

**HUBUNGAN LITERASI DIGITAL DENGAN PERILAKU KECANDUAN
GADGET PADA SISWA SMA DI KOTA BANDUNG**



SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar
Sarjana Keperawatan

Oleh:
Pramesthi Niken Dewantari
NIM 2101829

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN
FAKULTAS PENDIDIKAN OLAH RAGA DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2025**

**HUBUNGAN LITERASI DIGITAL DENGAN PERILAKU KECANDUAN
GADGET PADA SISWA SMA DI KOTA BANDUNG**

Oleh
Pramesthi Niken Dewantari

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Keperawatan pada Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan

© Pramesthi Niken Dewantari
Universitas Pendidikan Indonesia
Juli 2025

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

PRAMESTHI NIKEN DEWANTARI

**HUBUNGAN LITERASI DIGITAL DENGAN PERILAKU KECANDUAN
GADGET PADA SISWA SMA DI KOTA BANDUNG**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing Utama,



Irma Darmawati, S.Kep., M.Kep., Ns.Sp.Kep.Kom.

NIPT 920200419870509201

Pembimbing Pendamping,



Asih Purwandari Wahyoe Puspita, S.Kep., Ners., M.Kep.

NIPT 920200119900523201

Mengetahui,

Ketua Program Studi Keperawatan FPOK UPI



Dr. Hj. Linda Amalia, S.Kp., M.K.M.

NIP 196803161992032004

ABSTRAK

HUBUNGAN LITERASI DIGITAL DENGAN PERILAKU KECANDUAN GADGET PADA SISWA SMA DI KOTA BANDUNG

Pramesthi Niken Dewantari

NIM 2101829

e-mail: nikendewantari@upi.edu

Pendahuluan: Perkembangan teknologi digital memengaruhi komunikasi dan interaksi sosial. Penggunaan berlebihan dapat menyebabkan kecanduan yang berdampak negatif secara fisik, psikologis, dan sosial. **Tujuan:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat literasi digital dan kecanduan *gadget* pada siswa SMA di Kota Bandung, serta menganalisis hubungan antara keduanya. **Metode:** Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *cross-sectional*, dengan total responden sebanyak 266 siswa. **Hasil:** Hasil uji statistik demografi, mayoritas responden dalam penelitian ini adalah perempuan (59,0%) dan didominasi oleh usia 16 tahun (68,8%). Hasil uji statistik menunjukkan bahwa koefisien korelasi antara literasi digital dan kecanduan *gadget* adalah ($p = 0,040$ $r = 0,126$). **Simpulan:** Meskipun signifikan secara statistik, hubungan tersebut tergolong sangat lemah, yang menunjukkan bahwa peningkatan literasi digital hanya memiliki pengaruh kecil terhadap tingkat kecanduan *gadget* responden. Literasi digital dipengaruhi banyak faktor, sehingga upaya peningkatannya perlu didukung oleh pendidikan etika digital, pola hidup seimbang, serta peran keluarga dan sekolah. Kebijakan pendidikan harus mencakup tidak hanya keterampilan teknis, tetapi juga pembentukan karakter dan etika digital.

Kata kunci: Kecanduan *Gadget*, Literasi Digital, Remaja.

ABSTRACT

THE RELATIONSHIP BETWEEN DIGITAL LITERACY AND GADGET ADDICTION BEHAVIOR AMONG HIGH SCHOOL STUDENTS IN BANDUNG

Pramesthi Niken Dewantari
NIM 2101829
e-mail: nikendewantari@upi.edu

Introduction: The development of digital technology influences communication and social interaction. Excessive use can lead to addiction, which has negative impact in physical, psychological, and social life of teenager. **Objective:** This study aims to determine the level of digital literacy and gadget addiction among high school students in Bandung City, and to analyze the relationship between the two. **Research Methodhs:** This study used a quantitative approach with a cross-sectional design, with a total of 266 respondents. **Results and Discussion:** The results of demographic statistical tests showed that the majority of respondents in this study were female (59.0%), and predominantly 16 years old (68.8%). The results of statistical tests show that the correlation coefficient between digital literacy and gadget addiction is ($p = 0.040$ $r = 0.126$). **Conclusion:** Although statistically significant, the relationship is classified as very weak, indicating that increasing digital literacy has only a small effect on the level of gadget addiction of respondents. Digital literacy is influenced by many factors, so efforts to improve it need to be supported by digital ethics education, a balanced lifestyle, and the role of families and schools. Educational policies should include not only technical skills, but also character building and digital ethics.

