# Resume Penelitian: Pengaruh Penggunaan Gadget Berlebihan terhadap Remaja

# Resume Penelitian

Disusun oleh:

[Nama Anda]

Mata Kuliah: Metode Penelitian

Fakultas Teknologi Informasi

[Universitas Anda]

2024

# Resume

## 1. Pendahuluan

Penelitian ini dimulai dari pengamatan terhadap fenomena yang berkembang di kalangan remaja, yaitu penggunaan gadget yang semakin meningkat seiring dengan kemajuan teknologi informasi. Gadget seperti smartphone, tablet, dan laptop telah menjadi alat utama yang digunakan remaja untuk bersosialisasi, menghibur diri, dan belajar. Namun, penggunaan yang berlebihan menimbulkan berbagai dampak negatif, seperti terganggunya interaksi sosial, kesehatan mental, dan kualitas tidur mereka.

## 2. Penentuan Topik dan Tantangan

Topik penelitian ini, yaitu 'Pengaruh Penggunaan Gadget Berlebihan terhadap Remaja,' dipilih karena relevansi dan urgensinya. Beberapa tantangan yang muncul dalam proses ini adalah:

- Menentukan batasan masalah yang spesifik untuk memastikan penelitian tetap fokus.

- Mengembangkan instrumen penelitian, seperti kuesioner, yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Solusi untuk tantangan ini adalah melakukan kajian pustaka mendalam dan pilot study untuk menguji validitas instrumen.

## 3. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan survei. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner daring dan wawancara mendalam. Responden yang menjadi target penelitian adalah remaja berusia 13–19 tahun, dengan jumlah sampel sebanyak 150 orang. Data dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif, seperti rata-rata, median, dan standar deviasi.

## 4. Pengolahan dan Analisis Data

Setelah data terkumpul, dilakukan validasi untuk memastikan konsistensi dan kelengkapan data. Data kualitatif dikodekan menjadi kuantitatif untuk memudahkan analisis. Hasil analisis menunjukkan bahwa:

- Sebagian besar remaja menggunakan gadget selama 4-6 jam per hari, dengan waktu penggunaan dominan pada malam hari.

- Penggunaan gadget berdampak pada menurunnya frekuensi interaksi sosial tatap muka.

- Sebanyak 50 persen responden mengalami kesulitan tidur setelah menggunakan gadget lebih dari 2 jam sebelum tidur.

## 5. Hal Menarik dan Menantang

Beberapa hal menarik yang ditemukan selama penelitian ini adalah:

- Kecenderungan remaja untuk menggunakan gadget sebagai sarana pelarian dari tekanan sosial di dunia nyata.

- Dampak signifikan penggunaan gadget terhadap pola tidur, yang sering diabaikan oleh remaja.

Tantangan utama adalah memastikan validitas kuesioner dan mendapatkan sampel yang representatif. Pilot study dan revisi kuesioner menjadi solusi efektif untuk mengatasi tantangan ini.

## 6. Kesimpulan dan Hipotesis

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan memiliki dampak signifikan terhadap kehidupan remaja, terutama dalam aspek interaksi sosial, kesehatan mental, dan kualitas tidur. Hipotesis yang dapat diajukan adalah bahwa pengurangan durasi penggunaan

Hipotesis yang dapat diajukan adalah bahwa pengurangan durasi penggunaan gadget, terutama pada malam hari, dapat secara signifikan meningkatkan kualitas tidur dan memperbaiki interaksi sosial remaja.

## 7. Refleksi

Penelitian ini memberikan pengalaman berharga dalam mengembangkan instrumen penelitian, mengumpulkan data, dan menganalisis hasil. Hal ini juga menunjukkan pentingnya kolaborasi antara peneliti, responden, dan institusi terkait untuk menghasilkan penelitian yang berkualitas. Meskipun banyak tantangan yang dihadapi, seperti keterbatasan waktu dan kompleksitas data, solusi inovatif seperti pilot study dan pengolahan data dengan alat statistik membantu menyelesaikan penelitian ini dengan baik.

# Ucapan Terima Kasih

Saya mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penelitian ini, mulai dari dosen pembimbing, teman-teman, hingga para responden yang telah bersedia memberikan data mereka. Penelitian ini merupakan pengalaman berharga yang akan menjadi dasar untuk penelitian-penelitian selanjutnya.