

HUBUNGAN PENGGUNAAN GAWAI SELAMA BELAJAR DARI RUMAH (BDR) TERHADAP PERILAKU SEKSUAL PADA REMAJA DI KOMPLEK BUNGA PRATAMA SAWANGAN DEPOK TAHUN 2021

Dewi Puspita, Miyatun

Akademi Kebidanan Keris Husada.Jl Yos Sudarso Komplek Marinir Cilandak Jakarta Selatan

Telp. 021 788 45502

Email : puspita56@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membuka babak baru bagi kemajuan peradaban manusia. Berkembangnya teknologi yang memengaruhi segala lini kehidupan masyarakat membuat masyarakat juga mau tak mau harus beradaptasi dengan perkembangan teknologi tersebut agar tidak tertinggal. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi adalah gawai (*gadget*). Hampir semua kalangan masyarakat dapat menggunakan dan mengoperasikan gawai secara umum. Selama pandemi Covid-19, mayoritas pengguna internet di Indonesia menghabiskan waktu lebih dari 8 jam. Hal ini terjadi karena adanya kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dan Bekerja dari Rumah (BDR). Penggunaan gawai tidak asing lagi bagi siswa. Siswa memanfaatkan gawai ini untuk keperluan sekolah, belajar berkomunikasi hingga bermain *game*. Dengan berbagai aplikasi yang tersedia di gawai siswa lebih banyak menghabiskan waktunya hanya dengan gawai saja. Siswa yang rata-rata berusia remaja di era ini sangat akrab dengan teknologi. Mereka dengan mudah menggunakan gawai terutama ponsel pintar dan mengakses berbagai informasi baik untuk keperluan PJJ maupun yang lainnya termasuk mengakses hal-hal yang negatif dan dapat menimbulkan dampak yang tidak baik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan penggunaan gawai selama BDR terhadap perilaku seksual remaja di Komplek Bunga Pratama Sawangan tahun 2021. Metode penelitian dengan desain studi *cross sectional* diperoleh hasil bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gawai selama BDR terhadap perilaku seksual remaja ($p = 0,005$). Kesimpulan Remaja perlu mendapatkan edukasi tentang etika penggunaan gawai begitu juga pendidikan kesehatan reproduksi secara benar agar tidak melakukan perilaku seksual yang tidak sesuai.

Kata kunci: gawai, belajar dari rumah, perilaku seksual, remaja

ABSTRACT

The development of information and communication technology has opened a new chapter for the progress of human civilization. The development of technology that affects all lines of people's lives makes people also inevitably have to adapt to these technological developments so they are not left behind. One of the results of technological developments is gadgets. Almost all people can use and operate gadgets in general. During the Covid-19 pandemic, the majority of internet users in Indonesia spent more than 8 hours. This happens because of the Distance Learning (PJJ) and Working from Home (BDR) activities. The use of gadgets is no stranger to students. Students use this device for school purposes, learning to communicate to playing games. With various applications available on the device, students spend more of their time on their devices alone. Students who are generally teenagers in this era are very familiar with technology. They easily use their gadgets, especially smart phones and access various information for the purposes of PJJ and others, including accessing things that are negative and can have a bad impact. Bunga Pratama Sawangan Complex in 2021. The research method with a cross sectional study design showed that there was a significant relationship between the use of gadgets during BDR and adolescent sexual behavior ($p = 0.005$). Conclusion Teenagers need to get education about the ethics of using gadgets as well as proper reproductive health education so that they don't engage in inappropriate sexual behavior.

Keywords: gadgets, learning from home, sexual behavior, teenagers

BAB I PENDAHULUAN

A.

Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membuka babak baru bagi kemajuan peradaban manusia (Rasyid, Claudia, & Podungge, 2020). Berkembangnya teknologi yang memengaruhi segala lini kehidupan masyarakat membuat masyarakat juga mau tak mau harus beradaptasi dengan perkembangan teknologi tersebut agar tidak tertinggal (Departemen Informasi dan Perpustakaan FISIP Universitas Airlangga, 2021). Salah satu hasil dari perkembangan teknologi adalah gawai (*gadget*). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) online (2016), gawai adalah peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis. Gawai disini dapat berupa ponsel pintar (*smartphone*), tablet, laptop, *notebook*, kamera dan masih banyak perangkat lain yang memiliki fungsi khusus dan berbeda-beda (Admar, Yakub, & Rosmawati, 2018). Hampir semua kalangan masyarakat dapat menggunakan dan mengoperasikan gawai secara umum (Departemen Informasi dan Perpustakaan FISIP Universitas Airlangga, 2021). Gawai pada mulanya diciptakan untuk mempermudah komunikasi (Admar et al., 2018). Gawai yang umum digunakan oleh masyarakat adalah ponsel pintar. Tiongkok adalah negara dengan pengguna

ponsel pintar terbanyak di dunia, tahun 2018 diperkirakan memiliki jumlah pengguna ponsel pintar sebanyak 574 juta jiwa, disusul Amerika Serikat di peringkat kedua dan India di peringkat ketiga (Kominfo, 2015). Di Indonesia sendiri, jumlah pengguna ponsel pintar mencapai 167 juta orang atau 89% dari total penduduk Indonesia (Zubaedah, 2021).

Penggunaan gawai telah digunakan oleh semua kalangan, baik orang tua, anak-anak maupun remaja (Departemen Informasi dan Perpustakaan FISIP Universitas Airlangga, 2021). Gawai sebagian besar digunakan untuk mengakses internet. Pengguna internet Indonesia mencapai 212,35 juta jiwa pada Maret 2021 dan menempati urutan keempat pengguna internet terbesar di dunia setelah Tiongkok, India, dan Amerika Serikat, serta berada di urutan ketiga di Asia setelah Tiongkok dan India (Internet World Stats, 2021). DKI Jakarta sebagai ibukota Indonesia berada di urutan keenam peringkat pengguna internet se-Indonesia sebesar 8,9 juta pengguna (AIPJII, 2020). Selama pandemi Covid-19, mayoritas pengguna internet di Indonesia menghabiskan waktu lebih dari 8 jam. Hal ini terjadi karena adanya kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dan Bekerja dari Rumah (BDR)

(AIPJII, 2020). Penggunaan gawai tidak asing lagi bagi siswa. Siswa memanfaatkan gawai ini untuk keperluan sekolah, belajar berkomunikasi hingga bermain *game*. Dengan berbagai aplikasi yang tersedia di gawai siswa lebih banyak menghabiskan waktunya hanya dengan gawai saja (Admar et al., 2018). Siswa yang rata-rata berusia remaja di era ini sangat akrab dengan teknologi. Mereka dengan mudah menggunakan gawai terutama ponsel pintar dan mengakses berbagai informasi baik untuk keperluan PJJ maupun yang lainnya termasuk mengakses hal-hal yang negatif dan dapat menimbulkan dampak yang tidak baik. Berbagai dampak terhadap kehadiran gawai mulai dapat dirasakan. Muncul efek bagi pribadi dan efek secara sosial yang cenderung negatif ketika penggunaannya tidaklah sesuai dengan kebutuhan pemakainya, misalnya ketika menonton film luar negeri. Tidak semua hal yang diterima dari film tersebut adalah informasi yang sesuai dengan norma yang berlaku di masyarakat Indonesia seperti menggunakan pakaian minim, meminum minuman beralkohol, dan perilaku seks bebas bagi pasangan yang belum menikah. Sebagian besar remaja menggunakan gawai dan ponsel pintar dengan mudahnya mengakses pornografi, padahal mereka tidak dibarengi dengan edukasi tentang perilaku seksual yang benar sehingga berdampak pada pemahaman yang salah tentang perilaku seksual pada remaja. Minimnya pengetahuan

tentang seks yang diikuti kemudahan akses pornografi justru mendorong remaja untuk mencoba hal baru (Admar et al., 2018). Penelitian yang dilakukan oleh (Frilen, Sefti, & Kallo, 2017) dengan judul Hubungan Penggunaan *Smartphone* Dengan Perilaku Seksual Remaja Di SMA Negeri 2 Langowan Kecamatan Langowan Utara menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan ($p=0,000$). Minimnya informasi seputar pendidikan seks yang baik ditambah dengan kondisi pandemi Covid-19 akan berpengaruh pada perilaku seksual remaja. Berdasarkan pernyataan tersebut penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul Hubungan Penggunaan Gawai selama Belajar dari Rumah (BDR) terhadap Perilaku Seksual pada Remaja Di Komplek Bunga Pratama Sawangan Tahun 2021.