Keywords: Adolescents, Digital Literacy, Gadget Addiction.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
HALAMAN UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.3.1 Tujuan Umum	6
1.3.2 Tujuan Khusus.....	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.4.1 Manfaat Teoritis	6
1.4.2 Manfaat Praktis	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	7
1.5.1 Subjek Penelitian	7
1.5.2 Variabel yang Diteliti.....	7
1.5.3 Pendekatan dan Desain.....	7
1.5.4 Instrumen.....	7
1.5.5 Waktu dan Tempat	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Landasan Teori	8
2.1.1 Teori Literasi Digital dan Instrumen DLAS	8
2.1.2 Teori Kecanduan <i>Gadget</i>	8

2.2	Literasi Digital	9
2.2.1	Definisi Literasi Digital.....	9
2.2.2	Dimensi Literasi Digital	10
2.2.3	Faktor yang Mempengaruhi Literasi Digital	12
2.3	Kecanduan <i>Gadget</i>	14
2.4	Generasi Z	15
2.5	Tanda-Tanda Kecanduan <i>Gadget</i>	16
2.6	Dampak Penggunaan <i>Gadget</i>	17
2.6.1	Dampak Positif dari Penggunaan <i>Gadget</i>	17
2.6.2	Dampak Negatif dari Penggunaan <i>Gadget</i>	18
2.7	Karakteristik Kecanduan <i>Smartphone</i> Berdasarkan SAS-SV	19
5.1	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan <i>Gadget</i>	20
5.2	Hubungan Literasi Digital dengan Kecanduan <i>Gadget</i>	22
5.3	Kerangka Konseptual.....	23
5.4	<i>Literature Review</i>	24
BAB III	METODE PENELITIAN	30
3.1	Desain Penelitian	30
3.2	Populasi dan Sampel	30
3.2.1	Populasi	30
3.2.2	Sampel	30
3.3	Tempat dan Waktu.....	31
3.4	Variabel Penelitian dan Definisi Operasional.....	31
3.4.1	Variabel Penelitian	31
3.4.2	Definisi Operasional.....	32
3.5	<i>Instrument</i> Penelitian	33
3.6	Uji Validitas dan Realibilitas	33
3.6.1	Literasi Digital.....	33
3.6.2	Kecanduan <i>Gadget</i>	34
3.7	Prosedur Penelitian	34
3.7.1	Tahap Persiapan Penelitian	34
3.7.2	Tahap Pelaksanaan Penelitian	35

3.7.3 Tahap Akhir Penelitian.....	35
3.8 Analisa Data.....	36
3.8.1 Teknik Pengolahan Data	36
3.8.2 Analisis Univariat.....	37
3.8.3 Analisis Bivariat.....	37
3.9 Etika Penelitian	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	40
4.1 Temuan Hasil Penelitian	40
4.1.1 Analisis Univariat.....	40
4.1.1.1 Uji Normalitas	41
4.1.2 Analisis Bivariat.....	41
4.2 Pembahasan	42
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI.....	49
5.1 Simpulan	49
5.2 Implikasi Keperawatan	49
5.3 Rekomendasi.....	50
DAFTAR PUSTAKA.....	52
LAMPIRAN.....	56

