

HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN INTERAKSI SOSIAL REMAJA SISWA SMAN 1 DI KOTA TOMOHON

Christopher Timothy Pangemanan¹, Felicia Aotama², Youdy L. L Kawengian³

¹ Mahasiswa Fakultas Manajemen Bisnis dan Komunikasi, Universitas Sari Putra Indonesia Tomohon,

^{2,3} Dosen Fakultas Manajemen Bisnis dan Komunikasi, Universitas Sari Putra Indonesia Tomohon

Corespoden autor: felicia.aotama@unsrittomohon.ac.id

ABSTRACT- *Gadgets greatly affect young people so that they have many impacts, such as the loss of old habits that often occur when gathering to communicate face-to-face, such as waste of money, antisocial behavior, and not having restrictions on the use of gadgets. Gadgets have changed the lifestyle of previous habits. The purpose of this study is to analyze the relationship between gadget use and social interaction of adolescent students of SMAN 1 Tomohon. The type of research used is a type of quantitative descriptive research with a cross-sectional approach. The sample was determined using a purposive sampling technique taken randomly from grade 11, totaling 120 people from each department. The data analysis used was univariate and bivariate analysis of Spearman Rho. The results of the study showed that the use of gadgets at SMAN 1 Tomohon was in the high category of 115 (95.8%), and social interaction was also in the high category of 59 (51.3%). The results of this study showed that the correlation between 2 variables was obtained by the analysis of the Spearman Rho test, which obtained p value $0.034 < \alpha 0.05$, which means that there is a relationship between the use of gadgets and social interaction in adolescent students of SMAN 1 Tomohon. With the close relationship, it can be seen from the r count of -0.194 , which is categorized as very weak ($0.000 - 0.199$). Looking at the existing results, this study found that the 2 variables still have a very weak relationship with strength because the 2 variables are the same and have a high category where the use of gadgets still has an influence on teenagers of SMAN 1 Tomohon with low intensity, which means that the social interaction of adolescents in this school is quite good.*

Keyword — Gadgets; Social Interactions; Teenagers.

ABSTRAK- *Gadget sangat mempengaruhi pemuda-pemudi sehingga membuat banyak dampak seperti hilangnya kebiasaan lama yang sering terjadi saat berkumpul saling berkomunikasi langsung tatap muka, seperti pemborosan biaya, antisosial, tidak memiliki batasan penggunaan gadget, Gadget telah merubah gaya hidup kebiasaan terdahulu. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis hubungan penggunaan gadget dengan interaksi sosial remaja siswa SMAN 1 Tomohon Jenis penelitian yang digunakan ini adalah jenis penelitian deskriptif kuantitatif dengan pendekatan *cross sectional*. Sampel ditentukan dengan menggunakan teknik purposive sampling yang diambil secara acak dari kelas 11 yang berjumlah 120 orang dari masing - masing jurusan. Analisis data yang digunakan adalah analisis univariat dan bivariat *Spearman Rho* Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget di SMAN 1 Tomohon berada pada kategori tinggi sebanyak 115 (95,8%), interaksi sosial yang juga berada pada kategori tinggi sebanyak 59 (51,3%) Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa korelasi antara 2 variabel diperoleh analisis uji *Spearman Rho* didapatkan p value $0,034 < \alpha 0,05$ yang berarti ada hubungan penggunaan gadget dengan interaksi sosial pada remaja siswa SMAN 1 Tomohon Dengan keeratan hubungan dapat dilihat dari r hitung $- 0,194$ yang dikategorikan sangat lemah ($0,000 - 0,199$). Melihat hasil yang ada penelitian ini didapat ke 2 variabel masih memiliki hubungan dengan kekuatan yang sangat lemah dikarenakan ke 2 variabel sama - sama memiliki kategori yang tinggi dimana penggunaan *gadget* masih memiliki pengaruh pada remaja siswa SMAN 1 Tomohon dengan intensitas rendah yang berarti interaksi sosial remaja siswa di sekolah ini tergolong cukup baik.*

Kata Kunci — Gadget; Interaksi Sosial; Remaja.

PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan komunikasi yang kita ketahui kini sudah semakin maju dan berkembang pesat di zaman *modern* ini. Teknologi komunikasi yang ada saat ini

merupakan satu bagian dari teknologi informasi. Dan tentunya teknologi komunikasi yang saat ini sangat sering kita jumpai dan kita pakai adalah *Gadget*. Dalam *State of Mobile 2024* yang dirilis oleh *data.AI* warga indonesia

menjadi pengguna yang paling lama menghabiskan waktu dengan perangkat *mobile* seperti HP dan *tablet* pada 2023, yaitu 6,05 jam setiap hari (Redaksi, 2024). Sehubungan dengan perkembangan kemajuan teknologi yang semakin *modern*, Kebutuhan akan arus informasi yang cepat telah digantikan oleh permintaan akan teknologi informasi seperti *internet*. menurut data dari Badan Pusat Statistik (BPS) yang melakukan kerja sama dengan Asosiasi Penyelenggara Jasa *Internet* Indonesia (APJII), dari jumlah seluruh penduduk indonesia telah mencapai 278.6 juta jiwa di tahun 2023 dan dari jumlah total tersebut sebanyak 221.5 juta atau lebih tepatnya 221.563.479 jiwanya yang menggunakan internet sebagai alat mencari informasi (*Internet*).

Hal ini telah meyakini bahwa pengguna *gadget* di indonesia sudah sangat banyak mengingat jumlah yang ada, maka dari data di atas bisa kita simpulkan bahwa pengguna *gadget* sudah digunakan oleh berbagai generasi atau kalangan seperti orang tua, anak – anak, serta Generasi Z (kelahiran 1997-2012 rentang usia 12-27 tahun) menjadi kelompok usia yang paling banyak menggunakan *internet*.

