



Jurnal Keperawatan Hang Tuah (Hang Tuah Nursing Journal)

e-ISSN 2776-6306

<https://jom.htp.ac.id/index.php/jkh>

Hubungan Pemanfaatan Gadget Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja

The Relationship Between Gadget Utilization And Social Interaction In Adolescents

Rika Amelia¹, Erna Marni², Yecy Anggreny³

^{1,2,3} Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Fakultas Kesehatan Universitas Hang Tuah Pekanbaru

Email: 1ameliarika816@gmail.com

Histori artikel

Received:
20 Mei 2022

Accepted:
28 November 2022

Published:
31 Desember 2022

Abstrak

Teknologi berkembang pesat dalam berbagai bidang salah satunya bidang komunikasi. Alat komunikasi semain canggih dimana manusia bisa terhubung dengan jarak yang jauh melalui gadget. *Gadget* memiliki manfaat dan dampak buruk jika digunakan secara tidak benar dan berlebihan. Salah satu dampak buruk gadget adalah terganggunya interaksi sosial. Penelitian ini bertujuan buat mengetahui hubungan pemanfaatan gadget dengan interaksi sosial pada remaja. Penelitian ini berjenis kuantitatif deskriptif dengan desain korelasi menggunakan pendekatan *cross sectional*. Sampel penelitian siswa SMA sebanyak 85 orang yang dipilih menggunakan teknik *proportional random sampling*. Data pemanfaatan gadget dan interaksi social dikumpulkan menggunakan kuesioner. Analisis univariat memakai distribusi frekuensi dan analisis bivariat menggunakan uji *Chi square*. Hasil penelitian didominasi dengan respondent berjenis kelamin perempuan sebanyak 53 orang (62.4%), usia remaja 17 tahun sebanyak 40 orang (47.1%), mayoritas remaja memanfaatkan gadget secara positif sebanyak 62 (72.9%), remaja dengan interaksi sosial positif sebanyak 62 orang (72.9%). Uji korelasi *Chi Square* didapat $Pvalue=0,000 (<0,005)$ yang berarti terdapat korelasi antara pemanfaatan *gadget* dengan interaksi sosial remaja. Hasil penelitian mengharapkan remaja dapat memanfaatkan *gadget* dengan optimal sehingga memiliki hubungan sosial yang baik. Di sarankan kepada orang tua untuk melakukan pengawasan serta pembatasan waktu dalam penggunaan *gadget* pada remaja.

Kata kunci : Gadget, Interaksi Sosial, Remaja.

Abstract

Technology is developing rapidly in various fields, one of which is communication. Communication tools are getting more sophisticated and humans can connect over long distances through gadgets. Gadgets have benefits and negative impacts if used incorrectly and excessively. One of the bad effects of gadgets is the disruption of social interaction. This study aimed to determine the relationship between the use of gadgets and social interaction in adolescents. This type of research was descriptive quantitative research with a correlation design using a cross-sectional approach. The research population was high school students with a total sample of 85 people selected using a proportional random sampling technique. Data on gadget utilization and social interaction were collected using a questionnaire. Univariate analysis used the frequency distribution and bivariate analysis using the Chi-square test. The results of the study were dominated by 53 female respondents (62.4%), 40 adolescents aged 17 years (47.1%), the majority of adolescents positively utilized gadgets 62 (72.9%), and adolescents with positive social interactions of 62 persons (72.9%). The Chi-Square correlation test obtained a P-Value = 0.000 (<0.005) which means that there was a correlation between the use of gadgets and adolescent social interaction. The results of the study suggest that adolescents can make optimal use of gadgets so that they have good social relations. It is recommended that parents supervise and limit time in using gadgets for teenagers.

Keywords: Gadgets, Social Interaction, Teenagers.

Pendahuluan

Kemajuan teknologi merupakan sesuatu yang akan selalu ada dalam kehidupan dan tidak dapat dihindari serta akan selalu terhubung satu dengan yang lain. Kemajuan teknologi bersifat dinamis yaitu, terus berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Teknologi memberikan banyak kemudahan untuk manusia dalam menjalani aktivitasnya. Teknologi berkembang dengan pesat dalam berbagai bidang baik itu dibidang elektronik, informasi, dan juga komunikasi (Ngafifi, 2014).

