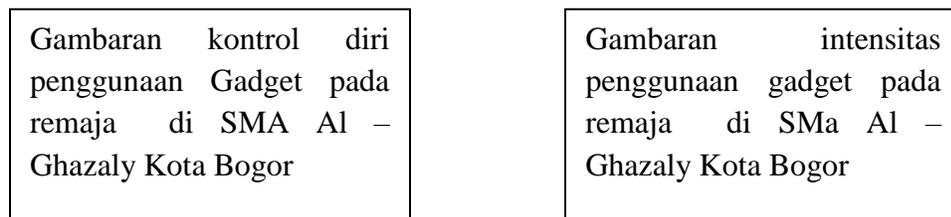


BAB III

KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kerangka Konsep

Skema 3.1 Kerangka Konsep



Perkembangan teknologi dan komunikasi yang saat ini semakin pesat dapat membantu manusia berkomunikasi satu sama lain tanpa dibatasi jarak dan waktu. Salah satu contoh teknologi tersebut yaitu muncul nya berbagai macam *gadget* seperti handphone, laptop, tablet atau ipad, dan lain sebagainya. Adapun manfaat dari gadget adalah sebagai media berkomunikasi, akses informasi, media hiburan dan gaya hidup masyarakat.

Hadirnya teknologi modern seperti *gadget* semakin di butuhkan di kehidupan sehari – hari baik dalam kegiatan bersosialisasi, pendidikan dan bisnis. *Gadget* mempunyai pengaruh yang besar dalam kehidupan seseorang khususnya dikalangan remaja. Penggunaan *gadget* dikalangan remaja tidak lepas dikarenakan di dalam *gadget* terdapat fitur – fitur yang menarik seperti

adanya berbagai macam aplikasi media sosial, berbagai macam game offline dan online, berbagai aplikasi untuk mengeksplor dunia 35usia, dan lain sebagainya. Selain itu banyak dijumpai diberbagai penelitian bahwa usia remaja paling banyak dalam menggunakan *gadget*. Fakta tersebut membuktikan bahwa pentingnya *gadget* di kehidupan sehari – hari.

Hampir setiap remaja menggunakan *gadget* dalam kehidupan sehari – harinya hanya untuk mencari informasi, kemudian menyalurkan rasa bosan dengan bermain *gadget*, biasanya remaja menghilangkan rasa bosan tersebut dengan menggunakan *gadget* untuk bermain game dan mengeksplor media sosial yang ada di dalamnya. Saat ini *gadget* sudah menjadi candu yang membuat penggunanya tiada hari tanpa menggunakannya.

Kemampuan remaja dalam mengontrol diri dan membatasi waktu untuk menggunakan *gadget* merupakan salah satu faktor untuk menghindarkannya dari kecenderungan kecanduan *gadget*. Dengan kontrol diri seseorang dapat menahan diri dari hawa nafsu sehingga dapat berperilaku benar berdasarkan hati dan pikirannya. Penelitian ini dilakukan di SMA Al – Ghazaly Kota Bogor karena berdasarkan studi pendahuluan didapatkan 7 dari 10 orang mengalami intensitas pengguna *gadget* tinggi dan kontrol diri yang rendah.

B. Definisi Operasional dan Variabel

a. Definisi Operasional

Definisi Operasional merupakan Variabel Operasional yang dilakukan penelitian berdasarkan karakteristik yang diamati. Definisi Operasional ditentukan berdasarkan parameter ukuran dalam penelitian. Definisi Operasional mengungkapkan variable dari skala pengukuran masing – masing variable tersebut (Donsu J. Doli tine, 2016).

b. Variabel

Variabel adalah objek penelitian yang dijadikan sebagai sasaran penelitian. Variabel disebut juga sebagai gejala penelitian yang akan diteliti. Variabel sebagai perlambang yang diulas untuk diolah, variabel merupakan konstruk yang mempelajari variasi nilai (Donsu, J. Doli tine, 2016).

Table 3.1 Definisi Operasional

No	Variabel	Definisi Operasiona l	Alat Ukur	Cara Ukur	Hasil Ukur	Skala
1.	Karakteristik a. Usia	Lamanya waktu hidup seseorang dalam tahun	Kuesioner A Data Demografi	Membagian angket berisi data demografi	Usia 15 – 17 tahun	Rasio

		yang dihitung sejak dilahirkan hingga berulang tahun yang terakhir.				
	b. Jenis Kelamin	Perbedaan biologis sejak lahir antara perempuan dan laki – laki	Kuesioner A Data Demografi	Memberikan kuesioner yang berisi pertanyaanjeni s kelamin	1.Laki – laki 2.perempu an	Nominal
	c. Seringnya membuka <i>gadget</i>	Seberapa sering individu dalam membuka <i>gadget</i> .	Kuesioner A Data Demografi	Memberikan kuesioner yang berisi pertanyaan seringnya membuka <i>gadget</i> .	1.Setiap beberapa jam 2.Setiap 30 menit 3.Setiap 10 menit 4.Setiap 5 menit	Ordinal
	d. Durasi	Mengetahui	Kuesioner	Memberikan	1.≤ 5	

		lama durasi dalam pemakaian gadget.	A Data Demograf	kuesioner yang berisi pertanyaan durasi pemakaian gadget	menit 2. 15 menit 3. ≥ 30 menit 4. ≥ 3 jam	Ordinal
2.	Intensitas pengguna <i>gadget</i>	keadaan tingkatan atau intensnya responden dalam mengenai penggunaan <i>gadget</i> .	Kuesioner B Intensitas pengguna <i>gadget</i>	Memberikan kuesioner tentang intensitas penggunaan <i>gadget</i> yang dikembangkan oleh Oktario pada tahun 2017 yang berisi 18 pernyataan intensitas penggunaan <i>gadget</i> .	1. Intensitas tinggi bila hasil skor > 45 2. Intensitas rendah bila hasil skor ≤ 45 (Oktario, 2017)	Ordinal
3.	Kontrol diri	Kontrol Diri adalah kemampuan individu untuk menentukan perilakunya	Kuesioner C Kontrol Diri	Memberikan kuesioner B yang dikembangkan oleh saifullah pada tahun 2017 berisi 21	1. Kontrol diri tinggi bila hasil skor > 52 2. Kontrol diri rendah bila hasil	Ordinal

		berdasarkan standar tertentu.		pernyataan tentang kontrol diri penggunaan <i>gadget</i>	skor ≤ 52 (Saifullah, 2017)	
--	--	-------------------------------	--	----------------------------------------------------------	-----------------------------------------	--