Di zaman sekarang ini, kecanggihan tidak diragukan lagi dapat menawarkan banyak fleksibilitas dan kenyamanan. Misalnya, kita sekarang dapat menggunakan kemampuan yang sama canggihnya namun dengan ramahnya penggunaan di *gadget* kita untuk melakukan tugas sehari-hari yang biasanya kita lakukan di dunia nyata. Namun, terlepas dari kenyataan bahwa ada banyak manfaat yang bisa diperoleh dari kemajuan teknologi *modern*, ada juga banyak kekurangan-kekurangan yang ditemukan. Contohnya seperti mengurangi kebutuhan interaksi tatap muka karena semuanya dapat diakses melalui gadget kita sendiri. Kita tidak bisa menghindari hal yang berkaitan dengan internet saat membahas gadget atau perangkat elektronik lainnya. Menurut Simamora (Marpaung, 2018) Gadget merupakan teknologi komunikasi yang paling berkembang saat ini gadget memiliki banyak fungsi, Selain untuk berkomunikasi gadget dapat digunakan sebagai media hiburan untuk menonton video, mendengarkan musik dan untuk mengabadikan momen melalui kamera, hingga menyelesaikan pekerjaan rumah lainnya.

Remaja *modern* atau lebih tepatnya remaja yang tergabung dalam Generasi Z cenderung menghabiskan lebih banyak waktu di depan

layar *gadget* mereka, terlibat dalam berbagai kegiatan digital seperti bermain game, menonton video, atau mengakses media sosial.

Hal ini dapat mengurangi waktu yang dihabiskan untuk berinteraksi secara langsung dengan teman-teman mereka di dunia nyata. Remaja yang lebih tertarik pada *gadget* mereka juga berpotensi mengalami gangguan interaksi sosial. Mereka dapat kehilangan kesempatan untuk membangun hubungan dekat dan berkualitas dengan teman-teman di dunia nyata. *Gadget* saat ini telah menjadi peralatan komunikasi yang sangat penting dan penggunaannya mudah baik perangkat kerasnya (*hardware*) yang merupakan peralatan pesawat telfon genggam maupun perangkat lunaknya (*software*) yang berupa pulsa atau *internet*. Di era kemajuan teknologi yang semakin pesat ini tidak bisa dipungkiri terjadi semakin banyak tantangan untuk mencapai tujuan keberhasilan pendidikan, Sebagian besar kalangan remaja siswa saat ini sudah sangat terjerumus dalam hal kehidupan yang tidak sehat dalam pergaulan, gaya hidup, orang yang hidup di kota besar maupun sampai yang hidup di desa, kalangan atas ataupun kalangan bawah kita tidak bisa lagi membedakan seakan - akan tidak ada lagi pemisah dalam mereka melakukan apa pun yang mereka ingin lakukan.

Dari hasil penelitian (Kamil, 2016) bahwa *gadget* sangat mempengaruhi pemuda-pemudi sehingga membuat banyak dampak seperti hilangnya kebiasaan lama yang sering terjadi saat berkumpul saling berkomunikasi langsung tatap muka, seperti pemborosan biaya, antisosial, tidak memiliki batasan penggunaan *gadget*, *Gadget* telah merubah gaya hidup kebiasaan terdahulu. Remaja siswa SMAN 1 Kota Tomohon tampaknya tidak dapat menghindari aktivitas *internet* baik yang bermanfaat maupun yang cenderung mudah dipengaruhi oleh lingkungan sosialnya dengan tanpa terlebih dahulu mempertimbangkan keuntungan dan kerugian dari berbagai aktivitas *internet* dalam *gadget* tersebut. Hal ini disebabkan adanya krisis moral didalam penggunaan peralatan yang kita namakan gadget tersebut. Tentunya ini sangat memprihatinkan bagi kalangan remaja khususnya para remaja siswa, Itu sangat berpengaruh besar bagi proses belajar mengajar baik di sekolah maupun di rumah dan di lingkungan para remaja umumnya. Termasuk prestasi remaja siswa untuk mencapai keberhasilannya. Kemampuan berkonsentrasi

untuk belajar sangat mutlak dibutuhkan. Di setiap langkah belajar di sekolah atau di rumah konsentrasi itu dibutuhkan karena dengan adanya *gadget* remaja siswa tidak lagi fokus dan tidak konsentrasi dalam proses belajar mengajar karena remaja siswa lebih terkonsentrasi dan lebih fokus terhadap *gadget* tersebut. sehingga tujuan peneliti untuk mengidentifikasi penggunaan *gadget*, interaksi sosial dan menganalisis hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi interaksi sosial remaja SMAN 1 Tomohon.

TINJAUAN PUSTAKA

A. Komunikasi

Menurut Rahmat dalam (Haro & Anissa, 2021) Istilah komunikasi berasal dari bahasa latin yakni, "*communicatus*" yang berarti "berbagi" atau "bersama". Beberapa pakar yang menjelaskan definisi dari komunikasi, yaitu:

- a. John R. Wenburg dan Wiliam W. Wilmoth juga Kenneth K. Sereno dan Edward M. Bodaken menjelaskan bahwa komunikasi dipengaruhi oleh tiga kerangka pemahaman yakni komunikasi merupakan aktifitas satu arah, Komunikasi merupakan pola interaksi dan komunikasi merupakan transaksi pesan.
- b. Definisi berikut didapat dari Harold Laswell dengan istilah "*Who Says what in which channel to whom with what effect*" atau suatu proses "siapa" mengatakan apa" melalui "saluran apa "ditujukan kepada siapa" dan "dampak dari akibat apa" (Haro & Anissa, 2021).

B. Komunikasi Gadget

Menurut Osland dalam (Juliadi, 2018) *gadget* merupakan sebuah istilah dalam bahasa inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi. *Gadget* sendiri dapat berupa komputer atau *laptop*, *tablet PC*, dan juga telepon seluler atau *smartphone*.

1. Fungsi Gadget

Ada empat fungsi *gadget* sebagai alat komunikasi yaitu:

- a. Untuk Memudahkan Mengakses Informasi Kehadiran perangkat/*gadget* yang dapat terhubung ke *internet* akan memungkinkan pengguna mengakses berbagai jenis informasi. Perangkat yang terhubung ke *internet*, misalnya, akan mempermudah pencarian informasi dalam berbagai *domain*, seperti seni, akademisi, sosial, politik,

dan masih banyak lagi. Selain itu, juga dapat mendapatkan berbagai informasi secara gratis atau dengan biaya.