METODE PENELITIAN

tempat penelitian digunakan sebagai sampel penelitian (Notoatmodjo, 2012).

A. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah metode penelitian survei analitik dengan pendekatan *cross sectional* dimana variabel independen dan variabel dependen diukur dalam waktu bersamaan (Notoatmodjo, 2012). Tiap subyek penelitian diobservasi sekali dan dilakukan pengukuran variabel pada saat penelitian (Adiputra et al., 2021).

B. Lokasi Dan Waktu Penelitian

1. Lokasi penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Komplek Bunga Pratama Sawangan Tahun 2021.

2. Waktu penelitian

Waktu penelitian adalah jangka waktu yang digunakan peneliti untuk memperoleh data penelitian yang dilakukan (Notoatmodjo, 2012).

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret-Agustus 2021.

C. Populasi Dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi Adalah keseluruhan objek penelitian atau objek yang diteliti (Notoatmodjo, 2012). Populasi penelitian ini adalah seluruh remaja tengah dan remaja akhir di Komplek bunga Pratama Sawangan sebanyak 33 orang .

2. Sampel

Sampel merupakan objek yang diteliti dan dianggap mewakili seluruh populasi. Dalam mengambil sampel penelitian digunakan cara atau teknikteknik tertentu, sehingga sampel tersebut sedapat mungkin mewakili populasi yang ada. Pengambilan sampel dalam penelitian inimenggunakan *metode total sampling* dimana seluruh populasi di

D. Prosedur Pengambilan Data

Pengambilan data yang digunakan adalah data primer yang diperoleh langsung dari responden/informasi dengan menggunakan daftar kuesioner. Pengisian kuesioner tersebut dengan menggunakan Google *form*. Kuesioner online berisi tentang daftar pertanyaan untuk responden tentang data demografis meliputi umur dan jenis kelamin. Pertanyaan lain yang terdapat pada kuesioner online adalah tentang lama penggunaan gawai selama BDR serta pertanyaan tentang perilaku seksual yang dilakukan remaja.

E. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini, dengan menggunakan data primer yang diambil langsung dari responden dengan menggunakan kuesioner online melalui Google *Form*. Peneliti menyebarkan *link* kuesioner kepada responden dalam penelitian ini.

F. Pengolahan Data

Setelah data-data terkumpul selanjutnya data diolah dengan tahapan sebagai berikut:

1. Editing

Editing adalah upaya untuk memeriksa kembali kebenaran data yang diperoleh atau dikumpulkan. *Editing* dapat dilakukan dengan tahap pengumpulan data atau setelah data terkumpul.

2. Coding

Coding merupakan kegiatan pemberian kode numerik (angka) terhadap data yang terdiri atas beberapa kategori. Pemberian kode ini sangat penting bila

pengelolaan dan analisis data menggunakan komputer. Hasil ukur pada tiap variabel dalam penelitian ini baik variabel independen

maupun variabel dependen dibedakan menjadi 2 karena pada penelitian ini menggunakan skala nominal dan ordinal sehingga diberikan kode 0 dan 1.

3. *Cleaning*

Pada tahap ini dilakukan pengecekan ulang terhadap data yang sudah dimasukkan dalam komputer untuk dilihat lagi apakah ada data yang tidak lengkap, salah dalam memasukkan kode dan lainnya untuk kemudian dilakukan pembetulan sebelum dilakukan analisis.

4. *Analyzing*

Dalam melakukan analisis, khususnya terhadap data penelitian akan menggunakan ilmu statistik terapan yang disesuaikan dengan tujuan yang hendak dianalisis. Pada penelitian ini, data yang sudah dilakukan *cleaning* kemudian dilakukan analisis data menggunakan aplikasi pengolah data statistik SPSS versi 16.