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 <i>Literature Review</i> Literasi Digital dengan Kecanduan Gadget.....	24
Tabel 3. 1 Definisi Operasional.....	42
Tabel 4. 1 Karakteristik Demografi Responden (N=266).....	44
Tabel 4. 2 Uji Normalitas <i>one-Sample Kolmogorov-Smirnov</i>	45
Tabel 4. 3 Hasil Analisis Bivariat Hubungan Literasi Digital dengan Kecanduan <i>Gadget</i>	45
Tabel 4. 4 Uji Anova	45
Tabel 4. 5 <i>Coefficients</i>	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual	24
Gambar 4. 1 Histogram	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan Pembimbing Skripsi	57
Lampiran 2. Permohonan Izin Penelitian	60
Lampiran 3. Permohonan Uji Etik.....	62
Lampiran 4. Uji Etik.....	63
Lampiran 5. <i>Informed Consent</i>	64
Lampiran 6. Kuesioner	65
Lampiran 7. Hasil Olah Data SPSS.....	71
Lampiran 8. Karakteristik Demografi	74
Lampiran 9. Tabulasi Data	79
Lampiran 10. Dokumentasi	90
Lampiran 11. Lembar Bimbingan Pembimbing Utama	91
Lampiran 12. Lembar Bimbingan Pembimbing Pendamping.....	93
Lampiran 13. Lembar Revisi Seminar Proposal	95
Lampiran 14. Lembar Revisi Sidang Skripsi	97
Lampiran 15. Surat Pencatatan Ciptaan.....	98
Lampiran 16. Riwayat Hidup.....	99

DAFTAR PUSTAKA

- Alkalai, Y. (2004). Digital Literacy: A Conceptual Framework for Survival Skills in the Digital Era. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 13(1), 93–106. [http://www.editlib.org/p/4793/%5Cnfiles/364/Eshet and Eshet - 2004 - Digital Literacy A Conceptual Framework for Survival Skills in the Digital Era.pdf%5Cnfiles/459/4793.html](http://www.editlib.org/p/4793/%5Cnfiles/364/Eshet%20and%20Eshet%20-%202004%20-%20Digital%20Literacy%20A%20Conceptual%20Framework%20for%20Survival%20Skills%20in%20the%20Digital%20Era.pdf%5Cnfiles/459/4793.html)
- Ardiyani, I. D., Setiawati, Y., & Hsieh, Y.-T. (2021). Education for Parents of Children with Gadget Addiction. *Jurnal Berkala Epidemiologi*, 9(3), 221. <https://doi.org/10.20473/jbe.v9i32021.221-230>
- Arifin, R., Fahdhienie, F., & Ariscasari, P. (2022). Analisis Minat Belajar dan Aktivitas Belajar di Masa Pandemi Covid-19 terhadap Kualitas Belajar Daring Siswa SMP N 2 Trumon Timur Kabupaten Aceh Selatan Tahun 2021. *Journal Pusat Studi Pendidikan Rakyat*, 2(3), 75–84. https://www.researchgate.net/publication/350492217_ANALISIS_MOTIVASI_BELAJAR_DAN_HASIL_BELAJAR_SISWA_DI_MASA_PANDEMI_COVID-19
- Aryati, A., Wijaya, I., Pratama, A., & Yanuarti, E. (2023). The Parents' Efforts to Overcome Gadget Use Addiction in Early Childhood. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(4), 5353–5359. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i4.2971>
- Avinç, E., & Doğan, F. (2024). Digital Literacy Scale : Validity and Reliability Study with the Rasch Model. In *Education and Information Technologies* (Vol. 29, Issue 17). Springer US. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-12662-7>
- Bidadari, A. F., Ninghardjanti, P., & Susilowati, T. (2024). Pengaruh Intensitas Penggunaan Media Online dan Determinasi Diri terhadap Literasi Digital Mahasiswa. *JIKAP (Jurnal Informasi Dan Komunikasi Administrasi Perkantoran)*, 8(2), 165. <https://doi.org/10.20961/jikap.v8i2.77881>
- Deonisius, R. F., Lestari, I., & Sarkadi, S. (2019). The Effect of Digital Literacy to Internet Addiction. *Jurnal EDUCATION: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(2), 71. <https://doi.org/10.29210/120192333>
- Dewi, D. A., Hamid, S. I., Annisa, F., Oktafianti, M., & Genika, P. R. (2021). Menumbuhkan Karakter Siswa melalui Pemanfaatan Literasi Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5249–5257. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1609>
- Emily A. Vogels, R. G.-W. and N. M. (2022). Emily A. Vogels, Risa Gelles-Watnick and Navid Massarat. *Pew Research Center, August*. https://www.pewresearch.org/wp-content/uploads/sites/20/2022/08/PI_2022.08.10_Teens-and-Tech_FINAL.pdf
- Endang Supriatna, & Linda Putri Sari. (2023). Penguatan Literasi dan Etika Digital pada Peserta Didik dalam Upaya Menanggulangi Hoax dan Hate Speech. *Populer: Jurnal Penelitian Mahasiswa*, 2(4), 01–07. <https://doi.org/10.58192/populer.v2i4.1313>