Berbagai kemajuan teknologi bisa dirasakan semua manusia, salah satunya adalah dibidang komunikasi. Pada saat ini, media komunikasi dibuat canggih sesuai dengan perkembangan teknologi, manusia bisa terhubung satu sama lain dalam jarak yang berjauhan dan tidak harus mendatangi tempat tujuan agar bisa berkomunikasi, alat tersebut dinamakan dengan *gadget* (Sebayang, 2019). *Gadget* saat ini dibuat berbasis android dan *iPhone Operating System (iOS)* yang di dalamnya terdapat beberapa aplikasi seperti internet, *sms*, *game*, dan media sosial yang terdiri dari *whatsapp*, *instagram*, *facebook*, *twitter*, *telegram* dan sebagainya. Masyarakat yang berminat dengan *gadget* di Indonesia

sangat mahal, menampilkan berita yang dilansir media bahwa Indonesia adalah salah satu dari 10 negara yang menggunakan *gadget* di dunia (Marpaung, 2018).

Data dari Menkominfo (2014), jumlah pengguna *gadget* atau telepon genggam di Indonesia adalah sekitar 270 juta pengguna, sedangkan jumlah sambungan internet di Indonesia memiliki 47 juta pengguna. Banyak masyarakat yang disibukkan dengan *gadget* bahkan di berbagai tempat mulai dari keluar rumah, sepanjang perjalanan menuju ke tempat tujuan, sekolah, kantor, *mall*, hingga di dalam kendaraan umum (Sebayang, 2019).

Jumlah pengguna *gadget* di Indonesia mengalami peningkatan yaitu mencapai 55 juta pengguna. Emarketer mempublikasikan jumlah pertumbuhan pengguna *gadget* di Indonesia yang terus mengalami peningkatan mencapai 37,1% dari tahun 2016-2019 (APJII, 2015). Berdasarkan laporan, jumlah pengguna *gadget* di Indonesia terus meningkat dengan laju pertumbuhan majemuk tahunan mencapai 33% dari tahun 2013-2017. Pertumbuhan pesat dialami oleh pengguna *gadget* yang berusia di bawah 30 tahun, yaitu usia pada 18-25 tahun dengan jumlah 27 juta (49,0%) dari seluruh pengguna *gadget*. Di Sumatera, Riau menempati urutan ke 5 pengguna internet terbanyak, yaitu sebesar 1,8 juta pengguna (APJII, 2015).

Berdasarkan survey (2018) Di Rokan Hulu tercatat 680 siswa dari 972 siswa (70%) memiliki *gadget*. Rokan Hulu merupakan kabupaten pertama di Riau yang menerapkan ujian berbasis Informasi Teknologi (IT) pada Sekolah Menengah Atas dan Sekolah Menengah Kejuruan dengan menggunakan komputer, laptop, tablet, serta android (PPID, 2019). Remaja merupakan pengguna *gadget* terbanyak yaitu 27 juta (49,0%) dari seluruh pengguna *gadget*. Anak Sekolah Menengah Atas (SMA) pengguna *gadget* mencapai 17,4 juta (64,7%). Sedangkan Sekolah Menengah Pertama (SMP) sebanyak 2,6 juta (9,7%) pengguna (APJII, 2015).