G. Analisis Data

1. Analisis Univariat

Analisis univariat bermanfaat untuk menjelaskan dan mendeskripsikan karakteristik masing-masing variabel yang diteliti. Data yang dianalisis adalah variabel umur dan jenis kelamin, lama penggunaan gawai, dan perilaku seksual. Hasil analisis disajikan dalam nilai persentase. Adapun rumus yang digunakan dalam analisis ini adalah

$$\text{Distribusi Frekuensi} = \frac{\text{Jumlah variabel yang diteliti}}{\text{Jumlah populasi}} \times 100\%$$

(Notoatmodjo, 2012)

2. Analisis Bivariat

Analisis bivariat digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen dimana pada penelitian ini variabel penggunaan gawai sebagai variabel independen dan perilaku seksual remaja sebagai variabel dependen. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji *chi square*. Batas kemaknaan menggunakan nilai $p=0,05$ dan *Confidence Interval* (CI)= 95%.

$$\chi^2 = \sum \frac{(O - E)^2}{E}$$

Keterangan :

χ^2 = Chi Square O = Nilai Observasi

E = Nilai ekspektasi

Hasil analisis dikatakan mempunyai hubungan bermakna jika nilai p lebih kecil atau sama dengan alpha ($p \text{ value} \leq 0,05$) (Adiputra et al., 2021).

BAB V HASIL PENELITIAN

A. Analisis Univariat

Tabel 5.1. Hasil Analisis Univariat

No.	Variabel	Frekuensi	Persentase
1.	Variabel Dependen		
	Perilaku seksual Remaja		
	Ringan	28	84,8
	Berat	5	15,2
2.	Variabel Independen		
	Umur		
	Remaja tengah	27	81,8
	Remaja akhir	6	18,2
3	Jenis Kelamin		
	Laki-laki	9	27,3
	Perempuan	24	72,7
4	Penggunaan Gawai		
	Ideal	20	60,6
	Tidak ideal	13	39,4

1. Perilaku seksual Remaja

Berdasarkan hasil analisis univariat didapatkan bahwa responden yang melakukan perilaku seksual ringan sebanyak 28 responden (84,8%) dan yang melakukan perilaku seksual kategori berat sebanyak 5 responden (15,2%).

2. Umur

Umur responden dengan pada rentang remaja tengah pada penelitian ini sebanyak 27 responden (81,8%) dan rentang remaja akhir sebanyak 6 responden (18,2%).

3. Jenis Kelamin

Responden dengan jenis kelamin laki-laki pada penelitian ini sebanyak 9 responden (27,3%) dan yang berjenis kelamin perempuan sebanyak 24 responden (72,7%).

4. Penggunaan Gawai

Berdasarkan hasil analisis univariat, ditemukan bahwa responden yang menggunakan gawai sesuai waktu yang ideal sebanyak 20 responden (60,6%) dan yang menggunakan gawai tidak sesuai waktu ideal sebanyak 13 responden (39,4%).

B. Analisis Bivariat

Tabel 5.2. Hasil Analisis Bivariat

Penggunaan Gawai	Perilaku seksual Remaja				Total	P value	
	Ringan		Berat				
	n	%	n	%			
Ideal	20	100	0	0	20	100	0,005
Tidak Ideal	8	61,5	5	38,5	46,5	100	
Jumlah	28	84,8	5	15,2	33	100	

Berdasarkan hasil analisis bivariat diketahui bahwa tidak ada responden (0%) yang menggunakan gawai secara ideal dan melakukan perilaku seksual berat sedangkan di antara responden yang menggunakan gawai secara tidak ideal, terdapat 5 responden (38,5%)

yang melakukan perilaku seksual berat. Hasil uji statistik diperoleh nilai $p=0,005$ sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan proporsi perilaku seksual berat antara remaja yang menggunakan gawai secara ideal dan tidak ideal.

