

KECANDUAN GADGET DENGAN GANGGUAN EMOSIONAL REMAJA INDONESIA

Gadget Addiction And Emotional Disorders In Indonesian Teens

Samsidar^{1*} Ratnawati Bancin^{2*} Erlia Rosita^{3*} Rika Andriani^{4*}

^{1,2,3,4}, STIKes Medika Seramoe Barat, Jl. Industry, Seunebok Kab Aceh Barat, 23616

*Koresponding Penulis: samsidar26virgo@gmail.com

Abstrak

Gadget merupakan teknologi dengan beragam fungsi praktis yang membantu kehidupan sehari-hari. Penyalahgunaan *gadget* telah menyebabkan semakin banyak remaja mengalami timbulnya kecanduan yang berujung pada gangguan emosional. Gangguan emosional dapat menyebabkan gangguan perkembangan dan penurunan produktivitas serta kualitas hidup remaja. Tujuan: Untuk mengetahui hubungan kecanduan *gadget* dengan gangguan emosional pada remaja Indonesia. Metode: Penelitian ini bersifat kuantitatif dengan pendekatan *cross sectional*. Pengumpulan data menggunakan kuesioner yang diberikan kepada 120 sampel secara total sampling. Hasil: Terdapat hubungan antara kecanduan *gadget* dengan gangguan emosional, hasil uji *chi-square* $p\text{-value } 0,004 < 0,05$. Kesimpulan: Terdapat hubungan antara kecanduan *gadget* dengan gangguan emosional pada remaja di SMP Negeri 1 Pantan Ree, Aceh Barat.

Kata kunci: Kecanduan *Gadget*, Gangguan Emosional, Remaja.

Abstract

Gadgets are a technology with a variety of practical functions that assist people in their daily lives. Misuse of gadgets has led to a growing number of adolescents becoming addicted, leading to emotional distress. Emotional distress can lead to developmental disabilities and reduced productivity and quality of life. Objective: To determine the relationship between gadget addiction and emotional disorders in Indonesian adolescents. Methods: This research is quantitative with a cross-sectional approach. Data collection used a questionnaire, which was administered to 120 samples using total sampling. Results: There is a relationship between gadget addiction and emotional disorders, the results of the *chi-square* test $p\text{-value } 0.004 < 0.05$. Conclusion: There is a relationship between gadget addiction and emotional disorders in adolescents at Pantan Ree 1 Public Middle School, West Aceh

Keywords: *Gadget Addiction, Emotional Disorders, Adolescents.*

PENDAHULUAN

Era digitalisasi, perkembangan teknologi yang semakin meluas dan terintegrasi penggunaannya yang semakin luas dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya adalah *gadget*. Kemajuan teknologi yang begitu pesat, remaja menjadi kelompok yang paling terpengaruh terhadap perkembangan penggunaan teknologi (Aisyah Mulyanti, Dewi Dolifah, 2024). Masa remaja cenderung lebih mudah terpengaruh karena sedang dalam fase perkembangan identitas dan pencarian jati diri, *World Health Organization* (2023) remaja yaitu penduduk yang berusia pada rentang 10-19 tahun, sedangkan umur remaja berdasarkan Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2024 antara 10-18 tahun. Badan Perencanaan Kependudukan (BKKBN) remaja berusia antara 10-24 tahun dan belum menikah (Kurniawan et al., 2025).

Angka pengguna teknologi semakin meningkat setiap tahunnya, peningkatan penggunaan teknologi ini didukung oleh data (APJII, 2020), dimana terjadi kenaikan penggunaan sebesar 8,9 persen atau setara dengan 25,5 juta dibandingkan dengan penggunaan tahun 2018 (Jeperson Simanjuntak, 2022). Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet, ditemukan bahwa tingkat penggunaan Internet di Indonesia mencapai 77,02% dari total penduduk Indonesia pada tahun 2021-2022. Tren pengguna internet juga terus meningkat dibandingkan periode yang sama tahun lalu, dimana tingkat penggunaan internet hanya sebesar 64,8 pada tahun 2018 dan angka tersebut meningkat menjadi 73,70% pada tahun 2019-2020 (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet, 2022).