- b. Untuk Mempercepat Pencarian salah satu keuntungan dari perangkat *gadget* ini adalah kemampuan untuk mempercepat pencarian. Contohnya adalah ketika seseorang dapat menemukan harga suatu barang atau mendapatkan informasi di media sosial. Cepatnya arus informasi juga membuat pengguna lebih mudah membagikan informasi tersebut.
 - c. Untuk Membantu Bisnis dan Bekerja *Gadget* juga dapat digunakan untuk bisnis dan bekerja. Pengguna akan lebih mudah memulai bisnis dengan beberapa aplikasi ini. Misalnya, mengirim dan membalas surat elektronik atau e-mail, dan menjual berbagai produk melalui *internet*.
 - d. Untuk Menunjang Aktivitas Sehari-hari *Gadget* ini akan membantu pengguna berinteraksi dan menikmati hobi mereka. *Gadget* sekarang menjadi aktivitas sehari-hari dan barang penting bagi pengguna. Misalnya, mendengarkan musik, mengambil foto, mencari lokasi, dan berbagai aktivitas lainnya. Ini adalah penjelasan tentang perangkat dan berbagai manfaatnya.
2. Perkembangan *Gadget*
Marpaung dalam (Kamil, 2016) Ada beberapa catatan tentang perkembangan baru dalam sistem komunikasi di Indonesia, terutama dengan penggunaan *gadget*, yaitu:
 - a. Komunikasi *gadget* telah menurunkan minat baca masyarakat.
 - b. Komunikasi dengan *gadget* telah memunculkan praktik ilegal.
 - c. Penggunaan *gadget* di Indonesia lebih digunakan untuk gaya hidup bukan untuk kebutuhan komunikasi.

3. Dampak Penggunaan *Gadget*

Gadget yang kita ketahui pasti memiliki dampak baik itu positif maupun negatif bagi penggunaannya. Menurut Handrianto (2013, dalam Juliadi, 2018) diantaranya adalah:

- a. Dampak Positif, Berkembangnya imajinasi, Melatih kecerdasan, meningkatkan rasa percaya diri dan mengembangkan kemampuan membaca, matematika dan pemecahan masalahnya.

- b. Dampak Negatif, Penurunan daya konsentrasi saat belajar, malas menulis dan membaca, penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, kecanduan, perkembangan kognitif anak terhambat, menghambat kemampuan berbahasa dan dapat mempengaruhi perilaku anak.

C. Konsep Interaksi Sosial

Interaksi sosial berasal dari bahasa latin: *Con* atau *Cum* yang berarti bersama-sama, dan *tango* berarti menyentuh, jadi pengertian secara harfiah adalah bersama-sama menyentuh. Interaksi sosial adalah proses di mana antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok berhubungan satu dengan yang lain (Fahri et al., 2019).

1. Karakteristik Interaksi Sosial

Menurut Gerungan dalam (Pebriana, 2017) mengatakan interaksi sosial itu memiliki karakteristik yang dinamis dan tidak statis. Hal ini berarti bahwa karakteristik interaksi sosial dapat ditinjau dari berbagai segi dengan ciri interaksi yang dilakukan manusia.

2. Faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Sosial

Faktor-faktor yang mendasari berlangsungnya interaksi sosial, baik secara tunggal maupun secara bergabung Menurut Ahmadi dalam (Munisa, 2020) yaitu:

- a. Faktor Imitasi
Imitasi adalah seseorang atau lebih melakukan untuk meniru seseorang dalam hal gaya, sikap, perilaku hingga penampilan terlihat menyerupai fisik seseorang. Contohnya seperti pada anak-anak yang sedang belajar bahasa, seakan-akan mereka mengimitasi dirinya sendiri.
- b. Faktor Sugesti
Faktor sugesti yang dimaksud disini yaitu pengaruh psikis. Baik yang datang dari dirinya sendiri maupun dari orang lain yang pada umumnya diterima tanpa adanya daya kritik. Arti sugesti dan imitasi dalam hubungannya, dengan interaksi sosial adalah hampir sama.
- c. Faktor Identifikasi
Faktor lainnya selain imitasi dan sugesti yang memegang peranan penting dalam interaksi sosial tersebut adalah identifikasi. Identifikasi dalam psikologi berarti dorongan untuk menjadi identik (sama) dengan orang lain. Misalnya

identifikasi seorang anak laki-laki untuk menjadi sama dengan ibunya.

d. Faktor Simpati

Simpati adalah perasaan tertariknya orang yang satu terhadap orang yang lain. Simpati timbul tidak atas dasar logis rasional, melainkan berdasarkan penilaian perasan seperti juga pada proses identifikasi.

e. Persaingan

Keinginan untuk selalu unggul dalam lingkungan sekitarnya baik di sekolah maupun di tempat lain.

f. Kerjasama

Suatu pekerjaan yang dikerjakan oleh sekelompok individu atau saling membantu yang bertujuan mewujudkan kegiatan yang positif. Dalam kehidupan selalu memerlukan bantuan orang lain namun tetap dalam batas yang wajar. Contohnya, seperti gotong royong antar tetangga.

3. Ciri-ciri Interaksi Sosial

Berikut merupakan ciri-ciri dari interaksi sosial yaitu:

- a. Melibatkan lebih dari satu orang
- b. Terjadi komunikasi antara pelaku melalui kontak sosial.
- c. Memiliki tujuan yang jelas.
- d. Terdapat dimensi waktu, meliputi masa lalu, masa kini, dan masa depan.

4. Jenis-jenis Interaksi Sosial

Ada tiga jenis yang merupakan interaksi sosial itu sendiri yaitu:

- a. Interaksi Antara Individu Dengan Individu
Interaksi sosial individu adalah ketika seseorang bertemu dengan orang lain dengan tujuan untuk melakukan sesuatu atau menanggapi sesuatu. Jika reaksinya positif, bekerja sama dapat terjadi, tetapi jika reaksinya negatif, konflik atau pertentangan dapat terjadi.
- b. Interaksi Antara Individu dengan Kelompok
Interaksi sosial individu dengan kelompok biasanya terdiri dari lebih dari 3 orang untuk memberikan informasi, seperti promosi atau seminar. Selain itu, informasi biasanya disampaikan oleh beberapa orang saja, yang kemudian didengarkan oleh banyak orang atau kelompok.

