

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Remaja merupakan tahapan hidup seseorang yang selalu dihadapkan dengan berbagai tantangan, karena terdapat berbagai perubahan yang terjadi mulai dari perubahan fisik, biologis, psikologis, dan sosial, tantangan yang sering dihadapi remaja adalah konflik pada dirinya, dimana remaja menjadi labil dan emosional sehingga remaja sering salah dalam menafsirkan apa yang mereka lihat di media sosial yang terdapat di gadget para remaja (Putro, 2017). Pada tahapan perkembangan remaja menunjukkan kecenderungan terhadap penggunaan gadget secara berlebihan sehingga di masa ini dimana remaja mengalami krisis identitas yang membuat individu kurang percaya diri (Agustriyana, 2017). Seiring dengan penambahan dan perkembangan psikologi pada remaja yang belum memiliki rasa percaya diri, maka kebutuhan aktualisasi diri menjadi salah satu faktor yang ingin dipenuhi oleh remaja.

Aktualisasi merupakan suatu proses menjadi diri sendiri dengan perkembangan sifat serta potensi individu sesuai dengan keunikannya yang ada untuk menjadi kepribadian yang utuh, juga bebas dari tekanan dari dalam diri maupun dari luar, atau timbulnya keinginan dari diri seseorang untuk dapat mengembangkan potensi dan kapasitas dirinya, meskipun demikian bila kebutuhan ini tidak terpenuhi akan mengakibatkan penyimpangan atau penyakit yang bersifat psikologi (Meilita, 2015).

Penelitian terdahulu oleh Erlythaliya kurniawati tahun 2019 dengan judul “Gambaran aktualisasi diri remaja pengguna media sosial” menunjukkan 47.8% remaja memiliki tingkat aktualisasi diri rendah, dimana lebih banyak dialami oleh individu pada remaja. Survei yang telah dilakukan oleh *first direct* bank terhadap 2000 orang milenial di Inggris, mendapatkan hasil bahwa 56% individu berada dalam *self-actualization crisis* dan dalam sebuah buku *life span* milik Santrock, telah dilakukan wawancara pada individu yang memiliki usia 12 sampai 22 tahun, hasil dari wawancara tersebut menemukan sekitar 20% individu memiliki visi yang jelas tentang arah hidup mereka, apa yang mereka ingin capai, dan mengapa menginginkan hal tersebut.

Sedangkan 60% individu lainnya mengikuti aktivitas yang mempunyai tujuan, seperti *service learning* atau *self-actualization* tetapi mereka belum mempunyai komitmen atau rencana yang jelas tentang tujuan yang ingin mereka capai, hal tersebut menunjukkan bahwa aktualisasi diri mereka kurang baik (Habibie, 2019). Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan kuesioner pada siswa, sebagian besar responden mengalami penggunaan gadget tinggi yaitu sejumlah 95 responden (57,6%) dan sebagian besar aktualisasi diri negatif yaitu sejumlah 86 responden (52,1%) di MTs Negeri 2 Banyuwangi.

Ada dua faktor yang mempengaruhi aktualisasi diri yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari diri individu itu sendiri seperti perasaan ragu dan ketidaktahuan akan potensi yang dimiliki, sedangkan faktor eksternal yang berasal dari luar diri individu tersebut

seperti budaya, lingkungan dan penggunaan gadget yang berlebihan (Agustriyana, 2017). *Gadget* yaitu barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan, tetapi pada faktanya *gadget* sering disalahgunakan, tak hanya digunakan oleh orang dewasa atau lanjut usia (22 tahun keatas), remaja (12-21 tahun), tapi pada anak-anak (7-11 tahun), dan lebih ironisnya lagi *gadget* digunakan untuk anak usia (3-6 tahun), yang seharusnya belum layak untuk menggunakan *gadget* (Esthem,2017). Apabila penggunaan gadget terus-menerus dilakukan dan kebutuhan untuk aktualisasi diri tersebut tidak terpenuhi pada remaja maka hal tersebut akan mengakibatkan individu menjadi terpuruk, frustrasi, lemah, pasif, ketergantungan, tidak mampu mengatasi tuntutan hidup, menunjukkan perasan dan sikap inferior atau rendah diri, canggung dan iri dalam bergaul (Rifauddin, 2016).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan aktualisasi diri pada remaja yaitu dengan mengurangi penggunaan gadget yang berlebihan dengan hal-hal positif seperti memberikan arahan kepada siswa tentang pentingnya aktualisasi diri untuk masa depan mereka, atau dengan hal lain seperti mereka bisa menggunakan waktu mereka untuk melakukan kegiatan ekstrakurikuler disekolah agar mereka dapat memberbanyak teman (Esthem,2017). Aktualisasi diri dapat dilakukan dengan gadget sebagai sarana untuk meningkatkan kehidupan orang yang mereka kenal untuk berkontribusi ke berbagai informasi, pengalaman, atau pemikiran. Mengaktualisasi dirinya juga dapat menggunakan gadget sebagai cara

untuk menunjukkan identitas mereka kepada orang lain (Munakahat,2016). Penelitian yang membandingkan keduanya, terutama terkait dengan penggunaan gadget masih kurang. Perbandingan semacam itu dapat menjelaskan bagaimana penggunaan gadget menjadi mekanisme untuk perubahan yang positif bukan hanya alat untuk kepentingan diri sendiri. Hal ini diperlukan keberanian remaja untuk bisa menyesuaikan diri dengan baik sehingga dapat mengaktualisasikan diri dengan penuh tanpa rasa takut.

Berdasarkan latar belakang diatas, Melihat dampak negatif yang ditimbulkan apabila aktualisasi diri rendah dan tidak tercapai, maka melalui penelitian ini, ingin diketahui sejauh mana para remaja berproses dalam beraktualiasi diri. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu para remaja agar bisa menggunakan gadget sebagai proses untuk aktualisasi diri. Dan untuk mencegah terjadinya hal tersebut, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul "Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Aktualisasi Diri Pada Remaja Kelas 7 Di MTs Negeri 2 Banyuwangi". Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara penggunaan gadget terhadap proses aktualisasi diri remaja di MTs Negeri 2 Banyuwangi.

1.2 Rumusan Masalah

Adakah Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Aktualisasi Diri Pada Remaja Kelas 7 Di MTs Negeri 2 Banyuwangi?

1.3 Tujuan

1.3.1 Tujuan Umum

Untuk mengetahui Adanya Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Aktualisasi Diri Pada Remaja Kelas 7 Di MTs Negeri 2 Banyuwangi

1.3.2 Tujuan Khusus

- a. Teridentifikasi Penggunaan Gadget Pada Remaja Kelas 7 Di MTs Negeri 2 Banyuwangi
- b. Teridentifikasi Aktualisasi Diri Pada Remaja Kelas 7 Di MTs Negeri 2 Banyuwangi
- c. Teranalisa Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Aktualisasi Diri Pada Remaja Kelas 7 Di MTs Negeri 2 Banyuwangi

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.4.1. Manfaat Teoritis

Mengembangkan ilmu pengetahuan dibidang kesehatan khususnya ilmu keperawatan serta dapat memberikan pengetahuan dan menjadi masukan untuk penelitian selanjutnya.

1.4.2. Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti Yang Akan Datang

Menambah pengetahuan, pengalaman dan keterampilan bagi peneliti Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Aktualisasi Diri Pada Remaja Kelas 7 Di MTs Negeri 2 Banyuwangi

2. Bagi Responden

Memberikan manfaat serta hal positif kepada responden tentang Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Aktualisasi Diri Pada Remaja Kelas 7 Di MTs Negeri 2 Banyuwangi

3. Bagi Institusi

Peneliti mampu memberikan masukan kepada institusi kesehatan sebagai bahan referensi untuk meningkatkan ilmu pengetahuan, dan bermanfaat bagi semua mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Banyuwangi dan dijadikan sumber bacaan mahasiswa di perpustakaan.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Remaja

2.1.1 Definisi Remaja

Masa remaja merupakan masa peralihan dari kanak-kanak menuju dewasa, pada masa itu terjadi pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik, mental, maupun peran sosial (Febriawati et al., 2018).

Secara demografi, populasi terbesar dari suatu negara adalah kelompok remaja. Menurut *World Health Organization* (WHO) sekitar seperlima dari penduduk dunia adalah remaja usia 10-19 tahun. Sekitar 900 juta berada di negara berkembang, sementara di Indonesia sendiri terdapat sekitar 60 juta jiwa penduduk adalah remaja (Prihastuti, 2014).

Menurut *World Health Organization* (2018) Remaja merupakan suatu masa kritis dalam kehidupan, waktu dimana orang-orang menjadi individu yang mandiri, menjalin hubungan baru, mengembangkan keterampilan sosial dan masa dimana mempelajari perilaku-perilaku yang akan bertahan sampai sisa hidupnya.

2.1.2 Ciri-Ciri Remaja

Erickson (dalam McLeod, 2018) mengatakan bahwa ciri dari remaja adalah "*Identity vs Role Confusion*" dimana selama periode ini remaja mengeksplorasi dan hasil eksplorasi tersebut membentuk identitas diri. Ketika remaja gagal dalam membangun identitas diri

tersebut maka remaja akan mengalami kebingungan peran atau krisis identitas sehingga menyebabkan keraguan akan diri mereka sendiri dan dalam bersosialisasi dengan masyarakat. Menanggapi kebingungan peran atau krisis identitas tersebut maka remaja akan mulai bereksperimen dengan gaya hidup yang berbeda baik dari segi pendidikan, kehidupan sosial dan lain-lain. Pada masa remaja, individu akan menjadi lebih mandiri dan ingin menjadi bagian dari kelompok sosial dan mulai menyesuaikan diri.