Hasil survei dari kelompok usia, APJII mengungkapkan bahwa 13- 18 tahun menjadi pengakses internet terbanyak dengan jumlah 99,16% dari total pengguna internet di Indonesia, usia 19-34 tahun dengan tingkat akses internet 98,64%, kelompok usia 35-54 tahun sebanyak 87,3% selanjutnya usia 55 tahun ke atas dengan jumlah sebanyak 51,73%. Dan terakhir yang menarik adalah usia 5-12 tahun sebanyak 62,43% dimana jumlah penetrasi internet anak-anak jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok usia 55 tahun ke atas (Riyanto, 2022). Kecanduan gadget tidak hanya terjadi di Indonesia tetapi di seluruh dunia. Berdasarkan survei meta analisis kecanduan internet tertinggi terjadi di Timur Tengah (10.9%), kemudian Amerika Utara (8,0%) dan Asia (7,1%). Pada remaja Asia khususnya di China tingkat kecanduan internet yaitu 2,2- 9,6%, Jepang 3,1-6,2%, Filipina 4,9-21,1%, dan Hong Kong 3,0- 16,4% (Rini & Huriah, 2020).

Masyarakat Indonesia, terutama remaja, memiliki akun media sosial, termasuk Facebook, Instagram, Twitter, dan lainnya. Pengguna *gadget* di kalangan remaja di Indonesia sendiri mencapai sekitar 30 juta, dan *gadget* banyak digunakan oleh remaja sebagai sarana komunikasi dan interaksi. Kecanduan *gadget* merupakan masalah umum di masyarakat saat ini (Asithoh, 2021). Masa remaja mengalami perubahan biologis, kognitif, dan sosio-emosional. Remaja masih mencari jati diri, sehingga sangat rentan terhadap pengaruh (Jeperson Simanjuntak, 2022). Remaja juga mengalami kemandirian sosial dan ekonomi, perkembangan identitas, perolehan keterampilan untuk masa dewasa, dan keterampilan negosiasi. Masa remaja juga mengalami berbagai bentuk masalah emosional dan perilaku, termasuk depresi, kecemasan, dan gangguan emosional yang serius (Saripediarti, 2021).

Gangguan emosional merupakan ketidakmampuan dalam perkembangan serta menurun produktivitas kualitas hidup remaja dimana remaja mengalami perubahan emosional. Gangguan emosional juga disebut sebagai salah satu dampak negatif dari gadget, muncul karena keadaan tertentu yang berkaitan dengan perilaku (Aryani & Latif, 2022). Gejala yang timbul akibat terjadinya gangguan emosional seperti perubahan perilaku, perubahan suasana hati, kesulitan berkonsentrasi, penurunan berat badan bahkan sampai menyakiti diri sendiri (Savitrie, 2022).

Permasalahan gangguan emosional remaja adalah masalah serius yang dapat mengganggu perkembangan, menurunkan produktivitas dan kualitas hidup remaja. Penggunaan *gadget* dapat mengakibatkan terganggunya aktivitas remaja karena tidak dapat mengontrol penggunaannya, lupa waktu bahkan bersosialisasi di sekitar. Oleh karena itu, remaja sangat rentan terhadap gangguan emosional seperti perubahan perilaku, melemahnya semangat bila mengalami kegagalan dapat menimbulkan perasaan kecewa (Afdalia et al., 2024).

Gadget adalah teknologi yang memiliki ukuran kecil yang mempunyai berbagai fungsi praktis untuk membantu pekerjaan (Juliani, 2022). Penggunaan berbagai fitur *gadget* seperti, youtube, instagram, dan *game online* yang berlebihan akan berdampak negative. Remaja yang terus menerus menggunakan *gadget* akan mengalami ketergantungan (Yolanda, 2023). Gadget memiliki banyaknya fitur-fitur seperti games dan gadget ini mudah untuk digunakan. Namun, dengan keberadaan *gadget* juga bisa digunakan sebagai alat atau media pembelajaran positif dan negative (Alia, 2021).