Penggunaan *gadget* dapat berdampak positif dan berdampak negatif. Dampak positif dari *gadget* adalah membantu dalam pengerjaan tugas, mempermudah dalam pencarian ilmu pengetahuan, mencari sumber bacaan, mencari informasi yang lebih lengkap, berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis dan efisien dengan menggunakan *gadget* (Syahyudin, 2019). Penggunaan *gadget* juga dapat menimbulkan dampak negatif (Marpaung, 2018). Dampak bagi kesehatan adalah dapat menyebabkan kanker. Pancaran gelombang yang dihasilkan dari *gadget* dan *gadget* yang berada disekitar kepala dapat mengubah sel-sel otak sehingga berkembang secara abnormal dan memiliki potensial menjadi sel kanker. Selain itu juga paparan radiasi yang ada pada *gadget* akan menyebabkan kerusakan pada mata. Dampak penggunaan *gadget* terhadap kehidupan sosial adalah adanya sikap antisosial, dikarenakan seseorang merasa lebih praktis

menggunakan *gadget* dari pada harus keluar rumah untuk bertemu orang lain yang membutuhkan waktu. Seseorang yang lebih banyak menghabiskan waktunya di rumah dengan *gadget*-nya akan mengalami gangguan interaksi sosial (Marpaung, 2018).

Pengaruh penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat membentuk suatu pola kebiasaan yang individualistik dan oportunistik. Fenomena penggunaan *gadget* dapat membuat seseorang seperti memiliki dunianya sendiri. Remaja terlihat sibuk dengan *gadget*, sampai mengabaikan orang disekitarnya dan tidak memperdulikan lingkungan sekitarnya. Kehadiran *gadget* di kehidupan menjadikan penggunaanya jarang bersosialisasi dengan orang-orang disekitarnya. Remaja yang sedang berkumpul bersama dalam satu tempat, namun frekuensi berbicara lebih rendah dari pada waktu untuk menggunakan *gadget* masing-masing. Hal ini akan mengakibatkan masalah pada interaksi sosial (Muflih, Hamzah, & Puniawan 2017).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sebayang (2019) diperoleh hasil ada hubungan frekuensi penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial remaja. Penelitian yang dilakukan oleh Muflih, Hamzah dan Puniawan (2017) mendapatkan hasil Ada hubungan yang signifikan antara penggunaan smartphone dengan tingkat kecanduan smartphone, dan ada hubungan yang signifikan antara tingkat kecanduan smartphone dengan interaksi sosial remaja.

Penelitian yang dilakukan oleh Bayanova, Kuznetsov, Mercolova, dan Gorbunova (2019) dampak negative yang dapat ditimbulkan *gadget* terhadap prestasi akademik adalah dapat melihat kunci jawaban saat ujian, dan tidak mengerjakan tugas secara mandiri, menggunakan *gadget* untuk aplikasi jejaring social, serta mengalihkan perhatian siswa dari materi pendidikan. Penelitian selanjutnya juga dilakukan oleh Renie Garan (2019) dan dikatakan bahwa responden menghabiskan banyak waktu menggunakan *gadget* pada malam hari sehingga banyak siswa yang tidur pada saat pelajaran berlangsung. Selain itu juga terdapat siswa yang mengalami masalah Kesehatan, mental, dan juga social akibat dari ketergantungan penggunaan *gadget*.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yg dilakukan peneliti terhadap 15 orang siswa yang bersekolah di SMA Negeri 1 Rambah dengan situasi di luar sekolah, 4 orang mengatakan asik dengan *gadget* nya saat berkumpul dengan teman, 3 orang mengatakan tidak peduli dengan lingkungan sekitar saat bermain *gadget*, 2 orang mengatakan durasi berbicara dengan teman lebih sedikit karena di sibukkan dengan *gadget*, dan 6 orang mengatakan bahwa lebih senang berinteraksi dengan teman dari pada bermain *gadget* saat berkumpul bersama.

Tujuan Penelitian adalah Diketahuinya hubungan pemanfaatan *gadget* dengan interaksi sosial pada remaja.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif deskriptif korelasi dengan pendekatan *cross sectional*. Sampel pada penelitian ini adalah sebanyak 85 siswa yang bersekolah di SMA Negeri 1 Rambah. Penelitian dilakukan selama 10 hari yaitu dari tanggal 6 Agustus hingga 15 Agustus 2021. Penelitian ini dilakukan dengan teknik *proportional random sampling*. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah kuesioner dengan 16 pertanyaan tentang pemanfaatan *gadget* dan 10 pertanyaan tentang interaksi sosial. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis univariat dan bivariat. Etika penelitian telah dilakukan dan dinyatakan lulus uji etik di komite etik STIKes Hang Tuah Pekanbaru dengan nomor: 298/KEPK/STIKes-HTP/VI/2021.