Kemudian menurut Hurlock (2004) melengkapi bahwa terdapat tujuh ciri-ciri remaja yang membedakan dengan periode sebelum ataupun setelahnya. Pertama masa remaja sebagai periode yang penting baik dari segi fisik dan juga psikologi, keduanya penting dan berkembang dengan cepat terutama pada masa awal remaja sehingga diperlukan penyesuaian mental. Kedua, masa remaja sebagai periode peralihan dari masa-anak menuju masa dewasa dimana masa anak akan mempengaruhi pola perilaku dan sikap pada masa remaja, sehingga masa peralihan membuat status remaja tidak jelas dan menimbulkan keraguan peran yang harus dilakukan. Ketiga, masa remaja sebagai periode perubahan antara lain perubahan emosi, fisik, minat, peran, pola perilaku, nilai-nilai dan sikap. Keempat, masa remaja sebagai masa mencari identitas untuk mengetahui siapa dirinya, apa perannya, apakah mampu percaya diri dan secara menyeluruh apakah akan berhasil atau gagal. Selanjutnya, masa

remaja dicirikan sebagai usia yang bermasalah, menimbulkan ketakutan, tidak realistis dan dianggap sebagai ambang masa dewasa.

2.1.3 Karakteristik Remaja

Fase remaja dengan berbagai perubahannya dapat dibedakan dalam 3 kategori berdasarkan karakteristiknya. Perbedaan karakteristik tersebut memberi konsekuensi berbeda terhadap kepuasan mereka dan apa yang mereka punyai termasuk “dirinya”. Berikut beberapa arakteristik remaja menurut (Dieny, 2014)

A. Fase Remaja Awal (Usia 10-13 tahun)

Masa remaja awal terjadi di antara usia 10- 13 tahun. Selama tahap ini, anak-anak sering kali mulai tumbuh lebih cepat dan mengalami tahap awal pubertas. Baik anak laki-laki maupun perempuan akan mengalami perubahan fisik yang signifikan dan minat seksual yang meningkat. Pada anak perempuan biasanya dimulai satu atau dua tahun lebih awal jika dibandingkan pada anak laki-laki. Bahkan, beberapa perubahan juga normal dialami sejak memasuki usia 8 tahun untuk perempuan dan 9 tahun untuk laki-laki remaja perempuan mulai menstruasi pada usia 12 tahun atau rata-rata 2 hingga 3 tahun setelah dimulainya perkembangan payudara. Secara kognitif remaja pada tahap ini sudah mulai mengalami peningkatan minat intelektual mereka juga memiliki pemikiran yang konkrit, seperti mulai mencari kebenaran dari suatu hal baik atau buruk dan sebagainya. Selain itu pada tahap ini para remaja juga mulai memusatkan

pemikiran mereka pada diri sendiri. Sebagai bagian dari ini, pra remaja dan remaja awal seringkali sadar diri tentang penampilan mereka dan merasa seolah-olah mereka selalu dinilai oleh teman sebayanya. Hal ini yang membuat kebanyakan anak remaja menganggap penting semua pemikiran dan penilaian orang tentang dirinya.

Karakteristik remaja awal antara lain :

- Perhatian pada bentuk tubuh dan citra tubuh.
- Kepercayaan dan menghargai orang dewasa.
- Kekhawatiran pada hubungan dengan teman sebaya.
- Mencoba sesuatu yang dapat membuat dirinya terlihat lebih baik atau mengubah citra tubuh mereka.
- Ketidakstabilan emosi.

B. Fase Remaja Pertengahan (Usia 14-17 Tahun)

Perubahan fisik dari pubertas berlanjut selama masa remaja pertengahan. Untuk laki-laki perubahan suara akan mulai terjadi dimana suara akan terdengar lebih berat. Selain itu, jerawat juga terlihat mulai muncul dari wajah. Sedangkan pada anak perempuan kebanyakan sudah mulai mengalami menstruasi yang teratur di Fase ini. Di usia ini, banyak remaja juga mulai tertarik untuk menjalin hubungan yang lebih dari pertemanan dengan lawan jenisnya mereka mungkin pertanyakan dan mengeksplorasi identitas seksual mereka yang bisa saja membuat stres jika mereka tidak mendapat dukungan dari teman sebaya, keluarga, atau

komunitas ditahap ini, kebanyakan remaja juga mulai cenderung menghabiskan lebih sedikit waktu dengan keluarga karena lebih memilih bersama dengan teman-temannya. Perkembangan kognitif anak remaja pertengahan ini juga semakin matang tetapi cara berpikir mereka masih belum matang seperti pemikiran orang dewasa. Remaja menengah lebih mampu berpikir abstrak dan mempertimbangkan gambaran besar tetapi mereka mungkin masih kurang mampu menerapkan pada saat itu misalnya dalam situasi tertentu anak-anak di depan di masa remaja pertengahan mungkin mendapati diri mereka

Karakteristik remaja tengah antara lain :

- Menciptakan citra tubuh.
- Sangat besar dipengaruhi oleh teman sebayanya.
- Tidak mudah percaya pada orang dewasa.
- Menganggap kebebasan menjadi hal yang sangat penting, misalnya : mulai jarang makan bersama keluarga.
- Pengalaman berharga pada perkembangan kognitif.
- Lebih suka mendengarkan kata-kata teman sebayanya daripada orangtua atau orang dewasa lainnya.
- Bereksperimen, misalnya memilih menjadi vegetarian.

C. Fase Remaja Akhir (Usia 18-24 Tahun)

Memasuki masa remaja akhir, pada umumnya fisik telah berkembang secara maksimal. Selain itu, remaja akhir juga telah memiliki kemampuan berpikir yang lebih matang jika

dibandingkan dengan remaja menengah mereka juga mampu lebih fokus pada masa depan serta mampu membuat keputusan berdasarkan harapan dan cita-cita mereka. dalam hal persahabatan hubungan keluarga dan percintaan Remaja akhir biasanya akan lebih stabil. mereka telah bisa menentukan dengan siapa meminta nasihat atau mendiskusikan topik tertentu secara dewasa.

Karakteristik remaja akhir yaitu :

- Berorientasi pada masa depan dan membuat rencana.
- Meningkatnya kebebasan.
- Konsisten pada nilai-nilai dan kepercayaan.
- Mengembangkan hubungan yang lebih dekat atau tetap.

2.1.4 Perubahan Perkembangan Remaja

Menurut sarwono (2011) perubahan-perubahan yang dialami pada masa remaja yaitu :

a. Perkembangan Fisik

Perubahan-perubahan fisik yang terjadi merupakan gejala primer dalam pertumbuhan remaja, sedangkan perubahan-perubahan psikologis muncul antara lain sebagai akibat dari perubahan fisik itu.

Di antara perubahan-perubahan fisik itu, yang terbesar pengaruhnya pada perkembangan jiwa remaja adalah pertumbuhan tubuh (badan semakin panjang dan tinggi). Selanjutnya, mulai berfungsinya alat reproduksi (ditandai dengan menstruasi pada wanita dan mimpi basah pada laki-laki) dan tanda-tanda seksual sekunder (Sarwono, 2011).

b. Perkembangan Psikologis

1) Pembentukan Konsep Diri

Berupa pemekaran diri sendiri yang ditandai dengan kemampuan seseorang untuk menganggap orang atau hal lain sebagai bagian dari dirinya sendiri, kemampuan melihat diri sendiri secara objektif yang ditandai dengan kemampuan untuk mempunyai wawasan tentang diri sendiri dan memiliki falsafah hidup tertentu (Sarwono, 2011).

2) Perkembangan Intelegensi

Intelegensi mengandung unsur fikiran atau ratio, semakin banyak unsur ratio yang harus digunakan dalam satu tindakan atau tingkah laku, makin berintelegensi tingkah laku tersebut (Sarwono, 2011).

3) Perkembangan Peran Sosial

Gejolak emosi remaja umumnya disebabkan antara lain oleh adanya konflik peran sosial yaitu disuatu pihak remaja ingin mandiri sebagai orang dewasa dan remaja dari pihak lain harus terus menerus mengikuti kemauan orang tua (Sarwono, 2011).

4) Perkembangan Peran Seksual

Peran seksual pada hakikatnya adalah bagian dari peran sosial. Semua halnya dengan anak yang harus mempelajari perannya sebagai anak terhadap orang tua atau sebagai murid terhadap guru, maka ia harus mempelajari perannya sebagai anak dari jenis kelamin tertentu terhadap jenis kelamin orang yang

bersangkutan tetapi juga oleh lingkungan dan faktor-faktor lainnya (Sarwono, 2011).

5) Perkembangan Moral dan Religi

Moral bagi remaja merupakan suatu kebutuhan tersendiri karena mereka sedang membutuhkan pedoman atau petunjuk dalam rangka mencari jalannya sendiri. Pedoman ini dibutuhkan juga untuk menumbuhkan identitas dirinya menuju kepribadian matang dan menghindari diri dari konflik-konflik peran yang selalu terjadi dalam masa transisi ini (Sarwono, 2011).

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa remaja merupakan masa peralihan pada tahap perkembangan yaitu peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Pada masa ini sering timbul kegelisahan, pertentangan sering berkhayal, berfantasi dan lain-lain (Sarwono, 2011).

2.1.5 Tugas Perkembangan Remaja

Salah satu periode dalam masa kehidupan ialah (fase) remaja. Masa ini merupakan bagian kehidupan yang penting dalam siklus perkembangan individu, dan merupakan masa perpindahan yang diarahkan kepada perkembangan masa dewasa yang sehat untuk melakukan sosialisasi dengan baik. Remaja harus menjalankan tugas-tugas perkembangan pada usianya dengan baik.

Apabila tugas perkembangan sosial ini dapat dilakukan dengan baik, remaja tidak akan mengalami kesulitan dalam kehidupan sosialnya serta akan membawa kebahagiaan dan kesuksesan dalam

menuntaskan tugas perkembangan untuk fase-fase berikutnya. Sebaliknya, manakala remaja gagal menjalankan tugas-tugas perkembangannya akan membawa akibat negatif dalam kehidupan sosialnya, menyebabkan ketidakbahagiaan pada remaja yang bersangkutan, menimbulkan penolakan masyarakat, dan kesulitan-kesulitan dalam menuntaskan tugas-tugas perkembangan berikutnya.