- Erdfelder, E., FAul, F., Buchner, A., & Lang, A. G. (2009). Statistical Power Analyses Using G*Power 3.1: Tests for Correlation and Regression Analyses. *Behavior Research Methods*, 41(4), 1149–1160. <https://doi.org/10.3758/BRM.41.4.1149>
- Fitri, A., Febrianita, Y., & Abdurrahman, B. (2019). Gambaran Pengetahuan tentang Phubbing Akibat Kecanduan Gadget pada Generasi Z di SMA Negeri 9 Kota Pekanbaru Provinsi Riau. *Jurnal Keperawatan Abdurrahman*, 3(2), 46–52. <https://doi.org/10.36341/jka.v3i2.1120>
- Griffiths, M. (1996). Behavioural Addiction: an Issue for Everybody? *Employee Counselling Today*, 8(3), 19–25. <https://doi.org/10.1108/13665629610116872>
- Guo, Z., Yang, T., Qiu, R., Qiu, H., Ren, L., Liu, X., Han, Z., & Zhu, X. (2023). Network Analysis of the Relationships Between Problematic Smartphone Use and Anxiety, and Depression in a Sample of Chinese College Students. *Frontiers in Psychiatry*, 14. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2023.1097301>
- Gusta, D. (2016). Faktor-Faktor Resiko Kecanduan Menggunakan Smartphone pada Siswa di SMK Negeri 1 Kalasan Yogyakarta. *E-Journal Bimbingan Dan Konseling*, 5(3), 86–96. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/fipbk/article/view/1021>
- Hanika, I. M. (2015). Fenomena Phubbing di Era Milenial (Ketergantungan Seseorang pada Smartphone terhadap Lingkungannya). *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 42–51. <http://teknologi.news.viva.co.id/news/read/54>
- Haryati, T., Manajemen, P., Pasca, I., & Sumbawa, U. T. (2025). Relationship between Parental Role and Gadget Addiction in Early Childhood Children are the Future of a Country . If childhood is a Phenomenon that We Can Get in Signs of Gadget Addiction Have Begun to Appear In. 9(2). *Jurnal Pendidikan Mandala* (2024) 9(2) 638. DOI: 10.58258/jupe.v9i2.7311
- Kurniasanti, K. S., Assandi, P., Ismail, R. I., Nasrun, M. W. S., & Wiguna, T. (2019). Internet Addiction: a New Addiction? *Medical Journal of Indonesia*, 28(1), 82–91. <https://doi.org/10.13181/mji.v28i1.2752>
- Kwon, M., Kim, D. J., Cho, H., & Yang, S. (2013). The Smartphone Addiction Scale: Development and Validation of a Short Version for Adolescents. *PLoS ONE*, 8(12), 1–7. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0083558>
- Lin, Y. H., Chang, L. R., Lee, Y. H., Tseng, H. W., Kuo, T. B. J., & Chen, S. H. (2014). Development and Validation of the Smartphone Addiction Inventory (SPAI). *PLoS ONE*, 9(6). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0098312>
- Lin, Y. H., Pan, Y. C., Lin, S. H., & Chen, S. H. (2017). Development of Short-Form and Screening Cutoff Point of the Smartphone Addiction Inventory (SPAI-SF). *International Journal of Methods in Psychiatric Research*, 26(2), 1–6. <https://doi.org/10.1002/mpr.1525>