Hasil Penelitian

A. Analisis Univariat

1. Karakteristik Responden

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Yang Memanfaatkan Gadget

No	Karakteristik Responden	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Jenis Kelamin		
	Laki-laki	32	37.6
	Perempuan	53	62.4
2.	Usia		
	14 tahun	1	1.2
	15 tahun	9	10.6
	16 tahun	32	37.6
	17 tahun	40	47.1
	18 tahun	3	3.5
Total		85	100.0

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa remaja yang memanfaatkan *gadget* mayoritas berjenis kelamin perempuan dengan jumlah 53 orang (62.4%). Usia remaja yang memanfaatkan *gadget* mayoritas adalah usia 17 tahun yaitu sebanyak 40 orang (47.1%) dan remaja yang paling sedikit berusia 14 tahun sebanyak 1 orang (1.2%).

2. Pemanfaatan Gadget dan Interaksi Sosial

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Pemanfaatan Gadget dan Interaksi Sosial

No.	Pemanfaatan Gadget	Frekuensi	Persentasi (%)
1.	Positif	62	72.9
2.	Negatif	23	27.1
Total		85	100.0
Interaksi Sosial			

1.	Positif	62	72.9
2.	Negatif	23	27,1
Total		85	100.0

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui dari 85 responden pada penelitian ini mayoritas remaja memanfaatkan *gadget* secara positif yaitu sebanyak 62 orang (72.9%), sedangkan remaja yang memanfaatkan *gadget* secara negatif adalah sebanyak 23 orang (27.1%). Data interaksi social diketahui bahwa dari 85 responden pada penelitian ini, sebanyak 62 orang (72.9%) memiliki interaksi sosial yang positif, sedangkan sebanyak 23 orang (27.1%) memiliki interaksi sosial yang negatif.

B. Analisis Bivariat

1. Hubungan Pemanfaatan Gadget Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja

Tabel 3. Hubungan Pemanfaatan Gadget Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja

		Interaksi Sosial		Total	Pvalue
		Positif	Negatif		
Pemanfaatan Gadget	Positif	61 (71.8%)	1 (1.2%)	62 (72.9%)	0.000
	Negatif	1 (1.2%)	22 (25.9%)	23 (27.1%)	
Total		62 (72.9%)	23 (27.1%)		

Berdasarkan tabel 4 dapat dilihat bahwa pada 85 responden remaja yang memanfaatkan *gadget* secara positif akan memiliki interaksi sosial yang positif juga sebanyak 61 orang (71.8%), sedangkan remaja yang memanfaatkan *gadget* secara negatif akan memiliki interaksi sosial yang negatif juga yaitu sebanyak 22 orang (25.9%). Hasil uji statistik menggunakan uji *Chi square* didapatkan *P value* $0.000 < 0.05$, hal ini menunjukkan bahwa ada hubungan antara pemanfaatan *gadget* dengan interaksi sosial.

Pembahasan

A. Analisis Univariat

1. Karakteristik Responden

a. Usia

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa mayoritas remaja yang memanfaatkan *gadget* adalah usia 17 tahun. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Setyoningsih, Rosita, dan Sayekti (2020) yang menjelaskan bahwa remaja yang paling banyak menggunakan *gadget* berusia 17 tahun. Pada usia ini termasuk tahap remaja madya atau pertengahan, pada tahap ini remaja membutuhkan teman, remaja senang jika memiliki banyak teman yang mengakuinya, dan ada rasa mencintai diri sendiri dan teman-teman yang sama dengan dirinya (Soetjiningsih, 2010).