Menurut Jahja (2014 sebagaimana dikutip dalam (Putro, 2017) mengemukakan tugas-tugas perkembangan remaja sebagai berikut :

- Menerima fisiknya sendiri berikut keragaman kualitasnya.
- Mencapai kemandirian emosional dari orangtua atau figur-figur yang mempunyai otoritas.
- Mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal dan bergaul dengan teman sebaya, baik secara individual maupun kelompok.
- Menemukan manusia model yang dijadikan identitas pribadinya.
- Menerima dirinya sendiri dan memiliki kepercayaan terhadap kemampuannya sendiri.
- Memperkuat *self-control* (kemampuan mengendalikan diri) atas dasar skala nilai, prinsip-prinsip atau falsafah hidup (*weltanschauung*).
- Mampu meninggalkan reaksi dan penyesuaian diri (sikap/perilaku) kekanak-kanakan.

2.1.6 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Remaja

Faktor penting yang dapat mempengaruhi remaja, meliputi;

1. Lingkungan Sosial

Dimensi lingkungan sosial terdiri dari:

- a. *Transactions*, yaitu interaksi seseorang dengan orang lain dalam lingkungan yang bersifat aktif dan dinamis.
- b. *Energy*, yaitu kekuatan alami yang dimiliki seseorang untuk terlibat aktif dengan lingkungannya.
- c. *Interface*, merupakan penghubung dari suatu interaksi, seperti bahan pembicaraan yang menyebabkan seorang individu berinteraksi dengan individu lain.
- d. *Adaptation*, menunjukkan pada kemampuan untuk menyesuaikan diri untuk menyatu dengan kondisi lingkungan.
- e. *Coping*, adalah bentuk penyesuaian diri manusia untuk mengatasi masalah. Bentuk penyesuaian ini ada yang bersifat positif namun ada juga yang bersifat negatif.
- f. *Interdependence*, menunjukkan hubungan saling ketergantungan atau kepercayaan dari seorang individu dengan individu lain (Nurbayani, 2012).

2. Gambaran Citra Tubuh

Gambaran citra tubuh ada lima dimensi, yaitu:

- a) *Appearance evaluation*, yaitu pengukur evaluasi dari penampilan dan keseluruhan tubuh apakah menarik atau tidak serta memuaskan atau tidak.

b) *Appereance orientation* yaitu perhatian individu terhadap penampilan dirinya dan usaha yang dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan diri.

c) *Body area satisfaction*, yaitu mengukur kepuasan individu terhadap bagian tubuh secara spesifik seperti wajah, rambut, tubuh bagian bawah, tengah dan atas serta penampilan secara keseluruhan.

d) *Overweigt preoccupation*, yaitu mengukur kecemasan terhadap kegemukan, kewaspadaan individu terhadap berat badan, membatasi makan dan perilaku diet.

e) *Self-Classified Weight*, yaitu mengukur dan menilai berat badan, dari sangat kurus hingga sangat gemuk (Indika, 2009).

Cacat tubuh berdampak pada penurunan rasa percaya diri sehingga remaja cenderung menutup diri dan menghindari teman sebaya. Keterbatasan terutama dalam hal fisik membuat remaja tidak dapat melakukan aktifitas dengan mandiri.

3. Motivasi

Motivasi dapat bersumber dari dalam diri remaja, seperti semangat dan obsesi. Motivasi yang timbul dari luar diri remaja, seperti penghargaan orangtua atau masyarakat terhadap remaja. Motivasi menentukan besar usaha dalam mencapai tugas perkembangan remaja dan besarnya kemauan untuk melakukan usaha tersebut. Maka, semakin tinggi motivasi remaja, semakin

tinggi pula usaha remaja untuk memenuhi tugas perkembangan (Sarwono, 2011).

4. Pengetahuan

Pengetahuan kognitif merupakan hal yang sangat penting untuk terbentuknya perilaku seseorang (Notoatmodjo, 2003). Pengetahuan yang tercakup dalam domain kognitif mempunyai enam tingkatan yaitu:

- Tahu, diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya.
- Memahami, diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui, dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar.
- Aplikasi, diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi sebenarnya.
- Analisis, yaitu suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek ke dalam komponen-komponen, tetapi masih di dalam struktur organisasi, dan masih ada kaitannya satu sama lain.
- Sintesis, mengacu kepada suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian didalam suatu bentuk keseluruhan yang baru.
- Evaluasi, berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan penilaian terhadap suatu materi atau objek (Notoatmodjo, 2007).

5. Kepribadian

Kepribadian merupakan kondisi internal remaja. Karakter akan berangsur-angsur terbentuk dipengaruhi kebutuhan, sikap, minat maupun tujuan pribadi. Kepribadian *ekstrovert* adalah kepribadian yang lebih dipengaruhi oleh dunia objektif, berorientasi pada dunia luar. Pikiran, perasaan, serta tindakannya lebih banyak ditentukan oleh lingkungan. Memiliki karakteristik suka bergaul, ramah, suka mengikuti kata hati, dan suka mengambil resiko. Sedangkan *introvert* adalah kepribadian yang lebih dipengaruhi oleh dunia subjektif, berorientasi ke dalam dengan karakteristik watak yang tenang, pendiam, suka menyendiri, suka termenung, dan menghindari resiko (Sarwono, 2011).

6. Kreatifitas

Kreatifitas merupakan kecenderungan untuk mengaktualisasi diri (Yusuf, 2011). Mendukung pendapat Hurlock (1980) menyebutkan bahwa tugas perkembangan fase remaja ini berkaitan dengan perkembangan kognitifnya, yaitu fase operasional formal. Kematangan pencapaian fase kognitif akan sangat membantu kemampuan dalam melaksanakan tugas-tugas perkembangannya dengan baik, salah satu kemampuan kognitif yang dimiliki remaja adalah kemampuan kreatif.

7. Dukungan Keluarga

Dukungan keluarga adalah sikap, tindakan dan penerimaan keluarga terhadap anggota keluarga. Keluarga berfungsi sebagai

pendukung bagi anggotanya dan anggota keluarga memandang bahwa orang yang bersifat mendukung, selalu siap memberi pertolongan dan bantuan jika diperlukan (Rahmaniyah, 2014).

Keluarga memiliki beberapa bentuk dukungan yaitu;

- Dukungan informasional merupakan fungsi keluarga sebagai sebuah kolektor atau diseminator informasi tentang dunia. Dukungan informasional bermanfaat untuk menekan munculnya suatu stressor, karena informasi yang diberikan memberikan sugesti kusus untuk individu. Aspek dalam dukungan informasional adalah nasehat, saran, usulan, petunjuk dan pemberian informasi.
- Dukungan penghargaan, keluarga bertindak sebagai bimbingan umpan balik, membimbing dan menengahi pemecahan masalah serta sebagai sumber dan validator identitas keluarga, diantaranya memberi support, pengakuan, penghargaan dan perhatian.
- Dukungan instrumental, keluarga merupakan sumber pertolongan praktis dan konkrit, diantaranya pelayanan, bantuan finansial, material berupa benda atau jasa, makanan dan minuman.
- Dukungan emosional, keluarga sebagai tempat yang aman dan damai untuk istirahat dan pemulihan serta membantu penguasaan terhadap emosi. Aspek-aspek dukungan emosional meliputi dukungan yang diwujudkan dalam bentuk afeksi, adanya kepercayaan, mendengarkan dan didengarkan.

2.2 Konsep Aktualisasi Diri

2.2.1 Definisi Aktualisasi Diri

Menurut Patioran (2013) bahwa aktualisasi diri merupakan proses menjadi diri sendiri dan mengembangkan bakat, sifat dan potensi psikologis yang unik. Sedangkan menurut Perfilyeva (2012) menyatakan bahwa aktualisasi diri adalah proses implementasi seorang individu dari minat, kreativitas, keinginan untuk berkembang, kemampuan untuk bertanggung jawab dan kemandirian.

Dapat disimpulkan aktualisasi diri merupakan penggunaan semua bakat, pemenuhan kualitas dan kapasitas diri dalam diri seorang individu.

2.2.2 Indikator Kebutuhan Aktualisasi Diri

Menurut Robbins dan Coulter (2010:110) menyebutkan indikator-indikator dari kebutuhan aktualisasi diri adalah sebagai berikut:

1. Kebutuhan Pertumbuhan (*growth need*)

Kebutuhan pertumbuhan adalah kebutuhan untuk mengetahui dan memahami sesuatu, untuk tumbuh dan berkembang dengan dihargai orang lain. Pada tahap pertumbuhan, seorang karyawan akan berusaha mengetahui dan memahami tugas dan wewenang yang diberikan kepadanya sekalipun itu adalah hal baru, serta karyawan selalu berusaha memperbaiki diri ketika melakukan kesalahan saat melaksanakan tugas dan wewenangnya.

2. Kebutuhan Pencapaian Potensi (*achieving one's potential*)

Kebutuhan pencapaian potensi merupakan kebutuhan seseorang untuk mengembangkan potensi, kemampuan dan bakat yang ada dalam dirinya secara maksimal. Untuk mencapai potensi seorang karyawan harus didukung oleh perusahaan berupa tersedianya fasilitas dan setiap karyawan mempunyai kesempatan yang sama untuk berkembang agar dapat mencapai potensi diri.

3. Kebutuhan Pemenuhan Diri (*self-fulfillment*)

Kebutuhan pemenuhan diri merupakan kebutuhan untuk memenuhi keberadaan diri dengan memaksimalkan penggunaan kemampuan dan potensi yang ada dalam dirinya. Untuk menunjukkan keberadaan dirinya, karyawan akan berusaha menerapkan keahlian yang dimiliki pada tugas dan pekerjaannya guna membantu meringankan pekerjaan serta selalu ingin terlibat dalam penentuan pencapaian tujuan yang diinginkannya.

4. Kebutuhan Dorongan

Kebutuhan dorongan adalah adanya dorongan dalam diri individu untuk mempertahankan keberadaan dirinya sesuai dengan potensi yang dimilikinya. Hal ini berhubungan dengan adanya dorongan untuk memotivasi diri ketika akan melakukan tugas bahkan selalu ingin berkreatifitas dalam mengerjakan tugasnya.

