

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP KESEHATAN MENTAL PADA SISWA KELAS VII A, B DAN C DI SMP NEGERI 2 KOTA KEDIRI

Anggun Melani D. Kori¹, Tety Ripursari²

¹Universitas STRADA Indonesia

²Fakultas Keperawatan Dan Kebidanan

E-mail : anggun_2025@gmail.com

Latar Belakang : Tingginya penggunaan gadget pada remaja berdampak pada kesehatan mental yang ditandai dengan perilaku agresif, hiperaktif, berbohong, *bullying*, menarik diri, kesepian, depresi, ketakutan serta adanya gangguan kepribadian antisosial pada remaja. Selain itu remaja akan gelisah, marah dan mengamuk, jika gadget tersebut disita oleh orang tuanya. Hal ini dikarenakan remaja telah memiliki ikatan emosi dengan perangkat *mobile* pada *gadget*. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kesehatan mental pada siswa kelas VII A, B dan C di SMP Negeri 2 Kota Kediri.

Metode : Desain penelitian ini adalah *analitik observasional* dengan pendekatan *cross sectional*. Responden diambil dengan teknik *purposive sampling* dengan sampel sebanyak 40 orang. Variabel independen adalah penggunaan *gadget* dan variabel dependen adalah kesehatan mental. Hasil uji statistik menggunakan *regresi ordinal*.

Hasil : Hasil penelitian didapatkan bahwa sebagian besar responden dengan penggunaan *gadget* dalam kategori sedang sebanyak 26 responden (65.0%). Sebagian besar responden dengan kesehatan mental dalam kategori negatif sebanyak 22 responden (55.0%).

Analisis : Hasil analisa data diketahui variabel penggunaan gadget memiliki nilai wald sebesar 1838.661 dengan sig. 0,000 (< 0,05) dan variabel kesehatan mental memiliki nilai wald sebesar 552.964 dengan sig. 0,000 (< 0,05). Hal ini menunjukkan ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kesehatan mental pada siswa

Kesimpulan : Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat mempengaruhi kesehatan mental remaja sehingga diperlukan peran orang tua, guru, masyarakat dan tenaga kesehatan dalam memberikan informasi dan membatasi remaja dalam penggunaan gadget yang berlebihan.

Kata Kunci : *Gadget*, Kesehatan Mental, Siswa

ABSTRACT

THE EFFECT OF GADGET USE ON MENTAL HEALTH OF STUDENTS IN GRADE VII A, B AND C AT SMP NEGERI 2 CITY OF KEDIRI

Anggun Melani D. Kori¹, Tety Ripursari²

¹Universitas STRADA Indonesia

²Fakultas Keperawatan Dan Kebidanan

E-mail : anggun_2025@gmail.com

Introduction : *The high use of gadgets in adolescents has an impact on mental health which is characterized by aggressive behavior, hyperactivity, lying, bullying, withdrawal, loneliness, depression, fear and the presence of antisocial personality disorders in adolescents. In addition, adolescents will be restless, angry and angry if the gadget is confiscated by their parents. This is because adolescents already have an emotional bond with mobile devices on gadgets. The purpose of this study was to determine the effect of gadget use on mental health in grade VII A, B and C students at SMP Negeri 2 Kediri City.*

Method : *The design of this study was observational analytic with a cross-sectional approach. Respondents were taken using a purposive sampling technique with a sample of 40 people. The independent variable is gadget use and the dependent variable is mental health. The results of the statistical test used ordinal regression.*

Results : *The results of the study showed that the majority of respondents with gadget use in the moderate category were 26 respondents (65.0%). The majority of respondents with mental health in the negative category were 22 respondents (55.0%).*

Analysis : *The results of data analysis show that the gadget usage variable has a Wald value of 1838.661 with a sig. 0.000 (<0.05) and the mental health variable has a Wald value of 552.964 with a sig. 0.000 (<0.05). This shows that there is an influence of gadget usage on mental health in students*

Discussion : *Based on the results of the study, it can be concluded that excessive use of gadgets can affect the mental health of adolescents, so the role of parents, teachers, the community and health workers is needed in providing information and limiting adolescents in excessive use of gadgets.*

Keywords : *Gadgets, Mental Health, Students*