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dwi Fitrah Insana Kakiet (2018) bahwa 80% remaja SMA yang tergolong remaja madya menggunakan *gadget*. Pada tahap ini remaja memiliki rasa ingin tahu yang mulai memuncak, rasa penasaran, rasa mencoba-coba sudah terbentuk. Dengan hadirnya *gadget* sebagai sebuah alat yang praktis membuat remaja merasa bahwa *gadget* merupakan alat yang sangat penting dalam kehidupan mereka. Dapat disimpulkan bahwa usia dapat menjadi faktor pendukung peminat *gadget* karena pada usia remaja madya memiliki rasa ingin tahu, rasa penasaran, ingin mencoba hal baru, dan ingin memiliki banyak teman.

b. Jenis Kelamin

Pada penelitian ini jumlah remaja perempuan yang memanfaatkan *gadget* lebih banyak dari pada laki-laki yaitu 53 orang. Hal ini sejalan menggunakan penelitian yang dilakukan oleh Ghifari (2015) diperoleh data penggunaan *smartphone* didominasi sang wanita karena berkaitan memakai sikap perempuan yg menghabiskan saat lebih banyak memakai *smartphone* dibanding wanita menghabiskan saat selama 140 mnt per hari, sedangkan laki-laki hanya menghabiskan ketika 43 mnt per hari. Hal ini dikarenakan perempuan lebih aktif daripada laki-laki dalam penggunaan *smartphone* untuk menunjukkan kepada lingkungan sekitar untuk memperkuat hubungan sosial dan meningkatkan kepercayaan diri. Sedangkan laki-laki cenderung menggunakan *smartphone* untuk tujuan yang praktis seperti mencari informasi (Ghifari, 2015)

Studi ini menemukan bahwa wanita keterikatan dengan *smartphone* dan lebih sering menggunakan media sosial dibandingkan dengan laki-laki. Hal tersebut membuat perempuan memiliki tingkat kecanduan dan lebih berisiko daripada laki-laki. Dapat disimpulkan bahwa jenis kelamin akan mempengaruhi jumlah pengguna yang memanfaatkan *gadget*, karena perempuan lebih aktif dalam memanfaatkan *gadget* daripada laki-laki.

2. Pemanfaatan *Gadget*

Hasil penelitian mayoritas responden memanfaatkan *gadget* secara positif, yaitu sebanyak 62 responden. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Susanti, Hasyim, Nurmalisa (2018) yang menjelaskan bahwa sebanyak 72% siswa dalam kategori baik dalam pemanfaatan *gadget*. Siswa sudah dapat memanfaatkan *gadget* untuk keperluan pembelajaran dan memiliki banyak manfaat apabila digunakan secara tepat, sesuai dengan teori manfaat *gadget* yaitu digunakan untuk mengakses berbagai informasi sehingga dapat menambah wawasan, pengetahuan, mempermudah komunikasi, dan memperluas jaringan pertemanan (Sari, 2019). Penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Putri Pratiwi Indraswari (2019) yang menjelaskan bahwa banyak remaja

yang menggunakan *gadget* pada saat pembelajaran secara sembunyi-sembunyi seperti bersosial media, *sms*, dan bermain game *online*.

Menurut peneliti, *gadget* akan memiliki banyak manfaat dan dampak positif jika dimanfaatkan dengan baik oleh penggunanya seperti teori yang disampaikan oleh Marpaung (2018) *gadget* dapat membantu dan mempermudah aktivitas manusia. *Gadget* dapat mempermudah dalam pencarian informasi, *Gadget* seperti Internet, SMS, jejaring sosial, dan belanja online juga dapat memfasilitasi pengoperasian berbagai aplikasi yang menuntut Interaksi Sosial.

Berdasarkan hasil penelitian mayoritas responden memiliki interaksi sosial positif. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Latifah Hayani Taufik (2020) bahwa hubungan sosial menggunakan kategori baik sebanyak 28 orang, korelasi sosial kurang baik sebanyak lima orang, serta sangat baik dua orang. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa lebih banyak siswa yang memiliki interaksi sosial yang baik yang dilihat dari proses interaksi sosial yang terjadi saat di sekolah.