- c. Interaksi Antara Kelompok Dengan Kelompok
- Interaksi sosial individu dengan kelompok biasanya terdiri dari lebih dari 3 orang untuk memberikan informasi, seperti promosi atau seminar. Selain itu, informasi biasanya disampaikan oleh beberapa orang saja, yang kemudian didengarkan oleh banyak orang atau kelompok.

5. Bentuk-bentuk Interaksi Sosial

Berikut merupakan bentuk-bentuk dari interaksi sosial yaitu:

a. Asosiatif

Interaksi Asosiatif adalah hubungan atau interaksi yang dilakukan oleh seseorang maupun sekelompok orang di mana interaksi ini mengarah kepada kontak sosial positif dan kesatuan pandangan. Maka dari itu bentuk interaksi asosiatif antara lain:

- 1) Kerja sama, adalah suatu usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok manusia untuk mencapai satu atau beberapa tujuan bersama.
- 2) Akomodasi, adalah suatu cara untuk menyelesaikan pertentangan tanpa menghancurkan pihak lawan sehingga lawan tidak kehilangan kepribadiannya.
- 3) Asimilasi, adalah suatu cara untuk bersikap dan bertindak laku dalam menghadapi perbedaan untuk mencapai kesatuan dalam pikiran dan tindakan.

b. Disosiatif

Bentuk lain yang berlawanan dengan proses asosiatif, yang mengarah kepada pertentangan. Maka dari itu bentuk interaksi disosiatif antara lain:

- 1) Persaingan atau kompetisi, yaitu proses di mana pihak yang terlibat dari bersaing memperebutkan sesuatu. Hal yang diperebutkan bermacam-macam bentuknya, bias berupa mainan, makanan, barang yang di sukai dll.
- 2) Pertentangan atau konflik, yaitu proses disosiatif di mana pihak yang terlibat berusaha mencapai tujuannya dengan upaya menantang atau menyerang lawan, sekalipun dengan ancaman atau kekerasan. Penyebab konflik antara lain adalah perbedaan individu, perbedaan kebudayaan atau nilai,

perbedaan kepentingan, dan perubahan sosial.

D. Konsep Remaja

1. Remaja

Definisi mengenai remaja ternyata mempunyai beberapa versi sesuai dengan karakteristik biologis ataupun sesuai dengan kebutuhan penggolongannya. Pada umumnya remaja adalah transisi dari masa anak-anak ke usia dewasa (Gumantan et al., 2021).

Menurut Sarwono dalam (Rahayu, 2019) Berdasarkan umur kronologis dan berbagai kepentingan, terdapat berbagai definisi tentang remaja, yaitu sebagai berikut:

- a. Menurut World Health Organization (WHO), remaja adalah jika anak berusia 12 sampai 24 tahun.
- b. Usia remaja menurut Undang-undang Perlindungan Anak Nomor 23 Tahun 2002 adalah 10–18 tahun.
- c. Pada buku-buku pediatri, pada umumnya mendefinisikan remaja adalah bila seorang anak telah mencapai umur 10–18 tahun (untuk anak perempuan) dan 12–20 tahun (untuk anak laki-laki).
- d. Menurut Undang-undang Nomor 4 Tahun 1979 mengenai Kesejahteraan Anak, remaja adalah individu yang belum mencapai 21 tahun dan belum menikah
- e. Menurut Undang-undang tentang Perburuhan, anak dianggap remaja apabila telah mencapai umur 16–18 tahun atau sudah menikah dan mempunyai tempat untuk tinggal.
- f. Menurut Undang-undang tentang Perkawinan Nomor 1 Tahun 1974, anak dianggap sudah remaja apabila cukup matang untuk menikah, yaitu umur 16 tahun (untuk anak perempuan) dan 19 tahun (untuk anak laki-laki).
- g. Menurut Pendidikan Nasional (Diknas), anak dianggap remaja bila anak sudah berumur 18 tahun, yang sesuai dengan saat lulus Sekolah Menengah.

Sumber lainnya juga mengatakan, Periode remaja ini dimulai sekitar usia sepuluh atau dua belas tahun sampai dengan usia delapan belas atau dua puluh tahun (Sudibyo & Nugroho, 2020).

2. Tugas Perkembangan Remaja

- a. Menerima kondisi fisik dirinya sendiri.

- b. menggunakan tubuh secara lebih efektif.
- c. Memperoleh kemandirian dan otonomi dari orang tua.
- d. Mengembangkan hubungan dengan kelompok yang lebih besar.
- e. Mencapai kemandirian seperti pada masa remaja pertengahan, tetapi untuk mempersiapkan pemisahan total dari orang tua.

3. Ciri-Ciri Masa Remaja

Masa remaja memiliki karakteristik tertentu yang membedakannya dari periode sebelumnya dan sesudahnya, seperti halnya semua periode penting dalam rentang kehidupan.

- a. Masa Remaja sebagai Periode yang Penting
Anak-anak mengalami perkembangan yang cepat saat mulai memasuki masa remaja. Ini menyebabkan penyesuaian mental dan pembentukan sikap, minat, dan tujuan baru.
- b. Masa Remaja sebagai Masa Peralihan
Remaja memasuki tahap peralihan status, di mana mereka bukan lagi seorang anak atau seorang dewasa. Mereka mengalami keraguan atau ketidakjelasan.
- c. Masa Remaja sebagai Masa Perubahan
Sikap dan perilaku manusia berubah seiring atau bersamaan dengan perubahan fisik. Remaja mengalami berbagai perubahan. Pertama, intensitas emosi yang tinggi bergantung pada tingkat perubahan fisik dan psikologis, karena perubahan emosi biasanya terjadi lebih cepat pada awal masa remaja.
- d. Masa Remaja sebagai Usia Bermasalah
Setiap tahap perkembangan memiliki masalah utama. Namun, remaja cenderung kesulitan untuk mengatasinya sendiri ketika dihadapkan pada masalah. Akibatnya, banyak remaja yang belajar bahwa penyelesaian atau jalan keluar masalah tidak selalu sesuai dengan harapan dan cara yang telah direncanakan.
- e. Masa Remaja sebagai Usia Mencari Identitas
Pada titik ini, remaja mulai mencari identitas dan tujuan hidup mereka. Mereka menjadi gelisah, gelisah, dan tidak puas dengan banyak hal. Pencarian

jati diri dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti membaca, menonton, bergabung dengan komunitas, berbagi pikiran dengan orang lain, dan sebagainya.

