunaan gawai mengalami penurunan 1 poin, maka nilai dari variabel kelekatan akan mengalami kenaikan sebesar 22.523 poin.

Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa pengaruh dari variabel independen lama penggunaan gawai adalah berbanding terbalik dengan kelekatan, artinya semakin meningkat lama penggunaan gawai, maka nilai kelekatan juga akan semakin menurun, begitu pula sebaliknya. Jika lama penggunaan gawai berkurang, maka nilai kelekatan remaja awal dengan orang tuanya akan meningkat.

Berdasarkan hasil pengolahan data tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa, lama penggunaan gawai memberikan pengaruh terhadap kelekatan remaja awal dengan orang tua. Hal ini disimpulkan dari adanya hasil pengujian koefisien regresi pada variabel Kelekatan, diperoleh nilai signifikansi adalah 0.000 yang bernilai kurang dari  $\alpha = 0.05$ , oleh karena itu keputusan adalah tolak  $H_0$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara lama penggunaan gawai terhadap kelekatan.

#### **L. Saran**

Dengan kesimpulan ini, peneliti memberikan saran yang dapat dilakukan oleh beberapa pihak, antara lain pihak sekolah, pada remaja awal, pada orang tua dan untuk penelitian selanjutnya.

Saran untuk sekolah, yaitu selain adanya proses belajar mengajar, sebaiknya sekolah juga memberikan kegiatan organisasi, misalnya OSIS, PMR, dan Pramuka atau kegiatan ekstra kurikuler lainnya untuk siswa. Dengan demikian, siswa akan lebih disibukkan dengan berbagai kegiatan positif dan produktif. Selain itu, juga untuk menampung dan memberikan fasilitas untuk mengembangkan berbagai potensi remaja, sesuai dengan bakatnya. Dengan demikian, remaja dapat mengurangi penggunaan gawai dalam kegiatan kesehariannya.

Saran untuk remaja awal yaitu agar remaja awal dapat menjadi lebih bertanggung jawab dan lebih bijaksana dalam menggunakan teknologi gawai untuk hal-hal yang bermanfaat. Dalam hal ini misalnya menggunakan gawai untuk menyelesaikan tugas sekolah, belajar mengenai ilmu baru atau meng-*update* diri dengan berbagai berita dan pengetahuan yang baru. Selain itu, disarankan agar remaja awal agar dapat mengurangi pemakaian gawai untuk hal-hal yang tidak bermanfaat, misalnya bermain *game on line*.

Saran untuk orang tua dan keluarga, agar orang tua dan keluarga terus membangun hubungan dan komunikasi dengan remaja awal. Meskipun ketika seseorang menginjak usia remaja awal telah memiliki kemandirian dan lebih banyak menghabiskan waktu dengan teman sebayanya, orang tua dan keluarga harus terus memiliki hubungan

kelekatan yang positif dengan remaja awal. Dengan demikian, remaja awal akan merasa aman dalam lingkungannya dan menjadi percaya diri. Selain itu, dengan adanya kelekatan, orang tua dapat menjadi lebih mudah dalam mengontrol penggunaan gawai dan memberikan bimbingan bagaimana menggunakan waktu yang lebih bermanfaat, sesuai dengan ajaran agama.