Kecanduaan *gadget* pada remaja akan menyebabkan pikiran, energi dan waktu yang miliki akan tersita. Remaja akan selalu hidup diluar realita yang ada, tanpa merasakan interaksi yang sesungguhnya. Kecanduaan gadget contohnya: keasyikan bermain gadget dan lupa waktu, menunjukan kegelisahan ketika tidak bermain gadget, semakin lama durasi bermain gadget semakin bertambah, tanpa adanya interaksi social. Kecanduaan tidak hanya terhadap zat saja, akan tetapi juga pada aktivitas tertentu yang dilakukan berulangulang dan menimbulkan dampak negatif (Desiningrum, 2017). Kecanduan juga dapat menimbulkan permasalahan fisik seperti mata kering, nyeri punggung, kebersihan yang terabaikan dan gangguan pola tidur (Rini & Huriah, 2020).

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana Hubungan kecanduaan gadget dengan gangguan emosional pada remaja di Smp Negeri 1 Panton Ree Kabupaten Aceh Barat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan rancangan kuantitatif dengan pendekatan cross sectional untuk mengetahui hubungan kecanduaan *gadget* dengan gangguan emosional pada remaja. Populasi dalam penelitian adalah siswa dan sisiwi di SMP Negeri 1 Panton Ree sebanyak 172 orang, dengan jumlah sampel sebanyak 120 responden yang dipilih menggunakan tehnik simple random sampling. Kriteria inklusi meliputi remaja yang bersedia menjadi responden, sementara kriteria eksklusi adalah remaja yang tidak mengisi kuesioner secara lengkap.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk kuesioner yang terbagi atas 3 bagian, yaitu: Instrumen bagian A merupakan instrumen awal penelitian, berisikan data demografi yang terdiri dari kode responden, kelas, rata-rata durasi waktu bermain ganget dalam sehari, tempat biasa bermain ganget, apakah pernah bolos sekolah untuk bermain gadget. Bagian B merupakan kuesioner Kecanduan Gadget, *Smartphone addiction scale short version* (SSAV) yang terdiri dari 10 pertanyaan dan setiap pertanyaan diberi skor 1-6. Skor 1 diartikan sebagai sangat tidak setuju dan 6 diartikan sangat setuju. Semakin besar skor yang diberikan menunjukan semakin tingginya resiko kecanduan smartphone. Bagian C merupakan kuesioner Gangguan Emosional pada Remaja, *Strength and Difficulties Questionnaire* (SDQ) yang terdiri dari 25 pertanyaan dengan pilihan jawaban yakni tidak benar (0), agak benar (1), dan selalu benar (2). Instrument penelitian diadobsi dari penelitian (Silvia Nur Rizki 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Lokasi penelitian adalah SMP Negeri 1 Panton Reed an merupakan salah satu sekolah jenjang SMP berstatus Negeri yang berada di wilayah Kec. Panton Ree, Kab. Aceh Barat. SMP Negeri 1 Panton Ree didirikan pada tanggal 17-11-2000 dengan nomor SK pendirian 217/0/2000 dengan akreditasi B yang berada di naungan kementerian pendidikan dan kebudayaan. Adapun batasan wilayah SMP Negeri 1 Panton Ree adalah (1) sebelah utara berbatasan dengan desa Mugo cut. (2) sebelah selatan berbatasan dengan desa manggi. (3) sebelah timur berbatasan dengan hutan dan (4) sebelah Barat berbatasan dengan Sungai.

a. Analisis Univariat

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden

Data Demografi	Frequency (f)	Percentage (%)
Usia :		
Remaja Awal (10-13 Tahun)	65	54,2
Remaja Pertengahan (14-17 Tahun)	55	45,8
Jenis Kelamin		
Laki-laki	58	48,3
Perempuan	62	51,7

Kelas :		
Kelas VII	40	33,3
Kelas VIII	40	33,3
Kelas IX	40	33,3
Total	120	100%

Berdasarkan tabel 1. Usia mayoritas berusia 10-13 Tahun (Remaja Awal) berjumlah 65 orang (54,2%). Jenis kelamin mayoritas perempuan berjumlah 62 orang (51,7%). Kelas sama rata antara kelas VII, VIII, IX yaitu berjumlah 40 orang (33,3%).