2.2.3 Aspek – Aspek Aktualisasi Diri

Menurut Kaufman (2018) dalam jurnalnya berjudul “*Self-Actualizing People in the 21st Century: Integration With*

Contemporary Theory and Research on Personality and Well-Being” mengatakan bahwa berdasarkan perkembangan zaman di abad ke 21 ini terdapat 10 aspek individu dalam mengaktualisasikan dirinya yang juga tetap berlandaskan dari teori Maslow. Sepuluh aspek tersebut meliputi pertama, *continued freshness of appreciation* (terus-menerus bersyukur) dimana individu akan mampu mensyukuri, merasa senang dan tidak bosan dengan apa yang dimiliki. Kedua adalah *acceptance* (penerimaan) dalam hal ini individu menerima diri mereka sendiri dan orang lain apa adanya, individu menikmati apa adanya diri mereka dan memperlakukan orang lain sama tanpa memandang latar belakang, status ataupun kondisi sosial ekonominya. Ketiga adalah *authenticity* (keaslian) hal ini menunjukkan individu memiliki perasaan yang asli, tidak dibuat-buat dan spontan. Keaslian juga menunjukkan sikap berani menegur dengan asertif apabila ada hal yang tidak sesuai. Keempat adalah *equanimity* (keseimbangan batin) dimana individu akan memiliki perasaan yang tenang dan stabil ketika menghadapi keadaan yang mengganggu, masa sulit dan pasang surut kehidupan. Kelima adalah *purpose* (tujuan) adalah keadaan individu memiliki tanggung jawab dan tugas dalam kehidupan yang akan memberikan kebaikan bagi orang lain. Keenam adalah *efficient perception of reality* (persepsi yang memadai terhadap kenyataan) dimana individu mampu melihat kenyataan mengenai kehidupan secara logis dan rasional. Ketujuh adalah *humanitarianism* (kemanusiaan) dalam hal ini individu memiliki kesadaran terhadap nilai-nilai manusiawi yang berlaku di

sekelilingnya. Kedelapan adalah *peak experiences* (pengalaman puncak) hal ini berarti individu memiliki perasaan yang menyatu dengan alam semesta. Perasaan menyatu tersebut adalah perasaan tidak ada batasan antara diri individu dengan individu lain berupa suku, agama, bahasa dan lain-lain. Kesembilan adalah *good moral intuition* (intuisi moral yang baik) adalah perasaan yang kuat untuk menentukan yang benar dan salah, menentukan keputusan tanpa banyak mempertimbangkannya dan dengan mudah meminta maaf saat melakukan kesalahan. Terakhir adalah *creative spirit* (semangat kreatif) dimana individu mampu memiliki kemampuan untuk memandang suatu hal dari sudut pandang yang berbeda dan unik.

2.2.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Aktualisasi Diri

Menurut Adhoni (2013), secara umum hambatan tersebut terbagi dua yakni internal dan eksternal.

1. Internal adalah hambatan yang berasal dari dalam diri seseorang, seperti :

- Ketidaktahuan akan potensi diri.
- Perasaan ragu dan takut mengungkapkan potensi diri, sehingga potensinya terus terpendam.

2. Eksternal adalah hambatan yang berasal dari luar diri seseorang, seperti :

- Budaya masyarakat yang tidak mendukung upaya aktualisasi diri seseorang karena perbedaan karakter. Pada kenyataan

lingkungan masyarakat tidak sepenuhnya menunjang upaya aktualisasi diri warga.

- Faktor Lingkungan

Lingkungan masyarakat baik secara fisik dan psikologis yang dapat menunjang aktualisasi diri. Lingkungan masyarakat berpengaruh terhadap upaya mewujudkan aktualisasi diri. hal tersebut berarti bahwa potensi seseorang sepenuhnya telah tercapai apabila seseorang telah mencapai aktualisasi diri secara penuh. Lingkungan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi terhadap pembentukan dan perkembangan perilaku individu, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosio-psikologis (sudrajat, 2008).

- Pola Asuh

Menurut wilcox (2012) dalam widayanti (2013), pengaruh keluarga dalam pembentukan aktualisasi anak sangatlah besar artinya banyak faktor dalam keluarga yang ikut berpengaruh dalam proses perkembangan anak. salah satu faktor dalam keluarga yang mempunyai peranan penting dalam pengaktualisasi diri adalah praktik pengasuhan anak, dukungan terhadap anaknya untuk mencapai aktualisasi diri.

- Perkembangan Teknologi

Pengertian teknologi adalah beberapa keperluan dan sarana yang berbentuk aneka jenis perlatan atau sistem yang berfungsi untuk memberikan kenyamanan serta kemudahan bagi manusia.

Saat ini, teknologi telah menjadi kebutuhan pokok dalam kehidupan manusia.

Kehadiran teknologi sudah mempengaruhi masyarakat dan lingkungan sekitar seiring dengan berkembangnya zaman. Karena teknologi dapat membantu dalam beberapa hal seperti dalam ekonomi dan lain sebagainya.

Adapun faktor lain menurut Anari (dalam Putri, 2007) menyebutkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi aktualisasi diri adalah:

- a. Kreativitas, merupakan sikap yang diharapkan ada pada orang yang beraktualisasi diri. Kreativitas bagi mereka adalah suatu sikap. Individu ini asli, inventif dan inovatif meski tidak harus menghasilkan sesuatu.
- b. Kepribadian, yaitu organisasi yang dinamis dalam diri individu yang terdiri dari sistem-sistem psiko-fisik yang menentukan cara penyesuaian diri yang unik (khusus) dari individu terhadap lingkungan.
- c. Transendensi, yaitu lebih tinggi, unggul, agung, melampaui superlatif arti yang lain tidak tergantung dan tersendiri. Individu yang beraktualisasi diri akan berusaha menjadi yang terbaik.
- d. Demokratis, orang yang beraktualisasi diri bertingkah laku lebih dalam daripada toleransi. Meski individu menyadari bahwa perbedaan-perbedaan dengan orang lain, tetapi individu dapat menerima semua orang tanpa memperhatikan tingkat pendidikan

dan kelas sosial. Individu siap mendengarkan dan belajar pada siapa saja yang dapat mengajarkan itu pada dirinya.

Hubungan sosial, yaitu individu akan lebih menghargai keberadaan orang lain dalam lingkungannya.

2.2.5 Alat Ukur Aktualisasi Diri

Pengukuran aktualisasi diri menggunakan kuesioner dengan skala aktualisasi diri berdasarkan aspek-aspek aktualisasi diri menurut Vallet (Kamilin, 2017) yaitu :

1. Keterbukaan dalam pengalaman.
2. Kehidupan eksistensial
3. Kepercayaan terhadap organisme orang sendiri.
4. Perasaan bebas
5. Kreativitas.

Tabel 2.1 Alat Ukur Aktualisasi Diri

No.	Indikator	Pertanyaan
1.	Keterbukaan dalam pengalaman	- Saya percaya bahwa setiap orang pada dasarnya baik dan dapat dipercaya
2.	Kehidupan eksistensial	- Saya merasa harus melakukan sesuatu sesuai dengan harapan orang lain - Penting untuk mengetahui orang lain menyetujui tindakan saya
3.	Kepercayaan terhadap organisme orang sendiri	- Saya tidak berkewajiban menolong orang lain - Saya di sukai karena saya baik dengan orang lain
4.	Perasaan bebas	- Saya berhak marah pada siapapun - Saya tidak merasa malu menunjukkan emosi saya

5.	Kreativitas	- Saya memiliki tujuan khusus dalam hidup saya
----	-------------	--

2.3 Konsep Gadget

2.3.1 Definisi Gadget

Gadget merupakan alat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya, juga memiliki bentuk yang fleksibel dan mudah dibawa kemana saja. Sehingga pengguna gadget dapat menggunakannya kapanpun dan dimanapun. Definisi gadget menurut Mandias (2017) adalah sebuah device yang memungkinkan untuk melakukan komunikasi yang terdapat fungsi PDA (Personal Digital Assistant) dan berkemampuan seperti layaknya komputer. Awalnya kita hanya mengenal adanya handphone dan PDA. Handphone pada umumnya digunakan untuk berkomunikasi seperti menelpon, sedangkan PDA digunakan sebagai asisten pribadi dan organizer. Dengan PDA kita bisa menyimpan data contact, to do list sampai sinkronisasi antara komputer dan PDA.

Gadget (smartphone) adalah alat elektronik yang mudah di bawa kemana saja untuk keperluan komunikasi dan mengetahui informasi. Pada saat ini gadget sudah lebih berkembang yang awalnya hanya dapat melakukan komunikasi, dan dapat melakukan apapun yang orang inginkan sehingga gadget (smartphone) digunakan oleh banyak orang tua ataupun anak muda (Nurmalasari, 2018).

Maka dapat disimpulkan gadget merupakan suatu alat teknologi informasi dan komunikasi yang berfungsi untuk memenuhi kebutuhan informasi secara praktis dengan system kerja layaknya komputer, dan dapat dengan mudah dibawa kemana saja. Gadget sangat berguna bagi kebutuhan di era digitalisasi dikarenakan kebutuhan informasi dan teknologi yang semakin canggih. Saat ini gadget banyak digemari oleh kalangan masyarakat seperti, pekerja, mahasiswa, pelajar maupun ibu rumah tangga, baik usia muda maupun lanjut usia. Gadget sudah menjadi kebutuhan primer bagi sebagian masyarakat, terutama para pekerja, mahasiswa dan pelajar.