Hal ini sesuai dengan teori interaksi sosial yang baik atau positif dapat dilihat saat setiap orang saling menegur, berjabat tangan, berbicara, dan terjalin komunikasi timbal balik antar individu (Donsu, 2019). Interaksi sosial yang buruk atau negatif dapat terlihat saat seseorang tidak menghiraukan orang lain yang berada disekitar dan lebih asik dengan hal lain, berjalan menunduk dan asik dengan *gadget* atau sesuatu yang lain, aksi tegur sapa dan saling bercanda dengan teman berkurang, dan mementingkan diri sendiri (Harfianto, Utomo, & Budi, 2015)

B. Analisis Bivariat

1. Hubungan Pemanfaatan *Gadget* Dengan Interaksi Sosial

Hasil penelitian analisis bivariat dengan uji *chi square* terhadap hubungan pemanfaatan *gadget* dengan interaksi sosial pada remaja menunjukkan bahwa $p \text{ value}$ (0.000) < α (0.05) maka keputusannya adalah H_a gagal ditolak. Artinya ada hubungan pemanfaatan *gadget* dengan interaksi sosial pada remaja. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Taufik (2020) yang menyatakan bahwa ada hubungan yg signifikan antara norma penggunaan *gadget* (*smartphone*) dengan korelasi sosial, meningkatnya istiadat penggunaan *gadget* dilakukan, maka semakin rendah interaksi yang terjadi. Penelitian ini pula sejalan dengan penelitian Septiyan (2019) menyakan bahwa terdapat akibat asal frekuensi penggunaan *smartphone* dengan sikap komunikasi yaitu semakin aktif seorang menggunakan *smartphone* maka akan semakin signifikan perubahan sikap.

Penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Bewu, Dwikurnaningsih, dan Widrawanto (2019) yang menyatakan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* dan interaksi sosial pada siswa, dalam penelitian tersebut dikatakan bahwa interaksi sosial siswa tidak hanya tergantung pada faktor penggunaan *gadget* saja, melainkan dipengaruhi juga oleh faktor lainnya seperti faktor imitasi, faktor sugesti, faktor identifikasi, dan faktor simpati.

Penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian Lionni dan Nuralisa (2014) yang menyatakan SMP Negeri 29 Bandar Lampung Terdapat dampak negatif antara dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial antar siswa dan sebaliknya, semakin sedikit penggunaan *gadget* menyebabkan semakin tingginya interaksi sosial antar siswa. Peneliti menyimpulkan bahwa pemanfaatan *gadget* berpengaruh terhadap interaksi sosial. Jika *gadget* dimanfaatkan dengan baik atau secara positif, maka interaksi sosial yang akan dimiliki akan positif, sebaliknya jika *gadget* dimanfaatkan secara negatif maka interaksi sosialnya juga akan negatif.

Simpulan

Terdapat hubungan yang signifikan antara pemanfaatan *gadget* dengan interaksi sosial pada remaja. Peneliti selanjutnya diharapkan melakukan penelitian lebih lanjut mengenai pemanfaatan *gadget* pada remaja dengan pengisian kuesioner secara langsung oleh remaja dan dengan jumlah sampel yang lebih banyak serta dapat dilakukan pengembangan penelitian dengan menambahkan variabel seperti dampak *gadget* terhadap kesehatan dan sosial. Disarankan kepada orang tua untuk melakukan pengawasan serta pembatasan waktu dalam penggunaan *gadget*.

Daftar Pustaka

- APJII. (2015). *Profil Pengguna Internet Indonesia 2014*. APJII.
- Bewu, Y., Dwikurnaningsih, Y., & Windrawanto, Y. (2019). *Pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial pada siswa kelas X IPS Sma Kristen Satya Wacana Salatiga*. Psikologi Konseling. 15(2), 462–473. <https://doi.org/10.24114/konseling.v15i2.16195>
- Bayanova, Almira., Kuznetsov, Vladimir., Merculova, Lyudmila., Gorbunova, Larisa. (2019). Student performance interrelation with gadget use at lessons. Journal of Environmental Treatment Techniques 7 (3). Moscow State Region University. Moscow, Russia
- Chatur Septyawan. (2019). *Pengaruh penggunaan smartphone terhadap perilaku komunikasi siswa kelas IX SMPN 3 Sungguminasa*. Skripsi. Makassar: UIN Alauddin Makassar.
- Donsu, J. (2019). *Psikologi keperawatan*. PT. Pustaka Baru.