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Kecanduan Gadget Pada Remaja

Kategori	Frequency (f)	Percentage (%)
Kecanduan Tinggi	41	34,2
Kecanduan Rendah	79	65,8
Total	120	100%

Berdasarkan tabel 2. Remaja di SMP Negeri 1 Pantonee menunjukkan bahwa remaja dengan kecanduan tinggi berjumlah 41 orang (34,2%), sedangkan remaja dengan kecanduan rendah berjumlah 79 orang (65,8%).

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Berdasarkan Gangguan Emosional Pada Remaja

Kategori	Frequency (f)	Percentage (%)
Rendah	43	35,8
Sedang	44	36,7
Tinggi	33	27,5
Total	120	100%

Berdasarkan tabel 3. Menunjukkan bahwa remaja dengan gangguan emosional rendah berjumlah 43 orang (35,8%), sedangkan gangguan emosional sedang berjumlah 44 orang (36,7%), dan gangguan emosional tinggi berjumlah 33 orang (27,5%).

b. Analisa Bivariat

Tabel 4. Hubungan Kecanduan Gadget dengan Gangguan Emosional

Kecanduan <i>Gadget</i>	Gangguan Emosional								P value
	Ringan		Sedang		Tinggi		Total		
	F	%	F	%	F	%	F	%	
Kecanduan Tinggi	10	8,3	12	10	19	15,8	41	34,2	0,004
Kecanduan Rendah	33	27,5	32	26,7	14	11,7	79	65,8	
Total	43	35,8	44	36,7	33	27,5	120	100	

Berdasarkan tabel 4. menunjukkan hubungan kecanduan *gadget* dengan gangguan emosional pada remaja di SMP Negeri 1 Pantonee, diperoleh hasil penelitian dengan nilai *p-value* 0,004 (*p value* < 0,05) yang didapatkan bahwa terdapat hubungan kecanduan *gadget* dengan gangguan emosional pada remaja.

Hasil penelitian berdasarkan uji statistik menunjukkan adanya hubungan kecanduan *gadget* dengan gangguan emosional pada remaja di SMP Negeri 1 Pantonee, diperoleh hasil penelitian dengan nilai *p-value* 0,004 (*p value* < 0,05) yang didapatkan bahwa terdapat hubungan kecanduan *gadget* dengan gangguan emosional pada remaja.

Gadget adalah perangkat elektronik dengan kegunaan unik dan beragam fitur, layanan, serta aplikasi yang menampilkan teknologi terkini dan mempermudah hidup. Penggunaan *gadget* tersebar luas di kalangan remaja. Sebagian besar remaja menggunakan *gadget* karena mendukung berbagai aktivitas, memungkinkan mereka menemukan dan menjelajahi hal-hal baru dengan mudah. *Gadget* dapat memiliki dampak positif dan negatif, tergantung pada penggunaannya (Yumarni, 2022).

Dampak positif dan negatif penggunaan *gadget*, terutama pada remaja, meliputi: memudahkan remaja mengakses internet melalui *gadget* dan memudahkan pencarian informasi terkait studi (Setianingsih, 2023). Sementara itu, dampak negatif penggunaan *gadget* adalah perubahan perilaku dan aktivitas remaja. Kecanduan *gadget* dipengaruhi oleh faktor internal, seperti ketidakmampuan mengendalikan batas penggunaan *gadget*, yang menyebabkan kecanduan pada remaja (Pramana, 2018). Kecanduan *gadget* adalah penggunaan berlebihan yang mengganggu kehidupan sehari-hari, biasanya mengakibatkan keasyikan dan sikap apatis terhadap orang lain.