- Mahera, R. (2022). *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran) Volume 6 Nomor 3 Mei 2022 | ISSN Cetak : 2580 - 8435 | ISSN Online : 2614 - 1337* Hubungan antara Kecanduan Gadget dengan Empati pada Siswa Relationship Between Gadget Addiction and Empathy for Students At SMA IT. 6, 917–925. <http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v6i3.8811>.
- Meidi Saputra. (2022). Integrasi Kewarganegaraan Digital dalam Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan untuk Menumbuhkan Etika Berinternet (Netiket) di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 12(1), 6–15. <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/pkn/article/view/13635>
- Naufal, H. A. (2021). Literasi Digital. In *Perspektif* (Vol. 1, Issue 2). <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>
- Ng, W. (2012). Can We Teach Digital Natives Digital Literacy? *Computers and Education*, 59(3), 1065–1078. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.04.016>
- Notara, V., Vagka, E., Gnardellis, C., & Lagiou, A. (2021). the Emerging Phenomenon of Nomophobia in Young Adults: A Systematic Review Study. *Addiction and Health*, 13(2), 120–136. <https://doi.org/10.22122/ahj.v13i2.309>
- Okela, A. H. (2023). Egyptian University Students' Smartphone Addiction and Their Digital Media Literacy Level. *Journal of Media Literacy Education*, 15(1), 44–57. <https://doi.org/10.23860/JMLE-2023-15-1-4>
- Pambudi, M. A., & Windasari. (2022). Strategi Guru dalam Meningkatkan Literasi Digital pada Siswa. *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*, 10(3), 636–646. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/inspirasi-manajemen-pendidikan/article/view/48999>
- Purnama, H., Darmawati, I., & Mulyatin, W. (2021a). Social Media Addiction and the Association with Self-Esteem among Adolescents in Rural Areas of Indonesia. *KnE Life Sciences*, May, 671–679. <https://doi.org/10.18502/cls.v6i1.8741>
- Purnama, H., Darmawati, I., & Mulyatin, W. (2021b). Social Media Addiction and the Association with Self-Esteem among Adolescents in Rural Areas of Indonesia. *KnE Life Sciences*, 2021, 671–679. <https://doi.org/10.18502/cls.v6i1.8741>
- Putri, J. N., Sumiatin, T., Udi, S. ', Yunariyah, B., Program,), D3, S., Tuban, K., & Surabaya, K. (2024). Penggunaan Gadget dan Perubahan Perilaku Remaja di Sekolah Menengah Atas Tuban. 376–383. <https://journal-mandiracendikia.com/jikmc>
- Rastati, R. (2018). Media Literasi Bagi Digital Natives: Perspektif Generasi Z di Jakarta. *Jurnal Kwangsan*, 6(1), 43. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v6i1.72>
- Septiyani, R., & Bashori. (2024). Etika dan Sensitivitas dalam Paradigma. *Journal Islamic Education*, 3(2), 89–106. <https://maryamsejahtera.com/index.php/Education/index>

- Sugiarto, & Farid, A. (2023). Literasi Digital sebagai Jalan Penguatan Pendidikan Karakter di Era Society 5.0. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 580–597. <https://doi.org/10.37329/cetta.v6i3.2603>
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. https://www.academia.edu/118903676/Metode_Penelitian_Kuantitatif_Kualitatif_dan_R_and_D_Prof_Sugiono
- Sukma Senjaya, Aat Sriati, Indra Maulana, & Kurniawan, K. (2022). Dukungan Keluarga pada Odha yang sudah Open Status di Kabupaten Garut. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 2(3), 1003–1010. <https://doi.org/10.53625/jcijurnalcakrawalailmiah.v2i3.4037>
- Suryani, S., Dwi Lestari, G., & Yulianingsih, W. (2024). Peran Orang Tua dan Sekolah dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 1051–1061. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.590>
- Syah, R., Darmawan, D., & Purnawan, A. (2019). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Literasi Digital. *Jurnal AKRAB*, 10(2), 60–69. <https://doi.org/10.51495/jurnalakrab.v10i2.290>
- Young, K. S. (1998). Internet addiction: the Emergence of a New Clinical Disorder. *Cyberpsychology and Behavior*, 1(3), 237–244. <https://doi.org/10.1089/cpb.1998.1.237>
- Zhou, F., Chen, L., & Su, Q. (2019). Understanding the Impact of Social Distance on Users' Broadcasting Intention on Live Streaming Platforms: A Lens of the Challenge-Hindrane Stress Perspective. *Telematics and Informatics*, 41(August 2018), 46–54. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2019.03.002>
- Zhu, C., Li, S., & Zhang, L. (2025). the Impact of Smartphone Addiction on Mental Health and its Relationship with Life Satisfaction in The Post-COVID-19 Era. *Frontiers in Psychiatry*, 16(March), 1–10. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2025.1542040>