2.3.2 Waktu Penggunaan Gadget

Banyaknya pengguna gadget sebagai rutinitas pada aktivitas setiap orang, sebaiknya kita dapat mengetahui dan memahami batasan dalam menggunakan gadget. Menurut Ketua tim dari University of Oxford, Andrew Pizybylski yang dikutip oleh Hudaya (2018) Bahwa durasi ideal untuk melakukan aktifitas online dalam satu hari adalah 257 menit atau sekitar 4 jam 27 menit. Dengan durasi tersebut remaja yang tidak memiliki kemampuan dalam menggunakan teknologi akan tetap bisa bersosialisasi dengan baik. Namun, jika digunakan diatas 4 jam 17 menit, barulah gadget dianggap mengganggu kerja otak remaja. Salah satu penelitian tentang penggunaan gadget yang dilakukan oleh Nielsen, Nielsen adalah sebuah badan yang bergerak dalam bidang informasi global serta media dan berfokus pada suatu penelitian dan melakukan suatu riset dalam memberikan suatu informasi tentang

pemasaran dan konsumen, televisi serta media lainnya. Dalam riset Indoneia Costumer Insight Mei 2013 menunjukkan perhari rata – rata orang Indonesia memanfaatkan gadget selama 189 menit (3 jam 15 menit) dengan data sebagai berikut :

- 62 menit untuk berkomunikasi, seperti menelpon, berkirim pesan melalui SMS, Instant Massage atau email.
- 45 menit untuk hiburan, seperti bermain game, menonton video atau audio.
- 38 menit untuk menjelajahi aplikasi yang baru didownload.
- 37 menit untuk mengakses internet (Hudaya, 2018)

Dalam penelitian lainnya oleh Judhita (2011) durasi penggunaan gadget atau smartphone dapat dibagi menjadi tiga yaitu :

- Penggunaan tinggi yaitu pada intensitas penggunaan lebih dari 3 jam dalam sehari.
- Penggunaan sedang yaitu pada intensitas penggunaan sekitar 3 jam dalam sehari.
- Penggunaan rendah yaitu pada intensitas penggunaan kurang dari 3 jam dalam sehari.

Berdasarkan paparan diatas, dapat disimpulkan bahwa batas waktu dalam penggunaan gadget sebaiknya tidak lebih dari 2 jam dalam sehari. Jika terlalu sering dalam penggunaannya, maka tidak memperhatikan lingkungan sekitar. Pengaruh secara berlebihan akan membuat bermalasan dan tidak memperdulikan apapun yang disekitarnya. Hal tersebut dapat membuang waktu dengan sia – sia.

Maka dari itu harus adanya disiplin waktu dalam penggunaan gadget, agar tidak merugikan diri sendiri. Jika menggunakan gadget dengan disiplin waktu, maka akan terasa nyaman dalam menggunakannya dan merasakan keuntungannya. Dalam menggunakan gadget pastinya berdampak pada penggunanya.

2.3.3 Alat ukur penggunaan gadget

Pengukuran penggunaan gadget menggunakan kuesioner dengan skala penggunaan gadget berdasarkan aspek-aspek penggunaan gadget menurut Vallet (Kamilin, 2017) yaitu :

- Perhatian (isi) = Ketertarikan subjek dalam mengakses gadget mencakup waktu.
- Penghayatan fitur = Subjek memahami dan menyerap informasi yang didapat dari gadget untuk disimpan menjadi pengetahuan baru bagi subjek.
- Durasi = Berapa lama subjek untuk mengakses gadget.
- Frekuensi = Seberapa sering subjek mengakses gadget dalam interval, hari, minggu, bulan dan tahun.

Tabel 2.2 Alat Ukur Penggunaan Gadget

No.	Indikator	Pertanyaan
1.	Perhatian (isi) = Ketertarikan subjek dalam mengakses gadget mencakup waktu.	<ul style="list-style-type: none"> - Saya merasa tidak tenang apabila lebih dari 4 jam tidak bermain gadget - Saya mengakses media sosial hanya saat butuh saja

2.	Penghayatan fitur = Subjek memahami dan menyerap informasi yang didapat dari gadget untuk disimpan menjadi pengetahuan baru bagi subjek.	<ul style="list-style-type: none"> - Menurut saya banyak manfaat yang didapat saat bermain gadget - Saat bermain gadget mood saya menjadi lebih baik - Saya senang membagikan konten di media sosial
3.	Durasi = Berapa lama subjek untuk mengakses gadget.	<ul style="list-style-type: none"> - Saya dapat menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain gadget - saya bermain gadget bukan hanya untuk berkomunikasi saja
4.	Frekuensi = Seberapa sering subjek mengakses gadget dalam interval, hari, minggu, bulan dan tahun.	<ul style="list-style-type: none"> - Saya merasa ada yang kurang apabila tidak mengakses gadget - Dalam sehari saya bisa mengakses gadget lebih dari 15 kali

Sistem penilaian skala gadget bergerak dari nilai 1 hingga 4. pada item favorable, nilai 1 untuk pernyataan sangat tidak setuju, nilai 2 untuk pernyataan tidak setuju nilai 3 untuk pernyataan setuju, nilai 4 untuk pernyataan sangat setuju titik kemudian untuk item Unfavorable, nilai 1 untuk pernyataan sangat setuju, nilai 2 untuk pernyataan setuju nilai 3 untuk pernyataan tidak setuju, dan nilai 4 untuk pernyataan sangat tidak setuju.

2.4 Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Aktualisasi Diri

Seperti yang ditemukan oleh Alfindra dan Yahya (2017) dalam penelitiannya berjudul “Motivasi Mahasiswa Bergabung dalam Media Sosial Instagram” bahwa salah satu motif individu dalam menggunakan media sosial dalam hal ini Instagram adalah untuk aktualisasi diri.

Aktualisasi diri merupakan proses pencapaian kepuasan diri atas segala potensi yang dimiliki oleh seseorang. Potensi tersebut merupakan aspek positif dalam diri seseorang yang apabila di asah maka akan mencapai aktualisasi diri (Amaliyah, 2014). Remaja melakukan aktivitas dalam akun media sosial mereka seperti mengunggah foto, status atau berhubungan dengan orang lain dengan mencari teman di media sosial. Hal ini membuat jumlah pengikut / *followers* yang mereka miliki menjadi meningkat. Sehingga hal tersebut sebagai wujud aktualisasi diri remaja. Mereka berasumsi bahwa mereka telah memenuhi 4 kebutuhan yang berada dibawah kebutuhan aktualisasi diri, dan mereka sudah mencapai kepada tingkat yang tertinggi yaitu aktualisasi diri. Remaja awal akan melakukan segala potensi yang mereka miliki untuk mengunggah foto atau video dan status dalam akun media sosial yang mereka miliki (Widianingrum, 2014).

Penelitian lain mengatakan bahwa terdapat sikap kontradiksi dan hal tersebut merupakan dampak bagi remaja mengenai media sosial yaitu salah satunya kualitas kepribadian. Sebagai contoh, remaja membuat status di akun media sosial mereka yang menginformasikan terkait kegiatan yang sedang dilakukan, dan mereka akan melakukan hal yang sama disemua akun media sosial mereka. Hal tersebut sebagai wujud dari pemenuhan kebutuhan aktualisasi diri pada remaja. Kemudian contoh lain adalah ketika terjadi bencana alam lalu remaja membagikan status, foto atau video di akun media sosial mereka dan menunjukkan kepedulian mereka terkait bencana tersebut, namun pada kenyataannya mereka tidak menunjukkan

usaha untuk membantu secara langsung, hal ini akan memberikan dampak pada remaja yaitu dualisme kepribadian (Allen, 2015).

Di zaman yang semakin berkembang akan mempengaruhi juga pola hidup masyarakat, termasuk remaja. Pola hidup yang ditawarkan semakin praktis dan mudah, begitu juga dalam hal media sosial. Kemudahan yang ditawarkan menjadikan salah satu alasan remaja menjadikan media sosial sebagai tempat untuk memenuhi kebutuhan aktualisasi diri mereka. Dari kebiasaan yang dilakukan remaja awal saat ini, maka terdapat hubungan pemenuhan aktualisasi diri remaja dengan penggunaan gadget.



2.5 Tabel Sintesis

Tabel 2.3 Tabulasi Sintesis Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Aktualisasi Diri Pada Remaja Kelas 7 Di MTs Negeri 2 Banyuwangi Tahun 2022

No	Penulis	Tahun	Volume , Angka	Judul	Metode (Desain,Sampel,Variabel ,Instrumen,Analisis)	Hasil	Sumber
1.	Jahid Syaifullah , M.I.Kom. , Drs. Sudarmaji , M.M	Desember 2018	Vol. 4 No. 2	Hubungan Aktualisasi Diri Terhadap Keaktifan Penggunaan Media Sosial Instagram Pada Remaja Kota Surakarta	D: Deskriptif korelasional, S : 50 orang remaja V: Independen : Dependent : Keaktifan menggunakan media social instagram I: Menggunakan kuesioner A: Uji korelasi product moment	Hasil uji korelasi product moment hubungan aktualisasi diri dengan keaktifan menggunakan media social instagram remaja diperoleh nilai r hitung (rxy) sebesar 0,750 dengan nilai signifikansi uji (p-value) 0,000. Nilai signifikansi uji lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$) maka keputusan uji adalah H_0 ditolak, sehingga disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan aktualisasi diri dengan keaktifan menggunakan media social instagram pada remaja di Surakarta, yaitu semakin tinggi aktualisasi remaja maka semakin tinggi pula keaktifan menggunakan media social instagram.	Google Scholar
2.	Ria sabekti, Ah yusuf,	Maret 2019	Vol. 1,no. 1	Aktualisasi Diri dan kecenderungan	D : Cross- sectional S : Simple random sampling dengan	Terdapat hubungan antara intensitas penggunaan media sosial dan aktualisasi diri. Kemudian intensitas penggunaan	Google Scholar

	Retnayu pradanie			n narsisme pada remaja akhir pengguna media sosial	mengambil secara acak V : Independen : intensitas penggunaan media sosial Dependent : kecenderungan narsisme I : Kuesioner A : Uji kendall's tau	media sosial dengan kecenderungan narsisme memiliki arti semakin tinggi intensitas penggunaan media sosial maka akan semakin tinggi aktualisasi diri yang dimiliki. Selain itu, interpretasi dari nilai r adalah sangat lemah. Jadi, terdapat hubungan yang sangat lemah antara intensitas penggunaan media sosial dengan aktualisasi yang sejajar dengan kekuatan sangat lemah. Kemudian intensitas penggunaan media sosial dengan kecenderungan narsisme memiliki arti semakin tinggi intensitas penggunaan media sosial maka akan semakin tinggi kecenderungan narsisme yang dimiliki. Selain itu, interpretasi dari nilai r adalah sangat lemah. Jadi, terdapat hubungan yang sangat lemah antara intensitas penggunaan media sosial dengan kecenderungan narsisme yang sejajar dengan kekuatan sangat lemah. Ada hubungan antara intensitas penggunaan media sosial dengan kecenderungan narsisme ($p=0,005$) dan ada hubungan antara intensitas penggunaan media sosial dan aktualisasi diri ($p=0,001$)	
3.	Umi Khasanah , Anggi	April 2020	Vol. VIII No. 1	Hubungan Harga Diri	D : Kuantitatif dengan model korelasi S : 55 responden	Hasil uji korelasi diperoleh $r= 0,588$ $p < 0,01$, hal ini menunjukkan adanya hubungan yang positif dan signifikan	Google Shcoola r