- f. Masa Remaja sebagai Usia yang Menimbulkan Ketakutan
Remaja dianggap sebagai kelompok manusia yang tidak rapi, sulit diberikan kepercayaan, dan sering kali merusak. Hal ini menyebabkan orang dewasa yang bertanggung jawab mengawasi dan membimbing kehidupan remaja menjadi takut untuk mengambil tanggung jawab itu. Mereka juga enggan untuk bersimpatik pada perilaku-perilaku remaja yang dianggap tidak normal.
- g. Masa Remaja sebagai Masa yang Tidak Realistis
Jika tujuan atau rencana remaja tidak tercapai, mereka akan menjadi kecewa dan sakit hati. Kacamata merah jambu biasanya digunakan oleh mereka untuk melihat kehidupan. Dia melihat dirinya sendiri dan orang lain menurut keinginannya. bukan dari apa yang mereka miliki.
- h. Masa Remaja sebagai Ambang Masa Dewasa
Remaja menjadi gelisah untuk menunjukkan bahwa mereka hampir dewasa saat mereka mendekati usia kematangan atau dewasa. Dengan sekaligus menghilangkan stereotipe yang telah ditanamkan pada sekelompok orang baru dan menggantinya dengan perspektif baru sebagai manusia dewasa

E. Hipotesis

Hipotesis adalah asumsi bahwa pernyataan tentang hubungan antara dua atau lebih variabel yang diharapkan dapat memberikan tanggapan terhadap pernyataan penelitian.

Ha: Ada hubungan dari penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial remaja siswa SMAN 1 di kota Tomohon.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan ini adalah jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada

populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2014). Pada penelitian ini peneliti memfokuskan pembahasan tentang Hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial remaja siswa SMAN 1 Tomohon. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan Teknik pengumpulan data berupa kuisioner. Kemudian pendekatan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan Cross Sectional. Penelitian ini terdiri dari dua variabel. Pertama, penggunaan *gadget* sebagai variabel bebas (X) dan interaksi sosial sebagai variabel terikat (Y).

A. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling

Dalam penelitian ini, seluruh siswa kelas XI SMAN 1 Tomohon yang berjumlah 474 orang. Menurut Arikunto (2017) mengatakan bahwa apabila subjeknya kurang dari 100, maka seluruh populasi menjadi sampel penelitian. tetapi jika subjeknya lebih dari 100 maka dapat diambil 10-15% atau 15-25%. berdasarkan definisi di atas dapat dikatakan hasil penjumlahan sampel penelitian ini adalah $474 \times 25\% = 118,5$ sehingga menjadi 120 orang (dibulatkan) dan dari 120 orang dikategorikan menjadi berikut:

- a. Kelas XI IPA berjumlah: 40 siswa
- b. Kelas XI IPS berjumlah: 40 siswa
- c. Kelas XI Bahasa Berjumlah: 40 siswa (Rentang Usia 16-17 Tahun)

Menurut Sugiyono (2016) teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Sampel ditentukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu sesuai dengan kriteria yang diinginkan untuk dapat menentukan jumlah sampel yang akan diteliti. *Purposive sampling* digunakan karena seringkali terdapat banyak batasan yang menghalangi peneliti mengambil sampel secara *random* (acak), maka dengan menggunakan *purposive sampling* diharapkan kriteria sampel yang diperoleh benar-benar sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan. yaitu 120 siswa diambil secara acak yang ada di SMAN 1 Tomohon Siswa Kelas XI IPA, Kelas XI IPS dan Kelas XI Bahasa.

B. Prosedur Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini sumber – sumber data yang digunakan untuk pengumpulan data:

- a. Data Primer, yang diperoleh secara langsung dengan menggunakan kuesioner kepada siswa SMAN 1 Tomohon pada seluruh kelas yang ada.
- b. Data Sekunder, bersumber dari SMAN 1 Tomohon dan dari berbagai media cetak maupun elektronik seperti *website & internet*.

HASIL

Hasil penelitian tentang “Hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada remaja siswa di SMAN 1 di Kota Tomohon” yang telah dilakukan pada bulan April 2024 di Lokasi yang bersangkutan dengan jumlah sampel 120 responden didapatkan hasil sebagai berikut

A. Analisis Data

1. Analisis Univariat

Dalam analisis univariat berikut akan menunjukkan tabel umur/usia serta jenis kelamin dari setiap siswa SMAN 1 kota tomohon sebagai karakteristik responden.

Tabel 1. Karakteristik Responden Berdasarkan

Umur		
Usia	Responden	%
14-15 Tahun	7	5,8
16-17 Tahun	113	94,2
Jumlah	120	100

Dari Tabel 1 sebagian besar dapat kita ketahui berusia 16 – 17 tahun sebanyak 113 responden (94,2%) dan sebagian sedikit yaitu berusia 14 – 15 tahun sebanyak 7 orang (5,8%).

Tabel 2. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Responden	%
Laki-laki	52	43,3
Perempuan	68	56,7
Jumlah	120	100

Dari Tabel 2 sebagian sedikit dapat diketahui responden Laki – laki sebanyak 52 responden (43,3%), Sebaliknya sebagian besar yaitu berjenis kelamin perempuan sebanyak 68 responden (56,7%).

Tabel 3. Distribusi Responden Berdasarkan Penggunaan *Gadget*

Penggunaan <i>Gadget</i>	Responden	%
Rendah	0	0
Sedang	5	4,2
Tinggi	115	95,8
Jumlah	120	100

Dari Tabel 3 menunjukkan paling banyak yaitu sebanyak 115 responden (95,8%) penggunaan *gadget* tinggi, 5 (4,2%) responden dengan penggunaan *gadget* sedang, dan 0 (0%) responden penggunaan *gadget* rendah.