BAB VI PEMBAHASAN

A. Hubungan Penggunaan Gawai selama BDR terhadap Perilaku Seksual Remaja di kompleks Bunga Pratama Sawangan Tahun 2021

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gawai selama BDR terhadap perilaku seksual remaja ($p=0,005$). Hal ini menunjukkan bahwa semakin lama remaja menggunakan gawai untuk mengakses internet hingga melebihi batas ideal akses akan membuat remaja mengakses situs-situs yang tidak seharusnya diakses. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rasyid et al., 2020) yang menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan gawai terhadap perilaku seksual remaja.

Dampak dari pandemi Covid-19 terhadap dunia pendidikan adalah diberlakukannya BDR dimana siswa-siswa

diharuskan menggunakan gawai untuk kegiatan pembelajaran. Hal ini menyebabkan para pelajar banyak menghabiskan waktu dengan gawai untuk mengakses laman-laman

pembelajaran. Para pelajar utamanya yang berusia remaja adalah generasi yang melek teknologi. Mereka sudah terbiasa menggunakan gawai untuk kegiatan sehari-hari mulai dari kegiatan formal seperti BDR hingga hiburan seperti *chatting*, main *game* hingga menonton film. Dari hasil pengumpulan data kuesioner, para responden sudah pernah mengakses situs pornografi baik berupa gambar, tulisan, maupun film. Semua responden pun pernah melakukan aktifitas seksual dan sebagian besar pernah melakukan aktifitas atau perilaku seksual kategori ringan.

B. Umur

Penelitian ini menunjukkan bahwa usia terbanyak responden berada pada rentang 13-16 tahun atau masuk ke dalam kategori remaja tengah. Masa pubertas

atau akil baligh dewasa ini mengalami percepatan. Saat ini anak perempuan sudah mengalami menarche di rentang usia 8 hingga 13 tahun dan

anak laki-laki mengalami mimpi basah pertama di umur 9 hingga 14 tahun. Remaja mulai mengalami perubahan fisik dan perkembangan psikologis yang berbeda ketika masih anak-anak. Masa transisi dari anak-anak menuju dewasa ini sering menimbulkan rasa penasaran sehingga remaja mulai mencari informasi tentang perubahan pada dirinya, salah satunya dengan mengakses gawai. Jika remaja menemukan laman yang tepat tentang pendidikan kesehatan reproduksi maka mereka akan mendapatkan info yang valid tentang perubahan fisik dan psikis masa remajanya. Namun jika yang mereka akses adalah situs yang tidak tepat seperti situs pornografi maka mereka akan mendapatkan informasi yang salah dan berakibat pada perilaku seksual yang salah.

C. Jenis Kelamin

Jenis kelamin pada penelitian ini mayoritas adalah perempuan. Berdasarkan hasil uji bivariat menunjukkan bahwa responden banyak yang menggunakan gawai secara tidak tepat yaitu *overaccess* atau melebihi jam ideal untuk akses internet dan mengakses situs-situs yang dapat menimbulkan perilaku seksual kategori berat seperti mencium bibir, *necking*, memegang daerah sensitif, alat kelamin, *petting*,

hingga *coitus*. Hal ini tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ramadani and Hanna (2019) dimana ditemukan bahwa remaja laki-laki yang lebih banyak mengakses konten pornografi dibandingkan remaja perempuan.

D. Penggunaan Gawai

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa semua responden memiliki gawai dan digunakan untuk aktifitas sehari-hari. Sebagian besar responden menggunakan gawai tidak melebihi batas waktu ideal penggunaan. Idealnya, seseorang mengakses gawai dalam sehari adalah 2 jam (Page et al., 2010). Mengakses gawai dalam waktu yang lama menjadi kebiasaan masyarakat di era saat ini. Hal ini diperburuk dengan keadaan pandemi Covid19 dimana banyak aktifitas yang dilakukan dengan menggunakan gawai baik berupa laptop atau ponsel pintar. Di satu sisi gawai membantu menyelesaikan

perkerjaan dan aktifitas manusia dengan cepat dan rapi, namun di sisi lain gawai juga memunculkan dampak negatif apabila digunakan secara berlebihan. Salah satu dampak negatif penggunaan gawai pada remaja adalah remaja mengakses laman-laman pornografi yang dapat mempengaruhi perilaku seksualnya mulai dari perilaku seksual yang ringan maupun berat. Hal ini tidak sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Frilen, Sefti and Kallo (2017) yang menemukan bahwa mayoritas siswa-siswi di SMA Negeri 2 Langowan menggunakan ponsel pintar dengan intensitas yang tinggi.