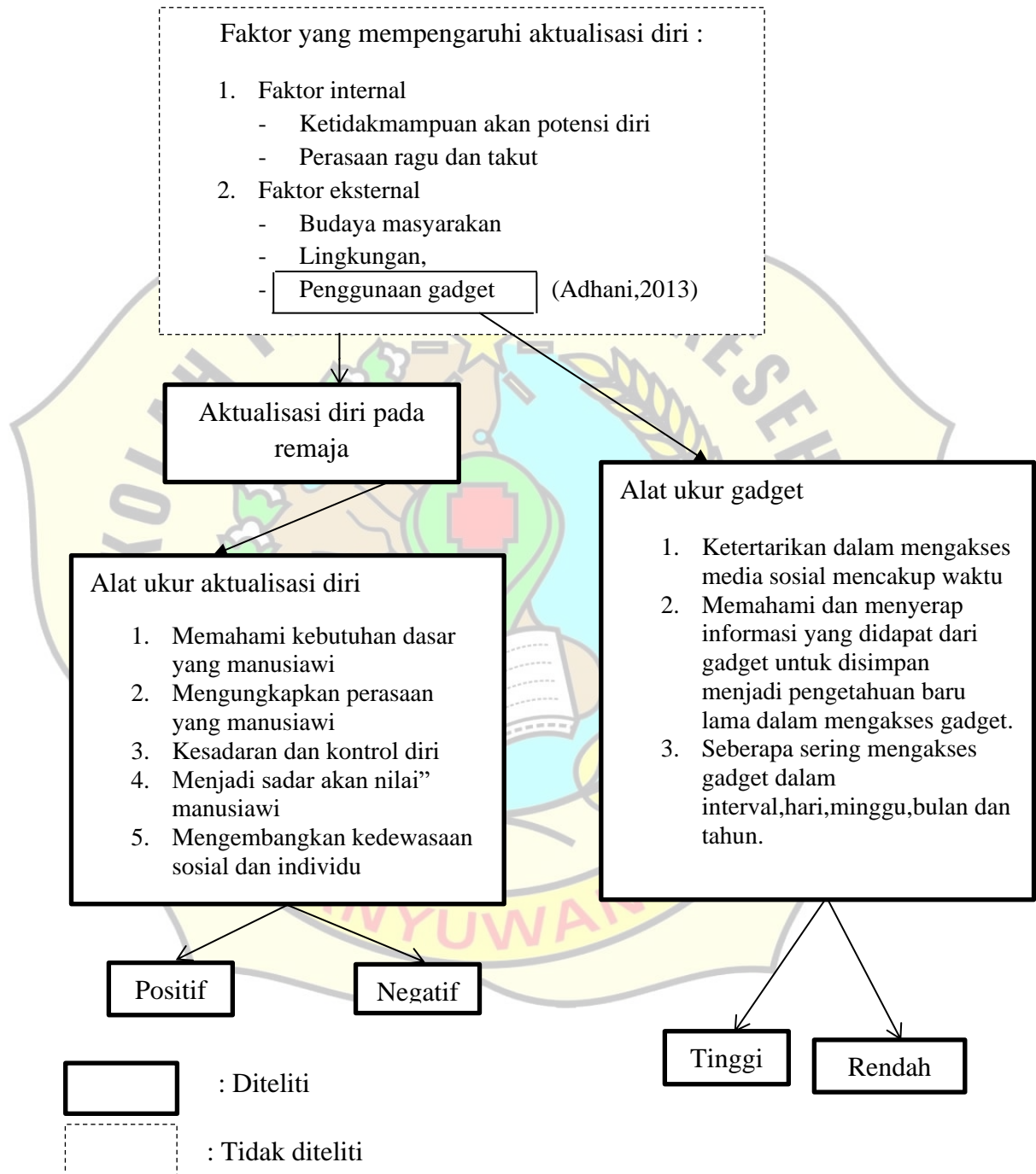
	Saputra, Nurul Iklima			Dengan Aktualisasi Diri Pada Remaja Yang Mengalami Overweight	V: Harga Diri Dengan Aktualisasi Diri I : angket A: korelasi <i>Rank Spearman</i>	antara harga diri dan aktualisasi diri pada remaja yang mengalami kegemukan. Penelitian lain yang dilakukan oleh Ginting (2011) tentang hubungan variabel yang sama tetapi pada responden yang berbeda yaitu pada obesitas juga didapat adanya hubungan yang kuat dengan nilai p sebesar 0,00 ($p < 0,05$) dan korelasi ($r = + 0,646$). Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa Semakin rendah harga diri remaja, maka semakin rendah pula kemampuan aktualisasi dirinya, dan sebaliknya. Kedua variabel ini akan saling mempengaruhi. Hasil ini diperkuat oleh teori Kozier (2010) bahwa jika kebutuhan harga diri terpenuhi, individu selanjutnya berusaha untuk memenuhi kebutuhan aktualisasi diri.	
4.	Tanotoa	2018		Hubungan Minat Swafoto Dengan Harga Diri Pengguna Media Sosial Pada Remaja Akhir	D : Cross sectional S: Remaja Akhir V: independen : minat swafoto dependen: harga diri I: kuesioner A: Spearman's coefficient rank of correlation	Hasil analisis diperoleh nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,40 dan signifikan 0,578 $p > 0,05$, artinya tidak ada hubungan antara minat swafoto dan harga diri. Implikasi dari penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor yang dapat membuat remaja pengguna media sosial memiliki minat swafoto.	Google Shcoolarr

5.	Soomro	2017	vol 2,no 2	<i>Impact of Social Media on Self-Esteem</i>	D : Cross Sectional S: 150 Remaja V: independen : pengguna Media Sosial dependen : <i>Self-Esteem</i> I: self-esteem scale, kuesioner media sosial A: perbandingan rata-rata	Hasil penelitian ini sekitar 88% orang terlibat dalam membuat perbandingan sosial di facebook, 98% dari perbandingan adalah perbandingan sosial ke atas. Penelitian ini membuktikan bahwa ada hubungan yang kuat antara media sosial dan harga diri.	Google Shcoola r
----	--------	------	---------------	--	---	--	---------------------



BAB 3
KERANGKA KONSEP

3.1 Kerangka Konsep



Bagan 3.1 Kerangka Konseptual Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Aktualisasi Diri Pada Remaja Kelas 7 Di MTs Negeri 2 Banyuwangi Tahun 2022

3.2 Hipotesa Penelitian

Hipotesa penelitian merupakan jawaban sementara dari rumusan penelitian yang masih dangkal perlu diuji kebenarannya dan dinyatakan dalam sebuah kalimat (Setiadi, 2013). Hipotesis dalam penelitian ini adalah “ada hubungan penggunaan gadget dengan aktualisasi diri” Di MTsN 2 Banyuwangi.