Gangguan emosional merupakan ketidakmampuan dalam perkembangan serta menurun produktivitas kualitas hidup remaja dimana remaja mengalami perubahan emosional. Gangguan emosional juga disebut sebagai salah satu dampak negatif dari *gadget*, muncul karena keadaan tertentu yang berkaitan dengan perilaku (Aryani & Latif, 2022). Gejala yang timbul akibat terjadinya gangguan emosional seperti perubahan perilaku, perubahan suasana hati, kesulitan berkonsentrasi, penurunan berat badan bahkan sampai menyakiti diri sendiri (Savitrie, 2022). Permasalahan gangguan emosional remaja adalah masalah serius yang dapat mengganggu perkembangan, menurunkan produktivitas dan kualitas hidup remaja.

Penelitian yang dilakukan oleh (Kurniawan et al., 2025) menunjukkan kecanduan *gadget* akan mengalami masalah emosional. Responden dengan emosi yang tidak stabil sering merasa cemas, tegang, dan tidak stabil saat belajar dan berinteraksi dengan orang lain. Masa remaja merupakan masa kritis bagi perkembangan karakter dan kepribadian. Ambiguitas emosional negatif terjadi selama periode ini akan berdampak pada pembelajaran selanjutnya.

Hasil penelitian yang dilakukan (Jeperson Simanjuntak, 2022) kecanduan terhadap *gadget* dapat memicu gangguan emosional dan perilaku negatif pada remaja. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian (Mardiyah, 2023) yang menjelaskan bahwa *gadget* berkontribusi terhadap munculnya kecanduan dan berdampak pada gangguan emosional dan perilaku sosial

KESIMPULAN

Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa remaja dengan kecanduan tinggi berjumlah 41 orang (34,2%) dan gangguan emosional tinggi berjumlah 33 orang (27,5%). Kecanduan *gadget* akan mengalami masalah emosional berdasarkan uji statistik menunjukkan bahwa menunjukkan hubungan kecanduan *gadget* dengan gangguan emosional pada remaja di SMP Negeri 1 Panto Ree, diperoleh hasil penelitian dengan nilai *p-value* 0,004 (*p value* < 0,05) yang didapatkan bahwa terdapat hubungan kecanduan *gadget* dengan gangguan emosional pada remaja.

SARAN

Tingkatkan peran orang tua terhadap remaja terutama dalam penggunaan *gadget* dan berikan pemahaman terkait positif dan negatif penggunaan *gadget* untuk mencegah timbulnya gangguan emosional pada remaja.

DAFTAR PUSTAKA

- Afdalia, F., Sundari, R. I., Rahmawati, A. N., & Bangsa, U. H. (2024). *Kecanduan Gadget dengan Masalah Emosi dan Perilaku pada Remaja*. 18(4), 225–232.
- Aisyah Mulyanti, Dewi Dolifah, D. Y. R. (2024). *Jurnal Keperawatan Florence Nightingale (JKFN)*. 7(1), 149–156. <https://doi.org/10.52774/jkfn.v7i1.160>
- Alia, T., & Irwansyah. (2021). Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital. *A Journal of Language, Literature, Culture, and Education POLYGLOT*, 14(1), 65–78. <https://19166/pji.v/411.639>
- Alves (2018) dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional remaja . karya ilmiah. Staipiabaubau.ac.id
- APJI. (2022). Profil Internet Indonesia 2022. *Apji.or.Od, June*. apji.or.id <https://apji.or.id/>
- APJII di Indonesia Digital Outlook (2022). https://apji.or.id/berita/d/apjii-di-indonesia-digital-outlook-2022_857