Tabel 4. Distribusi Responden Berdasarkan Interaksi Sosial

Interaksi Sosial	Responden	Persentase
Rendah	2	1,7
Sedang	54	45
Tinggi	64	53,3
Jumlah	120	100

Dari Tabel 4 menunjukkan keterangan Interaksi Sosial tinggi adalah sebanyak 64 responden (53,3%), kemudian yang sedang sebanyak 54 responden (45%) dan paling sedikit yaitu rendah hanya sebanyak 2 responden (1,7%).

2. Analisis Bivariat

Setelah mengetahui hasil dari analisis univariat penelitian ini, selanjutnya akan dilakukan analisis bivariat yang mana akan menjelaskan hubungan dari penggunaan *gadget* interaksi sosial serta tabulasi silang antara variabel independen dan dependen.

Tabel 5. Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Interaksi Sosial Remaja Siswa SMAN 1 Di Kota Tomohon

Penggunaan <i>Gadget</i>	Interaksi Sosial						Total	
	Rendah		Sedang		Tinggi		n	%
	n	%	n	%	n	%		
Rendah	0	0	0	0	0	0	0	0
Sedang	0	0	0	0	0	100	5	4,2
Tinggi	2	1,7	54	47	59	51,3	115	95,8
Total	2	1,7	54	45	64	53	120	100

Berdasarkan Tabel 5 dari hasil penggabungan menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* rendah dengan interaksi sosial remaja siswa SMAN 1 di Kota Tomohon rendah ada 0 responden (0%), yang sedang memiliki nilai yang sama yaitu 0 responden (0%) serta yang tinggi terdapat 0 responden (0%). Kemudian untuk pengguna *gadget* sedang dengan interaksi sosial rendah sebanyak 0 responden (0%), Sedang sebanyak 5 responden (4,2%) dan yang tinggi sebanyak 115 responden (95,8%). Sedangkan pengguna *gadget* yang tinggi dengan interaksi sosial yang rendah ada 2 responden (1,7%), Sedang 54 responden (47%) dan interaksi sosial tinggi sebanyak 59 responden (51,3%).

Setelah penggabungan sudah dilakukan, hasil analisis dihasilkan menggunakan uji statistik *Spearman Rho* pada program SPSS versi 26.0. Hasilnya menunjukkan bahwa $p\text{-value} = (0,034) < \alpha 0,05$ dengan nilai r hitung = $-0,194$, yang menunjukkan bahwa H_0 diterima karena ada hubungan antara penggunaan *gadget* dan interaksi sosial remaja siswa SMAN 1 Di Kota Tomohon. Melihat berapa kuatnya hubungan bisa dilihat pada nilai r hitung = $-0,194$ yang dikategorikan sangat lemah ($0,000 - 0,199$) sebagai hasil uji. Hasil uji statistik *Spearman Rho* menunjukkan bahwa r hitung = $-0,194$, yang menunjukkan hubungan tidak searah antara penggunaan *gadget* yang semakin meningkat dan interaksi sosial yang lebih rendah/menurun pada remaja siswa.

PEMBAHASAN

A. Penggunaan *Gadget* Remaja Siswa SMAN 1 Di Kota Tomohon

Berdasarkan Tabel 5 menunjukkan dari total 120 responden dapat diketahui bahwa penggunaan *gadget* pada Remaja siswa SMAN 1 di kota Tomohon yaitu kategori tinggi sebanyak 115 responden dengan (95,8%). Sedang sebanyak 5 responden dengan (4,2%) dan rendah sebanyak 0 responden dengan (0%). Pada hasil jawaban kuesioner penggunaan *gadget* ditemukan jawaban tertinggi dari 2 indikator adalah yang pertama lama penggunaan *gadget* dengan durasi >60 menit dalam sehari, dan yang kedua dalam seminggu waktu anak dalam bermain *gadget* dilakukan selama 4-6 hari/minggu.

Hasil penelitian ini didukung dengan penelitian yang diteliti (Lioni et al., 2014). Perkembangan teknologi yang semakin pesat berdampak pada banyak aspek kehidupan, Salah satu alasan penggunaan *gadget* yang tinggi oleh anak remaja adalah ketakutan bahwa anak remaja itu akan ketinggalan perkembangan teknologi dan akan belajar selama masa tumbuh kembang. Namun, karena *gadget* sendiri hanya bersifat satu arah, pengaruh mereka pada masa tumbuh kembang anak tidak terlalu signifikan atau berfokus ke satu titik saja. Sebaliknya, pertumbuhan yang optimal dari anak yaitu adalah dengan, orang tua, dan lingkungannya membutuhkan interaksi dua arah yang membuat anak remaja menjadi seimbang.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan *gadget* pada remaja siswa SMAN 1

kota tomohon memiliki intensitas waktu setiap hari dalam seminggu hal ini menunjukkan penggunaan *gadget* digolongkan menjadi penggunaan yang tinggi. Kebiasaan bermain *gadget* dengan intensitas tinggi setiap hari selama lebih dari 2 jam akan menyebabkan anak remaja menjadi terbatas untuk melakukan aktivitas lain selain bermain *gadget*, kurang berinteraksi dengan lingkungannya, dan menghambat proses pendidikan yang baik untuk remaja siswa. Selain itu, penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan anak remaja bergantung atau kecanduan pada *gadget* tersebut, yang pada gilirannya akan mempengaruhi interaksi sosial anak remaja menjadi terhambat.

Hal ini sesuai dengan penelitian (Muflih et al., 2017). Anak yang cenderung memiliki kebiasaan bermain *gadget* lebih dari 1 kali sehari dengan waktu penggunaan lebih dari 2 jam. lebih sering menggunakan *gadget* untuk bermain game dan berinteraksi dengan sosial media, tujuan mencari informasi dan belajar, dan saat menggunakannya di rumah dan di istirahat sekolah, hal ini akan membuat anak malas bergerak dan beraktivitas, kurang berinteraksi dengan lingkungannya, dan menghambat proses sosialisasi anak karena anak asyik dengan perangkat tersebut dan akhirnya dapat menjadi kecanduan atau bergantung oleh perangkat tersebut, Dari yang dapat diketahui akhirnya akan berdampak negatif pada interaksi interpersonal dan sosial.