BAB VII

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Umur responden dengan kategori umur remaja tengah sebesar 81,8%
2. Jenis kelamin responden adalah perempuan sebesar 72,7%.
3. Lama penggunaan gawai responden ideal sebesar 60,6%
4. Perilaku seksual responden adalah perilaku seksual ringan sebesar 84,8%.
5. Terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gawai selama BDR dengan perilaku seksual remaja di Komplek Bunga Pratama Sawangan tahun 2021.

B. Saran

1. Bagi Tempat Penelitian

- a. Mengadakan kegiatan pengajaran tentang topik kesehatan reproduksi dan etika menggunakan internet dan bermedia sosial
- b. Rutin mengadakan kegiatan peningkatan keimanan dan ketaqwaan pada siswa-siswi secara daring dengan tema yang berhubungan dengan perilaku seksual remaja
- c. Para guru memberikan peringatan akan bahaya penggunaan gawai secara

berlebihan baik dari segi kesehatan fisik maupun mental termasuk bahaya yang ditimbulkan dari mengakses situs-situs pornografi

2. Bagi Orangtua

- a. Memantau kegiatan anak selama beraktifitas menggunakan gawai
- b. Mendampingi anak ketika sedang BDR
- c. Mengingatkan anak untuk tidak mengakses situs-situs yang tidak semestinya diakses oleh remaja
- d. Mengajak anak untuk selalu patuh pada norma yang berlaku di masyarakat seperti norma agama, norma kesopanan, norma kesusilaan dan lain sebagainya sehingga anak akan berusaha menghindari hal-hal yang dilarang diantaranya adalah mengakses situs-situs pornografi dan berperilaku seksual yang tidak tepat

3. Bagi Penelitian Selanjutnya

- a. Melakukan penelitian sejenis dengan menambahkan determinan-determinan yang lain
- b. Melakukan penelitian lain dengan metode atau desain penelitian yang lebih mendalam

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, I. M. S., Trisnadewi, N. W., Oktaviani, N. P. W., Asnawati, M. S., Hulu, V. T., Budiastutik, I., ... Suryana. (2021). *Metodologi Penelitian Kesehatan* (1st ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Admar, H., Yakub, E., & Rosmawati. (2018). the use of gadgets and the users of personality at SMPN 3 Pekanbaru. *Jom Fkip*, 5(2), 1–12. Retrieved from <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFKI/P/article/view/20488/19816>
- AIPJII. (2020). Buletin Apjii. In *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia* (74th ed., Vol. 74). Retrieved from <https://apjii.or.id/content/read/104/503/BULETIN-APJII-EDISI-74--November-2020>
- Arikunto, S. (2011). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (VI). Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, A. (1990). *Pengantar Ilmu Kesehatan Masyarakat*. Jakarta: Mutiara Sumber Widya.
- Bayu. (2021). Pengertian Gadget Serta Fungsi, Jenis, dan Contohnya. Retrieved May 6, 2021, from Gagastekno website: <https://gagastekno.com/pengertiangadget/>
- Departemen Informasi dan Perpustakaan FISIP Universitas Airlangga. (2021). Urgensi Literasi Digital bagi Masyarakat Pada Era Digital di Indonesia. Retrieved May 5, 2021, from Departemen Informasi dan Perpustakaan FISIP Universitas Airlangga website: http://dip.fisip.unair.ac.id/id_ID/urgensiliterasi-digital-bagi-masyarakat-pada-era-digital-di-indonesia/
- Fadilah, R. (2015). *Perilaku Konsumtif Mahasiswa UGM dalam Penggunaan Gawai*. UGM.
- Frahasini, Astuti, T. M. P., & Atmaja, H. T. (2018). The Impact of The Use of Gadgets in School of School Age Towards Children ' s Social Behavior in Semata Village. *Journal of Educational Social Studies*, 7(2), 161–168. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/jess.v7i2.26842>
- Frilen, S., Sefti, R., & Kallo, V. (2017). HUBUNGAN PENGGUNAAN SMARTPHONE DENGAN PERILAKU SEKSUAL REMAJA DI SMA NEGERI 2 LANGOWAN KECAMATAN LANGOWAN UTARA. *Jurnal Keperawatan Universitas Sam Ratulangi*, 5(2). Retrieved from <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jkp/article/view/17871/17392>
- Hidayat, C. (2021). Pengertian Gadget Fungsi Gadget Gadget Zaman Dahulu Gadget Zaman Sekarang. Retrieved June 6, 2021, from <https://itkampus.com/pengertian-gadget/>
- Internet World Stats. (2021). *TOP 20 COUNTRIES WITH HIGHEST NUMBER OF INTERNET USERS Internet Users - Top 20 Countries - Internet Usage*. Retrieved from <https://www.internetworldstats.com/top20.htm>
- KBBI. (2016). Gawai. Retrieved May 5, 2020, from Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemdikbudristek website: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/gawai>
- Kemendikbud. (2020). Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Bisa Jadi Model Pendidikan Masa Depan. Retrieved May 1, 2021, from