BAB 4

Metode Penelitian

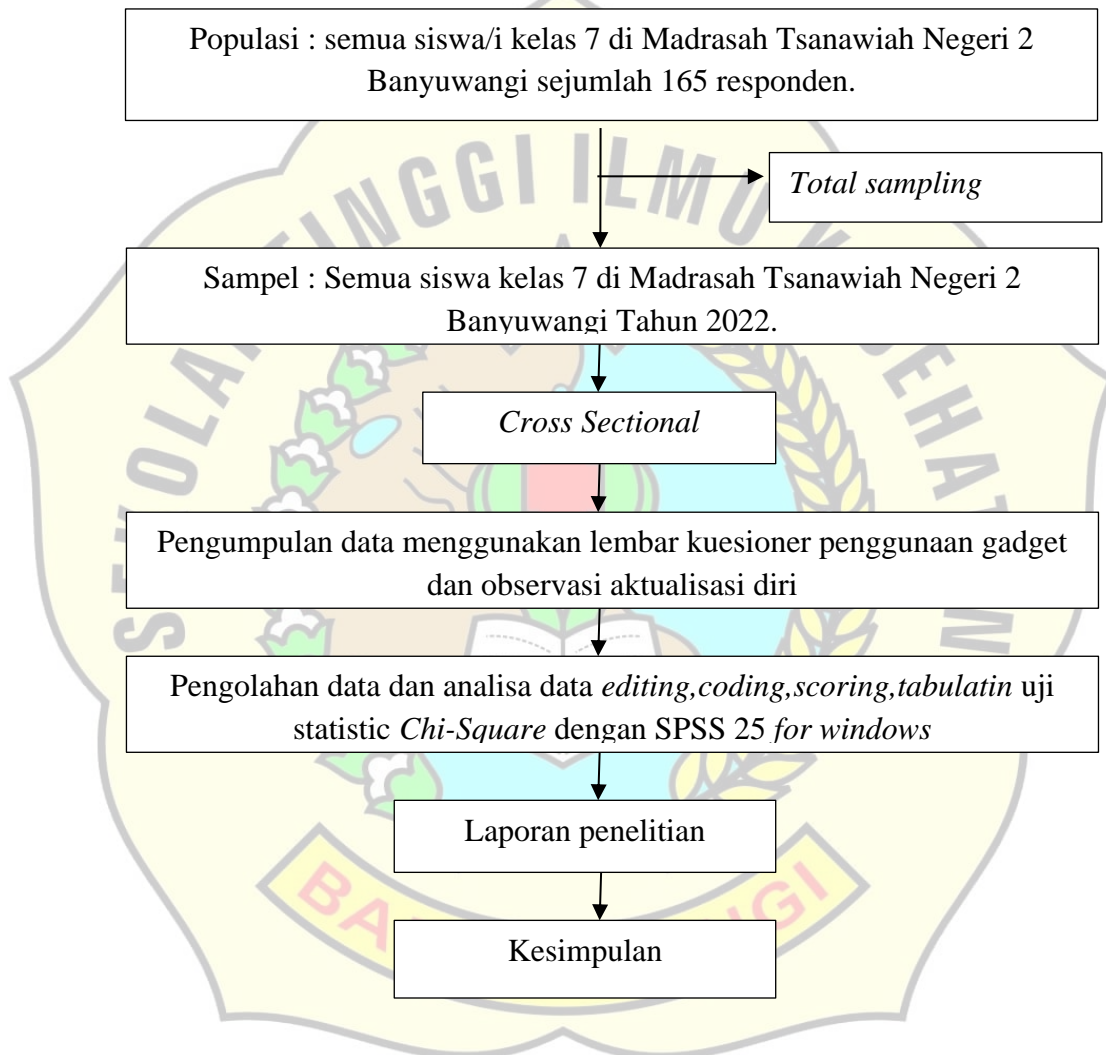
4.1 Desain Penelitian

Desain penelitian adalah strategi untuk mencapai tujuan penelitian yang telah ditetapkan dan berperan sebagai pedoman atau penuntun peneliti pada seluruh proses penelitian (Nursalam, 2016). Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian yang digunakan adalah korelasi. Korelasi merupakan penelitian hubungan antara dua variabel pada suatu situasi atau sekelompok subyek yang bertujuan mengungkapkan hubungan korelatif antar variabel (Nursalam, 2016). Dalam penelitian ini penulis menggunakan rancangan penelitian *cross sectional* yaitu jenis penelitian yang mengukur variabel *dependen* dan variabel *independen* secara bersamaan. Waktu pengukuran atau observasi data variabel independen dan dependen hanya satu kali pada saat itu (Nursalam, 2016).

4.2 Kerangka kerja

Kerangka kerja merupakan bagan kerja terhadap rancangan penelitian yang akan dilakukan, meliputi siapa saja yang akan diteliti (subjek penelitian, variabel yang mempengaruhi dalam penelitian (Hidayat, 2016).

Bagan kerangka kerja



Bagan 4.1 Kerangka Kerja Penelitian Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Aktualisasi Diri Pada Remaja Kelas 7 Di MTs Negeri 2 Banyuwangi Tahun 2022

4.3 Populasi, Teknik Sampling dan Sampel

4.3.1 Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian adalah subjek (misalnya manusia, klien) yang memenuhi kriteria yang telah ditetapkan (Nursalam, 2016). populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa/i kelas 7 di MTs Negeri 2 Banyuwangi tahun 2021 yang berjumlah 165 siswa.

4.3.2 Teknik Sampling

Sampling adalah proses menyeleksi porsi dari populasi untuk dapat mewakili populasi. Teknik sampling merupakan cara-cara yang ditempuh dalam pengambilan sampel, agar memperoleh sampel yang benar-benar sesuai dengan keseluruhan subjek penelitian (Nursalam, 2016). Teknik sampling yang digunakan untuk penelitian ini adalah *total sampling* yang penetapansampelnya dengan cara memilih sampel diantara populasi sesuai dengan yang dikehendaki peneliti (tujuan/masalah dalam penelitian), sehingga sampel tersebut dapat mewakili karakteristik populasi yang telah dikenal sebelumnya.

4.3.3 Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari populasi yang diambil dari keseluruhan subjek yang dapat dipergunakan sebagai subjek penelitian dan dianggap mewakili seluruh populasi (Nursalam, 2016). Pada penelitian ini yang menjadi sampel adalah semua siswa/i kelas 7 di MTs Negeri 2 banyuwangi tahun 2021 yang berjumlah 165 responden.

Kriteria Sampel

1. Kriteria Inklusi

Kriteria inklusi adalah karakteristik umum subyek penelitian dari suatu populasi target yang terjangkau dan akan diteliti (Nursalam, 2016).

Kriteria inklusi dalam penelitian ini terdiri dari :

- (a) Siswa/i yang menggunakan gadget
- (b) Siswa/i yang kooperatif

2. Kriteria Eksklusi

Kriteria eksklusi adalah menghilangkan atau mengeluarkan subjek yang tidak memenuhi kriteria inklusi dari studi karena berbagai sebab (Nursalam, 2016).

Kriteria eksklusi pada penelitian ini yaitu siswa yang sakit atau tidak masuk sekolah saat penelitian.

4.4 Identifikasi Variabel

Variabel adalah perilaku atau karakteristik yang memberikan nilai beda terhadap sesuatu (benda, manusia dan lain-lain). Ciri yang dimiliki oleh anggota suatu kelompok (orang, benda, situasi) berbeda dengan yang dimiliki oleh kelompok tersebut dalam riset variabel dikarakteristikan sebagai derajat, jumlah dan perbedaan titik variabel juga merupakan konsep dari berbagai level abstrak yang didefinisikan sebagai suatu fasilitas untuk pengukuran dan atau manipulasi suatu penelitian (Nursalam, 2016).

1. Variabel Independent (Variabel bebas)

Variabel *independen* adalah variabel yang nilainya menentukan variabel lain (Nursalam, 2016). Dalam penelitian ini variabel independen adalah penggunaan gadget.

2. Variabel Dependent (Variabel terikat)

Variabel *dependent* adalah variabel yang nilainya ditentukan oleh variabel lain. Variabel terikat merupakan faktor yang diamati dan diukur untuk menentukan ada tidaknya hubungan dari variabel bebas (Nursalam, 2016). Variabel *dependen* atau terikat dari penelitian ini adalah Proses Aktualisasi Diri.

4.5 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi berdasarkan karakteristik yang diamati dari sesuatu yang didefinisikan tersebut dapat diamati artinya memungkinkan peneliti untuk melakukan observasi atau pengukuran secara cermat terhadap suatu objek atau fenomena yang kemudian dapat diulangi lagi oleh orang lain (Nursalam 2017).

Tabel 4.1 Tabulasi Sintesis Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Aktualisasi Diri Pada Remaja Kelas 7 Di MTs Negeri 2 Banyuwangi Tahun 2022

Variabel	Definisi Operasional	Instrument	Parameter	Skala	Skore
Independen: penggunaan gadget	Gadget merupakan alat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya,	Kuesioner	1. Ketertarikan dalam mengakses media sosial mencakup waktu. 2. Memahami	Nominal	1. Tinggi = > dari 65 2. Rendah = 0-65

	juga memiliki bentuk yang fleksibel dan mudah dibawa kemana saja. Sehingga pengguna gadget dapat menggunakannya kapanpun dan dimanapun		dan menyerap informasi yang didapat dari gadget untuk disimpan menjadi pengetahuan baru 3. Berapa lama untuk mengakses gadget 4. Seberapa sering mengakses gadget dalam interval, hari, minggu, bulan dan tahun.		
Dependent : aktualisasi diri	Aktualisasi diri merupakan proses pencapaian kepuasan diri atas segala potensi yang dimiliki oleh seseorang. Potensi tersebut merupakan aspek positif dalam diri seseorang yang apabila di asah maka akan mencapai aktualisasi diri	Observasi	1. Keterbukaan dalam pengalaman. 2. Kehidupan eksistensial 3. Kepercayaan terhadap organisme orang sendiri. 4. Perasaan bebas 5. Kreativitas.	Nominal	1. Positif = jika > dari 31 2. Negatif = 0- 31

4.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan dalam pengumpulan agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih

baik dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar kuesioner lembar observasi. variasi jenis instrumen penelitian yang dipergunakan dalam ilmu keperawatan dapat diklasifikasikan menjadi 5 bagian yang meliputi pengukuran, biofisiologis, observasi, wawancara, kuesioner dan skala (Nursalam, 2017). Dalam penelitian ini menggunakan jenis variasi kuesioner dan observasi, Variasi ini dapat digunakan sebagai fakta yang nyata dalam membuat suatu kesimpulan karena peneliti melihat, mengamati dan mendata secara langsung.

Ada dua syarat penting yang berlaku pada sebuah kuesioner, yaitu keharusan sebuah kuesioner untuk valid dan reliabel.

4.6.1 Uji Validitas dan Reabilitas

1. Uji Validitas dan Reabilitas Aktualisasi Diri

Penelitian menggunakan kuesioner baku *Short Index Of Self Actualization (SISA)* milik A. Jones dan R. Crandall (1986) yang telah dimodifikasi oleh Widyaningsih (2015) dan sudah dilakukan uji validitas. Kuesioner dalam bentuk asli terdapat 15 pertanyaan kemudian peneliti sebelumnya melakukan uji statistik dengan *Pearson Product Moment* didapatkan 12 item yang valid dengan rhitung 0,500- 0,767 nilai rtabel 0,444 dengan Alpha (α) 5%. Item pernyataan yang dinyatakan tidak valid yaitu nomor 7,9 dan 11 dengan rhitung 0,321 ; 0,304 dan 0, 266 (rhitung < rtabel).

Uji reliabilitas dilakukan setelah melakukan uji validitas untuk mengetahui kesamaan hasil apabila dilakukan pada orang yang

berbeda maupun waktu yang berbeda pada penelitian sebelumnya oleh Widyaningsih instrumen telah diujikan oleh 3 orang diluar sampel penelitian dan didapatkan Cronbach Alpha 0,898 dari (Cronbach's Alpha > 0,60) sehingga kuisisioner *reliable* sebagai alat pengumpulan data dan penelitian.

2. Uji Validitas dan Reabilitas Gadget

Peneliti mengukur variabel intensitas penggunaan gadget menggunakan skala intensitas penggunaan gadget. Skala berisikan pernyataan *favoriable* dan *unfavorable* yang terdiri dari aspek, yaitu perhatian (isi), penghayatan (fitur), dan Durasi, Frekuensi, Jenis, Kuesioner memiliki pertanyaan berjumlah 25.