B. Interaksi Sosial Remaja Siswa SMAN 1 di Kota Tomohon

Berdasarkan Tabel 5 penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden 59 (51,3%) memiliki interaksi yang tinggi hal ini cukup bertentangan dengan apa yang sudah diteliti yaitu mengenai seberapa pengaruhnya *gadget* kepada anak remaja di zaman sekarang ini seperti yang sudah diketahui bahwa *gadget* sendiri merupakan alat teknologi canggih yang fungsinya sangat beragam dan sangat dibutuhkan untuk keperluan sehari – hari. Pada umumnya pengaruh yang dibuat oleh *gadget* itu sendiri bisa membuat anak – anak maupun remaja cenderung mengalami gangguan interaksi sosial.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian (Prasetyo A, 2017). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone/gadget* tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap interaksi sosial siswa.

Ini menunjukkan bahwa bukan hanya penggunaan *smartphone* yang mempengaruhi interaksi sosial siswa; banyak hal lain juga mempengaruhi interaksi sosial siswa.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori Gerungan dalam Pebriana (2017) yang mengatakan bahwa interaksi sosial memiliki karakteristik yang dinamis dan tidak statis yang artinya karakter interaksi sosial seseorang itu selalu berkembang dan tidak tetap yang menandakan bahwa seseorang itu cenderung menyesuaikan dirinya dengan sekitar antara lain dengan antar individu maupun individu dengan kelompok, Anak remaja dalam kasus ini memiliki interaksi sosial tinggi yang mana perilakunya terpengaruhi oleh lingkungan sekitarnya baik dari teman, guru dan lainnya hal ini membuat remaja tidak selalu ketergantungan dengan *gadget* yang dimilikinya karena lingkungan sosial di SMAN 1 Tomohon termasuk baik.

Hasil penelitian ini menghasilkan remaja juga pasti memiliki alasan untuk bermain bersama temannya dibandingkan sibuk bermain sendiri. Di karenakan remaja tersebut tertarik dengan lingkungan yang ada di sekitarnya baik teman – teman yang aktif untuk bersosialisasi, keluarga, guru disekolah dan lainnya. Orang tua juga mengajak berkomunikasi selain itu anak akan menjadi kurang peka dengan lingkungan, anak akan merasa asing dengan lingkungan,

C. Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Remaja Siswa SMAN 1 di Kota Tomohon

Berdasarkan hasil yang diuji dengan menggunakan program SPSS versi 26.0, hasil uji *Spearman Rank* ditemukan bahwa nilai $\rho = (0,034) < \alpha 0,05$ dan nilai r hitung = $-0,194$, yang menunjukkan bahwa ada hubungan antara penggunaan *gadget* dan interaksi sosial pada remaja siswa SMAN 1 Tomohon. Keeratan hubungan ditentukan oleh nilai r hitung $-0,194$, yang dikategorikan sangat lemah ($0,000 - 0,199$). Hasil uji statistik *Spearman Rank* menunjukkan bahwa nilai $r = -0,194$ yang diikuti dengan tanda minus maka memiliki arti bahwa semakin tinggi penggunaan *gadget* semakin menurun interaksi sosial pada remaja siswa di lingkungan sekitar maupun sekolah.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Pangestu, 2020). Yang berjudul Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Interaksi Sosial Anak Usia (3-5 Tahun) Di PAUD Wilayah Desa Patalan Kecamatan

Kendal Kabupaten Ngawi. Terdapat hubungan antara durasi dan frekuensi penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak usia (3-5 Tahun) di PAUD Wilayah Desa Patalan Kecamatan Kendal Kabupaten Ngawi ($p = 0,001$). Kekuatan korelasi (r) adalah cukup dimana hasil correlation coefficient (r hitung) adalah $-0,364$ dan $-$ yang bermakna semakin tinggi durasi dan frekuensi penggunaan *gadget*, maka semakin kurang kemampuan interaksi sosial yang terjadi pada anak dan begitu pula sebaliknya.

Hasil penelitian ini berpendapat bahwa remaja yang sangat suka bermain *gadget*, harus dibatasi penggunaannya tidak lebih dari 2-3 jam dalam sehari meskipun sangat sulit untuk dilakukan tetapi mencapai kehidupan yang sehat serta baik juga sangat diperlukan bagi anak remaja dalam mengembangkan dirinya sendiri baik mencari jati diri, belajar sesuatu, mengenal lingkungan sekitarnya dengan baik dan yang paling terpenting adalah interaksi sosial yang dilakukan secara baik sebagaimana mestinya remaja pada umumnya.

Hasil penelitian ini juga selaras dengan (Danny Soesilo et al., 2022b). Yang menyatakan bahwa Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap remaja berjumlah 42 orang di Yayasan Panti Asuhan Salib Putih Salatiga dan pembahasan, disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan intensitas penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial remaja. Hal ini berarti banyak faktor atau variable lain yang mempengaruhi interaksi sosial hasil penelitian ini menunjukkan bahwa interaksi sosial siswa tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan *gadget* ada banyak faktor lain yang mempengaruhinya. Antara lain Faktor imitasi, Faktor sugesti, Faktor identifikasi, dan Faktor simpati.

D. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini telah disebarkan sebanyak 120 kuesioner kepada siswa SMAN 1 Tomohon sebagai responden penelitian dan dari jumlah tersebut kuesioner yang diisi secara langsung oleh responden dengan didampingi oleh peneliti berjumlah 17 kuesioner. Untuk sisanya yang berjumlah 103 kuesioner disebarkan diisi oleh responden melalui google form. Dikarenakan sisa responden yang berjumlah 103 orang mengisi kuesioner secara mandiri dan tidak ada pendampingan, hal tersebut memungkinkan kuesioner yang diisi

kurang maksimal sehingga responden kekurangan informasi panduan terkait pengisian kuesioner yang membuat hasilnya tidak sesuai dengan yang seharusnya di mana penggunaan *gadget* itu meningkat dan interaksi sosial menurun.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, Maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan *gadget* remaja siswa SMAN 1 di Kota Tomohon adalah durasi tinggi, Artinya remaja suka memakai *gadget* dalam durasi yang lama.
2. Remaja siswa SMAN 1 di Kota Tomohon memiliki interaksi sosial yang tinggi. Dari hasil yang didapat interaksi sosial remaja siswa di sekolah ini masih tergolong baik yang berarti rata-rata anak remaja siswa ini masih tidak terlalu terpengaruh dengan *gadget* meskipun mereka menggunakan perangkat tersebut dengan durasi yang lama.
3. Penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial remaja siswa SMAN 1 di kota Tomohon memiliki hubungan negatif dengan kekuatan yang sangat lemah. Namun pada hasil penelitian ini kedua variabel memiliki arah korelasi yang searah di mana penggunaan *gadget* itu tinggi interaksi sosialnya juga tinggi.