## REFRENSI

- Arnett, Jeffrey Jensen, edited by McLean, Kate C & Syed, Moin (2015), *The Oxford Handbook of Identity Development*, USA, Oxford University Press.
- Batubara, Jose RL (2010), *Adolescent Development (Perkembangan Remaja) Sari Pediatri*, Vol. 12, No. 1, Juni 2010.
- Bohang, Fatimah Kartini (2018), "Berapa Jumlah Pengguna Internet di Indonesia?", diunduh dari [www.tekno.kompas.com](http://www.tekno.kompas.com), pada 10 Desember 2018
- Brooks, Jane (2011), *The Process of Parenting*, 8<sup>th</sup> Edition, New York, McGraw Hills.
- Chui, Wing-Yip & Leung, Man-Tak (2016), *Adult Attachment Internal Working Model of Self and Other, Self Esteem and Romantic Relationship Satisfaction in Chinese Culture: By Multilevel-Multigroup Structural Equation Modelling*, *Applies Psychology Reading*. DOI 10.1007/978-981-10-2796-3\_14.
- Chui, Wing-Yip & Leung, Man-Tak (2016), *Adult Attachment Internal Working Model of Self and Other, Self Esteem and Romantic Relationship Satisfaction in Chinese Culture: By Multilevel-Multigroup Structural Equation Modelling*, *Applies Psychology Reading*. DOI 10.1007/978-981-10-
- Dewi & Valentina (2013), *Pengaruh Kelekatan Orang tua dan Remaja dengan Kemandirian Remaja di SMKNI Denpasar*, *Jurnal Psikologi Udayana* 2013, Vol. 1, No. 1, 181-189.
- Galotti, Kathleen M., (2017), *Cognitive Development: Infancy Through Adolescence*, 2<sup>nd</sup> Edition, USA, SAGE Publications, Inc.
- Galotti, Kathleen M., (2017), *Cognitive Development: Infancy Through Adolescence*, 2<sup>nd</sup> Edition, USA, SAGE Publications, Inc.
- King, Laura (2011), *The Science of Psychology*, 2<sup>nd</sup> Edition, New York, McGraw Hills.
- Loh, Ooi, Lim, Fung, & Khoo, (2016), *Managing Adolescent with Gaming Problems: The Singapore Counsellors' Perspective*, *International Journal of Psychology and Behavioral Science*, doi:10.5923/j.ijpbs.20160601.02.
- Natalia & Lestari (2015), *Hubungan Antara Kelekatan Aman pada Orang Tua dengan Kematangan Emosi Remaja Akhir di Denpasar*, *Jurnal Psikologi Udayana*, 2015, Vol. 2, No. 1, 78-88.
- Newman, Barbara M., Lohman, Brenda J., & Newman, Philip. R (2007), *Peer Group Membership an A Sense of Belonging: Their Relationship to Adolescent Behavior Problems*, *Adolescence*, Vol. 42, No. 166, Summer 2007.
- Papalia, Diane & Martorell, Gabriela (2011), *Experience Human Development*, New York, McGraw Hill.

Richards, McGee, Williams, Welch & Hancox, (2010), *Adolescent Screen Time and Attachment to Parents and Peers*, US National Library of Medicine National Institute of Health DOI:[10.1001/archpediatrics.2009.280](https://doi.org/10.1001/archpediatrics.2009.280).

Richards, McGee, Williams, Welch & Hancox, (2010), *Adolescent Screen Time and Attachment to Parents and Peers*, US National Library of Medicine National Institute of Health DOI:[10.1001/archpediatrics.2009.280](https://doi.org/10.1001/archpediatrics.2009.280).

Shin & Lwin, (2016), *How Does “Talking About the Internet With Others” Affect Teenagers’ Experience of Online Risk? The Role of Active Mediation by Parents, Peers and School Teachers*, SAGE Journals, [doi.org/10.1177/1461444815626612](https://doi.org/10.1177/1461444815626612).

Shumaker, David M, Deutsch, Robin & Brenninkmeyer, Laura (2009), *How I Do Issues in Adolescence*, Journal of Child Custody, DOI:[10.1080/15379410902894866](https://doi.org/10.1080/15379410902894866).

Winarti, Cholilawati & Istiany (2014), *Hubungan Kelekatan Orang Tua dengan Anak terhadap Kecerdasan Emosional Remaja Laki-laki di SMP*, JKPP: Jurnal Kesehatan Keluarga dan Pendidikan, DOI: [doi.org/10.21009/JKKP.012.03](https://doi.org/10.21009/JKKP.012.03).