- Asif, A. R., Rahmadi, F. A., & Questionnaire, D. (2017). *HUBUNGAN TINGKAT KECANDUAN GADGET DENGAN GANGGUAN EMOSI DAN PERILAKU REMAJA USIA 11-12 TAHUN*. 6(2), 148–157.
- Asif, A., & Rahmadi, F. (2022). Alat ukur Gangguan Emosi Dan Perilaku Remaja Usia 11-12 Tahun. *Diponegoro Medical Journal (Jurnal Kedokteran Diponegoro)*, 6(2), 148–157.
- Asithoh, Layli Mumba et al. “Kontrol Diri dan Kecanduan Gadget pada Siswa Remaja”. *Jurnal Penelitian Psikologi*, Vol. 12. No.1 (2021): 34.
- Ameliola, S., & Nugraha, H. D. (2013, June). Perkembangan media informasi dan teknologi terhadap anak dalam era globalisasi. In *Prosiding In International Conference On Indonesian Studies" Ethnicity And Globalization* (pp. 362-371).
- Baderi, Dessy Ekawati (2020). Hubungan Gadget Addiction Terhadap Emosional Remaja. *Jurnal Insan Cendekia* 7(2,Septemb), 114-120,2020. BPS. (2020). Hasil Survei Badan Pusat Statistik.
- Dinie, (2017). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar Negeri 1 Loktabat Utara Kecamatan Banjarbaru. *Jurnal Pahlawan*, 10 (01), 1-12.
- Elizabeth B. (2023). Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Jakarta :Gramedia.
- Jeperson Simanjuntak, I. S. M. W. (2022). [MANUJU: MALAHAYATI NURSING JOURNAL. 4(April), 1057–1065.
- Juliani, I. R., & Wulandari, I. S. M. (2022). Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Gangguan Emosi Dan Perilaku Remaja Kelas 8. *Jurnal Keperawatan BSI*, 10(1). <https://ejurnal.ars.ac.id/index.php/keperawatan/index>
- Kamilla, K. N., Aprilia, A., & Putri, P. (2025). *Dampak Kecanduan Gadget Pada Kemampuan Regulasi Emosi Anak Usia 4 – 5 Tahun*. 8(2), 878–887. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.1173>
- Kurniawan, V. E., Anggraini, R. D., & Kristina, I. (2025). *THE IMPACT OF GADGET ADDICTION ON TEENAGERS ' EMOTIONS AND*. 6(1), 40–48.
- Mardiyah, S. (2023). *Dilema Keluarga di Era Digitalisasi : Antara Kecanduan Gadget , Gangguan Emosional , Perilaku Sosial pada Anak Usia Dini dan Tawaran Sekolah Alternatif*. 7(1), 661–673. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3530>
- Nuraida, H. (2023). *Jurnal Pendidikan : RISIKO GADGET BERLEBIHAN : DAMPAK NEGATIF PADA KARAKTER MENTAL DAN EMOSI ANAK* Hasna Nuraida Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Universitas Pendidikan Indonesia Visit us *Jurnal Pendidikan : Seroja Anfa Mediatama Pendahuluan Dalam era tekno*. 2(4), 387–395.
- Rini, M. K., & Huriah, T. (2020). 4609-13066-1-PB.pdf. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 5(1), 185–194. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/4609/2772>
- Saripediarti (2021). Masalah emosional pada remaja, *Borneo studies and research* 3 (1),574-581,2021
- Savitrie, E. (2022). Mengenal Pentingnya Kesehatan Mental pada Remaja https://yankes.kemkes.go.id/view_artikel/362/mengenal-pentingnyakesehatan-mental-pada-remaja.
- Shilphy A. Otavia. (2020). Proses perkembangan remaja. *Deepublish*.
- Silvia Nur Rizki, & Suryati, T. (2022). Hubungan Kecanduan Gadget Dengan Emosi Dan Perilaku Remaja Usia 10-19 Tahun. *Buletin Kesehatan: Publikasi Ilmiah Bidang Kesehatan*, 6(2), 187–195. <https://doi.org/10.36971/keperawatan.v6i2.128>
- World Health Organization (WHO). (2023). https://www.who.int/health-topics/adolescent-health#tab=tab_1 <https://doi.org/10.36971/keperawatan.v6i2.128>
- Yuzi (2023) [hubungan kecanduan gadget dengan gangguan emosional pada remaja](https://doi.org/10.36971/keperawatan.v6i2.128). *Jurnal keperawatan, stikes kendal.ac.id*
- Yolanda, C. (2023). Hubungan penggunaan gadget dengan kualitas tidur pada mahasiswa ekstensi fakultas kesehatan masyarakat Indonesia. *SEHATMAS: Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat*, 2(2), 332–341. <https://doi.org/10.55123/sehatmas.v2i2.1322>