- Garan, Renie. (2019). Impact of using gadget to the academic performance of grade VI student of sinala elementary school. *Acsendence Asia Journal of Multidisciplinary*. Singapore.
- Ghifari. (2015). Hubungan tingkat penggunaan teknologi mobile gedget dan eksistensi permainan tradisional pada anak sekolah dasar. *Jurnal idea societa* Mahasiswa Sosiologi UB, Vol. 2, No.4
- Harfianto.,Utomo, C. B., & Budi, T. (2015). Pengguna gadget di SMA N 1 Semarang. *Journal of Educational Social Studies*, 4(1), 1–5. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jess>
- Indraswari, Putri Pratiwi. (2019). *Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku belajar pada siswa SMA Rama Sejahtera Kecamatan Panakkukang Kota Makassar*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Kakiet, Dwi Fitrah Insana. (2018). *Gadget dan budaya literasi (Studi Di SMA Negeri 12 Makassar Sulawesi*
- Lionni, T., Nurmalisa, Y. (2014). Pengaruh penggunaan gadget pada peserta didik terhadap interaksi sosial. *Jurnal Kultur Demokrasi*. FKIP Universitas Lampung. Vol 2, No. 2
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55–64. <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Muflih, M., Hamzah, H., & Puniawan, W. A. (2017). Penggunaan smartphone dan interaksi sosial pada remaja di SMA Negeri I Kalasan Sleman Yogyakarta. *Idea Nursing Journal*, 8(1), 12–18.
- Mulyati, T., & Frieda N.R.H. (2018). Kecanduan smartphone ditinjau dari kontrol diri dan jenis kelamin pada siswa SMA Mardasiswa Semarang. *Jurnal Empati*, 4(7) 152-161.
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan teknologi dan pola hidup manusia dalam perspektif sosial budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 2(1), 33–47. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v2i1.2616>
- PPID. (2019). *Pertama di Riau, SMA/SMK di Rohul Sukses terapkan ujian berbasis IT*.
- Sari, I. Y. (2019). Hubungan durasi penggunaan gadget dengan interaksi sosial anak usia prasekolah di Kelurahan Terban Wilayah Kerja Puskesmas Gondokusuman II 2018. *Jurnal Kesehatan*, 7(1), 9–17. <https://doi.org/10.35913/jk.v7i1.128>
- Sebayang, S. (2019). *Hubungan penggunaan gadget dengan pola interaksi sosial remaja di SMP Negeri 1 Kecamatan Situluori*. 1(2).
- Setyoningsih., Rosita., Sayekti. (2020). Pengaruh gadget terhadap hubungan interpersonal keluarga pada remaja usia 12-18 Tahun Di Desa Kepohkidul Kecamatan Kedungadem

- Kabupaten Bojonegoro. Stikes Insan Cendekia Medika Jombang.
- Soetjningsih. (2010). *Tumbuh kembang remaja dan permasalahannya*. Agung Seto.
- Susanti, Hasyim, Nurmalisa. (2018). Pengaruh pemanfaatan gadget dalam aktivitas belajar untuk meningkatkan hasil belajar PPKN.
- Syahyudin, D. (2019). Pengaruh gadget terhadap pola interaksi sosial dan komunikasi siswa. *GUNAHUMAS Jurnal Kehumasan*, 2(1), 273–282.
- Taufik, Latifah Hayani. (2020). Hubungan kebiasaan penggunaan gadget (smartphone) dengan interaksi sosial pada siswa/i di SMA Negeri 1 Kisaran. Skripsi. Fakultas Keperawatan. Universitas Sumatera Utara.