Kuesioner dalam bentuk asli dan terdapat 25 pernyataan kemudian peneliti sebelumnya melakukan uji statistic *Pearson Product Moment* didapatkan 23 item yang valid dengan rhitung 0,500-0,654. Uji reabilitas dilakukan setelah melakukan uji validitas untuk mengetahui kesamaan hasil apabila dilakukan pada orang yang berbeda maupun waktu yang berbeda pada penelitian sebelumnya oleh instrumen telah diujikan dan didapatkan Cronbach's Alpha > 0,60) sebagai kuesioner *reliable* sebagai alat pengumpulan data dan penelitian.

4.7 Tempat dan Waktu Penelitian

4.7.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MTs Negeri 2 Banyuwangi.

4.7.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada 15 Agustus 2022.

4.8 Prosedur Pengambilan atau Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah suatu proses pendekatan kepada subyek dan proses pengumpulan karakteristik subyek yang diperlukan dalam suatu penelitian (Nursalam, 2016).

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi :

- 1) Peneliti mengajukan permohonan melakukan studi pendahuluan di LPPM STIKes Banyuwangi.
- 2) Peneliti mengajukan surat permohonan data ke MTs Negeri 2 Banyuwangi.
- 3) Peneliti melakukan koordinasi dengan Kepala Sekolah MTs Negeri 2 Banyuwangi.
- 4) Peneliti mendatangi staf guru, menjelaskan maksud dan tujuan penelitian ini agar paham.
- 5) Peneliti kemudian memberikan *informed consent* kepada siswa MTs Negeri 2 Banyuwangi, setelah para siswa bersedia, peneliti memberikan kuesioner Penggunaan gadget dan aktualisasi diri pada saat bersamaan.
- 6) Kemudian kuesioner diisi oleh warga siswa.
- 7) Setelah siswa selesai mengisi kemudian dikumpulkan ke peneliti.
- 8) Peneliti merekap hasil penelitian dan mengolah hasil penelitian.

4.9 Analisa Data

4.9.1 Analisa Data

Analisis data merupakan bagian yang sangat penting untuk mencapai tujuan pokok penelitian, yaitu itu menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian yang mengungkap fenomena. data mentah yang didapat, tidak dapat menggambarkan informasi yang diinginkan untuk menjawab masalah penelitian (Nursalam, 2013).

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan data kuantitatif, data ini merupakan data yang berbentuk angka atau data kualitatif yang di angka kan analisis kuantitatif dilakukan dengan menggunakan analisis statistik non parametrik atau dengan menggunakan uji *Chi-Square* uji ini untuk menguji hubungan atau pengaruh dua buah variabel ordinal dan mengukur kuatnya hubungan antar variabel temuan dari perbandingan 2 sampel yang berhubungan, diartikan sebagai sebuah sampel subjek yang sama yaitu pada satu saat penelitian hanya satu kali Hasil pengujian ini kemudian disimpulkan untuk membuktikan hubungan dukungan hubungan penggunaan gadget dengan aktualisasi diri. (Nursalam, 2017).

1) Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif merupakan suatu prosedur pengolahan data dengan menggambarkan dan meringkas data secara ilmiah dalam bentuk tabel atau grafik. data data yang disajikan meliputi frekuensi, proporsi dan rasio ukuran-ukuran kecenderungan Pusat dalam kurung rata-rata hitung median modus tutup kurung,

maupun ukuran-ukuran variasi simpangan baku, variansi tentang, dan kuartil (Sugiono, 2017).

Yang termasuk dalam analisis deskriptif, yaitu:

1. *Editing*

Editing adalah upaya untuk memeriksa kembali kebenaran data yang diperoleh atau dikumpulkan Hidayat 2016 editing dalam penelitian ini yaitu memeriksa ulang isi kuesioner kesesuaian skor yang dicantumkan oleh peneliti.

2. *Coding*

Coding adalah pemberian kode pada data yang dimaksudkan untuk menerjemahkan data ke dalam kode-kode yang biasanya dalam bentuk angka (Jonathan Sarwono, 2015). Pemberian kode tertentu pada setiap responden, pertanyaan-pertanyaan yang dianggap perlu.

a. Aktualisasi diri dan gadget

- Favoriabile

Sangat setuju : 4

Setuju : 3

Tidak setuju : 2

Sangat tidak setuju : 1

- Unfavoiable

Sangat setuju : 1

Setuju : 2

Tidak setuju : 3

Sangat tidak setuju : 4

3. *Tabulating* `

Tabulasi merupakan penyajian data dalam bentuk tabel yang terdiri dari beberapa baris dan beberapa kolom. Tabel dapat digunakan untuk memaparkan sekaligus beberapa variabel hasil observasi, survey atau penelitian hingga data mudah dibaca dan dimengerti (Nursalam, 2016).

Analisa data merupakan kegiatan setelah data dari responden terkumpul, dilakukan pengolahan data dan kemudian dilakukan analisis dengan menggunakan program *SPSS for Windows seri 25*.

4. *Skoring*

a. Aktualisasi diri

Positif : > 31

Negatif : 0-31

b. Penggunaan gadget

Tinggi : > 65

Rendah : 0-65

2) Analisis statistik

a. Uji SPSS

Statistik digunakan pada data kuantitatif atau data yang berdasarkan definisi operasional dari penelitian ini skala datanya berbentuk ordinal maka tergolong statistik non parametrik dengan demikian uji statistik yang dipakai: uji *rank*

spearman dengan skala deret menggunakan SPSS 21 kemudian hasil hitung dibandingkan dengan derajat kesalahan $\alpha = 0,05$.

Jika *p value* < 0,05 maka H_0 ditolak berarti ada hubungan penggunaan gadget dengan aktualisasi diri pada remaja kelas 7 di MTS Negeri 2 Banyuwangi Tahun 2022

Jika *p value* > dari 0,05 maka H_a diterima berarti tidak ada hubungan an penggunaan gadget dengan aktualisasi diri pada remaja kelas 7 di MTS Negeri 2 Banyuwangi Tahun 2022.

b. Interpretasi Data

Menurut Arikunto (2014) interpretasi skala dari distribusi frekuensi adalah sebagai berikut :

Seluruh	: 100%
Hampir seluruhnya	: 76% - 99 %
Sebagian besar	: 51% - 75%
Setengahnya	: 50%
Hampir setengahnya	: 26% - 49%
Sebagian kecil	: 1% - 25%
Tidak satupun	: 0%

4.10 Etika Penelitian

Setiap penelitian yang menggunakan subjek manusia tidak boleh bertentangan dengan etika. Pada penelitian ini menggunakan subjek remaja kelas 7 di MTs Negeri 2 Banyuwangi. Peneliti telah mendapat rekomendasi dari tim etik institusi STIKES Banyuwangi dengan nomor 205/01/KEPK-STIKESBWI/VII/2022. Setelah mendapatkan persetujuan dari kepala

sekolah MTs Negeri 2 Banyuwangi barulah peneliti melakukan penelitiannya dengan menerapkan masalah etika yang meliputi.

Prinsip etika penelitian menurut Suwarjana (2012):

1. Menghormati otonom kapasitas dari partisipan harus bebas dari konsekuensi negatif akibat penelitian yang diikutinya.
2. mencegah dan meminimalisir hal yang berbahaya.
3. dalam penelitian peneliti tidak hanya respek kepada partisipan tetapi juga kepada keluarga dan kerabat lainnya.
4. memastikan bahwa benefit dan burdens dalam penelitian equitably distributed.
5. memproteksi privacy partisipan secara maksimal.
6. memastikan integritas proses penelitian.
7. membuat laporan tentang hal-hal yang bersifat *suspected, alleged, or known incidents of scientific misconduct in research*.

4.10.1 Informed Consent

Lembar ini dibuat supaya responden mengetahui tujuan dari penelitian yang dilakukan. Setelah mengetahui diharapkan responden mengerti dan bersedia menjadi peserta dan bersedia menandatangani lembar persetujuan yang telah dibuat tetapi jika tidak bersedia peneliti tetap menghormati hak-hak responden.

4.10.2 Anonymity (Tanpa nama)

Berarti peneliti tidak perlu mencantumkan nama responden dengan tujuan untuk menjadi privasi dari responden. Peneliti hanya mencantumkan kode sebagai tanda keikutsertaan dari responden.

4.10.3 Confidentiality (Kerahasiaan)

Kerahasiaan informasi yang telah dikumpulkan akan dijamin kerahasiaannya oleh peneliti, hanya kelompok data tertentu yang disajikan sebagai data.

4.10.4 Fidelity (Asas Menepati Janji)

Peneliti dan responden memiliki kewajiban untuk bertanggung jawab terhadap kesepakatan yang telah disepakati.

4.10.5 Autonomy (Otonomi)

Kebebasan dalam memilih atau menerima suatu tanggung jawab terhadap pilihannya sendiri titik prinsip otonomi menegaskan bahwa seseorang mempunyai kebebasan untuk menentukan keputusan dirinya menurut pilihannya sendiri.

4.10.6 Freedom (Bebas)

Perilaku tanpa tekanan dari luar, memutuskan suatu tempat tekanan atau paksaan pihak lain siapa pun bebas menentukan pilihan yang menurut pandangannya sesuatu yang terbaik. online

mempunyai hak untuk menerima atau menolak kuesioner yang diberikan.

4.10.7 Non Maleficence (Tidak Merugikan)

Prinsip ini berarti tidak menimbulkan Bahaya atau cedera fisik dan psikologis pada responden

4.10.8 Beneficence (Berbuat Baik)

Berarti hanya melakukan sesuatu yang baik titik kebaikan, memerlukan suatu pencegahan dari kesalahan atau kejahatan dan peningkatan kebaikan oleh diri dan orang lain dan secara aktif berkontribusi bagi kesehatan dan kesejahteraan responden

4.10.9 Justice (keadilan)

Keterlibatan subjek penelitian berdasarkan penelitian berdasarkan undian dilakukan peneliti dan semua sudah diperlakukan sama dan adil. keadilan dalam penelitian ini diterapkan dengan memenuhi hak subjek untuk mendapatkan penanganan yang sama dan adil dengan memberikan kesempatan yang sama dan menghormati persetujuan dalam informed consent yang telah disepakati.