SARAN

1. Bagi SMAN 1 Tomohon
Diharapkan guru, staff karyawan, pejabat tinggi sekolah harus melihat penggunaan *gadget* pada remaja siswa yang mana penggunaannya harus diimbangi dengan pengetahuan siswa serta lebih bijak dalam menggunakan perangkat tersebut. Meningkatkan literasi digital bagi remaja siswa kemudian penggunaan *gadget* sebaiknya dihimbau untuk digunakan ke hal-hal yang lebih positif juga membatasi durasinya sesuai dengan kebutuhan/kebijakan di sekolah. Anak-anak remaja siswa dapat membangun hubungan yang baik dalam interaksi sosial dengan lingkungan sekitar mereka jika diberi bimbingan dan arahan yang positif tentang cara menggunakan *gadget* agar interaksi mereka dengan lingkungan sekitar mereka tidak terganggu.
2. Bagi Orang Tua

Orang tua harus lebih fokus dalam mengawasi anak mereka dalam penggunaan *gadget*. Untuk remaja siswa, walaupun sudah cukup umur untuk menggunakan perangkat tersebut tetap harus ada waktu untuk menggunakan perangkat tersebut, misalnya tidak lebih dari 2-3 jam per hari. Orang tua juga harus mengawasi anak-anak mereka untuk mencegah efek negatif penggunaan perangkat yang dapat mempengaruhi interaksi sosial dan interpersonal anak.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan peneliti akan melakukan penelitian lebih lanjut tentang variabel yang mempengaruhi penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak-anak remaja kemudian penelitian ini sebaiknya dilanjutkan dengan penelitian secara kualitatif agar penelitian ini bisa lebih dalam untuk diteliti. dikarenakan penelitian ini hanya menganalisis dua variabel, penggunaan *gadget* dan interaksi sosial, serta hanya melihat bagaimana keduanya berhubungan satu sama lain kemudian tidak berfokus pada variabel yang sama tetapi juga mencari celah di penelitian berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Prasetyo. (2017). *Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Interaksi Sosial Siswa Kelas X SMK Kristen BM (Bisnis dan Manajemen) Salatiga Tahun Ajaran 2017/2018*. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Bimbingan dan Konseling. Universitas Kristen Satya Wacana. Salatiga
- Antonius Simamora. (2016). *Persepsi Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar Di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. FKIP Universitas Lampung. Bandar Lampung
- Arikunto, S. (2017). *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Danny Soesilo, T., Irawan, S., Studi Bimbingan dan Konseling, P., & Kisten Satya Wacana, U. (2022b). *Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja*. Gumantan, A., Mahfud, I., & Yuliandra, R. (2021). *Analysis of the Implementation of Measuring Skills and Physical Futsal Sports Based Desktop Program*. *ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 10, 11–15. <https://doi.org/10.15294/active.v10i1.44712>.
- Haro, M., & Anissa, J. (2021). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. DOTPLUS Publisher.
- Juliadi. (2018). *Penyebab Penggunaan Gadget Pada Remaja*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. FKIP Program Studi Bimbingan Konseling Universitas Riau Kepulauan Batam.
- Kamil. (2016). *Pengaruh Gadget Berdampak Kepada Kurangnya Komunikasi Tatap Muka Dalam Kehidupan Sehari-Hari*.
- Lioni, T., Holilulloh, H., & Nurmalisa, Y. (2014). *Pengaruh Penggunaan Gadget pada Peserta Didik terhadap Interaksi Sosial*. *Jurnal Kultur Demokrasi*, 2(2)..
- Marpaung, J. (2018). *Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan*. *Jurnal KOPASTA*, 5(2), 56–64.
- Moh Fahri, L., Hery Qusyairi, L. A., & Palapa Nusantara Lombok NTB, S. (2019). *Interaksi Sosial Dalam Proses Pembelajaran*. *PALAPA : Jurnal Studi Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 7(1). <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/1390>.
- Muflih, M., Hamzah, H., & Puniawan, W. A. (2017). *Penggunaan Smartphone Dan Interaksi Sosial Pada Remaja di SMA Negeri 1 Kalasan Sleman Yogyakarta*. *Idea Nursing Journal*, 1.
- Munisa. (2020). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Di TK Panca Budi Medan*. *Munisa*. 13(1).
- Pangestu. (2022). *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Anak Usia (3-5 Tahun) di Paud Wilayah Desa Patalan Kecamatan Kendal Kabupaten Ngawi*. Skripsi. Fakultas Dakwah dan Komunikasi. Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Bhakti Husada Mulia: Madiun.
- Pebriana, P. H. (2017). *Analisis Penggunaan*

- Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini.* Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>.
- Rahayu A, Yulidasari F, Putri AO, Anggraini L. (2019). *Metode Orkes-Ku (Raport Kesehatanku) Dalam Mengidentifikasi Potensi Kejadian Anemia Pada Remaja Putri.* Yogyakarta: CV. Mine.
- Sudiby, N., & Nugroho, R. (2020). *Survei Sarana Dan Prasarana Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Pada Sekolah Menengah Pertama Di Kabupaten Pringsewu Tahun 2019.* *Journal Of Physical Education*, 1, 18–24. <https://doi.org/10.33365/joupe.v1i1.18>
- 2
- Sugiyono, (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.* Bandung:Alfabeta, CV.
- Sugiyono, (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.* Bandung:Alfabeta, CV.
- TECH - Redaksi. (2024, January 11). *Indonesia Nomor Satu di Dunia, Warga RI Sudah Kecanduan Parah.* CNBC Indonesia. <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20240111073425-37-504641/indonesia-nomor-satu-di-dunia-warga-ri-sudah-kecanduan-parah>.