- <http://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/pembelajaran-jarak-jauh-pjj-bisajadi-model-pendidikan-masa-depan#>
- Kemenkes RI. *Permenkes No. 25 Tahun 2014.* , (2014).
- Kumalasari, I., & Andhyantoro, I. (2012). *Kesehatan Reproduksi Untuk Mahasiswa Kebidanan dan Keperawatan.* Jakarta: Salemba Medika.
- Notoatmodjo, S. (2011). *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, S. (2012). *Metodologi Penelitian Kesehatan.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Nursal, D. G. (2008). Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Perilaku Seksual Murid Smu Negeri Di Kota Padang Tahun 2007. *Jurnal Kesehatan Masyarakat Andalas*, 2(2), 175. <https://doi.org/10.24893/jkma.2.2.175180.2008>
- Page, A. S., Cooper, A. R., Griew, P., & Jago, R. (2010). Children's screen viewing is related to psychological difficulties irrespective of physical activity. *Pediatrics*, 126(5), e1011-7. <https://doi.org/10.1542/peds.2010-1154>
- Prasetyaningtyas, S. (2021). Pelaksanaan Belajar dari Rumah (BDR) Secara Online Selama Darurat Covid-19 di SMP N 1 Semin. *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 86–94.
- Putri, I. H., Musthofa, S. B., & Handayani, N. (2020). AKSES PORNOGRAFI MELALUI INTERNET PADA REMAJA AWAL (12-15 TAHUN) DI SMP KECAMATAN SEMARANG BARAT. *Jurnal Kesehatan Masyarakat FKM Undip*, 8(4), 552–556. Retrieved from <http://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jkm>
- Ramadani, S. D., & Hanna, I. D. (2019). INTERNET DAN PERILAKU SEKSUAL REMAJA PESISIR MADURA : STUDI CROSS SECTIONAL DI DESA BRANTA. *Dinamika Sosial Budaya*, 21(2), 91–97. Retrieved from <http://journals.usm.ac.id/index.php/jdsb>
- Rasyid, P. S., Claudia, J. G., & Podungge, Y. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Seks Remaja. *Jurnal Ilmiah Bidan*, 7(2), 15–20.
- Sarwono, S. (2010). *Psikologi Remaja.* Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- UI. (2020). Apa Itu Pendidikan Jarak Jauh? Retrieved June 11, 2021, from <https://pjj.ui.ac.id/uFAQS/apa-itu-pendidikan-jarak-jauh/>
- Wahhab. (2021). Pubertas Itu Apa? Retrieved from <https://dppkbpmd.bantulkab.go.id/pubertas-itu-apa/>
- Zubaedah, H. (2021). Kemenkominfo: 89% Penduduk Indonesia Gunakan Smartphone. *Media Indonesia.* Retrieved from <https://mediaindonesia.com/humaniora/389057/kemenkominfo-89penduduk-indonesia-gunakan-smartphone>