



JIK-MC
Health Sciences Journal

Jurnal Ilmu Kesehatan

Terbit Online:
<https://journal-mandiracendikia.com/index.php/JIK-MC>

Mandira Cendikia

ISSN: 2964-2434

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP HUBUNGAN SOISAL PADA REMAJA DI SMA NEGERI 4 TUBAN

Argo Tyas Asmatilar

Program Diploma Tiga Tuban Program Studi Keperawatan Poltekkes Kemenkes Surabaya

Email Korespondensi: argo.tyas123@gmail.com

ABSTRAK

Penggunaan gadget yang berlebihan di kalangan remaja telah menimbulkan berbagai dampak, salah satunya adalah penurunan kualitas hubungan sosial. Perubahan pola interaksi remaja dari tatap muka ke interaksi daring turut memengaruhi dinamika sosial mereka di lingkungan sekolah maupun keluarga. Tujuan penelitian ini adalah Menganalisis pengaruh penggunaan gadget terhadap hubungan sosial pada remaja di SMA negeri 4 Tuban. Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif korelasional dengan pendekatan *cross-sectional*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh remaja kelas X SMAN 4 Tuban sebanyak 250 orang, dengan sampel sebanyak 156 remaja yang dipilih melalui teknik simple random sampling. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner SAS-SV untuk mengukur penggunaan gadget dan sosiometri untuk hubungan sosial. Analisis data dilakukan menggunakan uji Spearman Rank. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar remaja berada pada kategori penggunaan gadget tinggi (68,6%) dan memiliki hubungan sosial yang rendah (64,1%). Analisis statistik menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan gadget dengan hubungan sosial pada remaja di SMAN 4 Tuban ($p = 0,001$, $r = 0,271$). Penggunaan gadget yang tinggi berkorelasi dengan menurunnya kualitas hubungan sosial. Diperlukan upaya dari remaja, orang tua, dan pihak sekolah untuk membatasi penggunaan gadget dan mendorong interaksi sosial secara langsung guna memperbaiki hubungan sosial remaja.

Kata kunci: Penggunaan Gadget, Hubungan Sosial, dan Remaja

ABSTRACT

Excessive use of gadgets among teenagers has caused various impacts, one of which is a decrease in the quality of social relationships. Changes in adolescent interaction patterns from face-to-face to online interactions also affect their social dynamics in the school and family environment. The purpose of this study is to analyze the effect of gadget use on social relationships in adolescents at SMA Negeri 4 Tuban. This study used a quantitative correlational design with a cross-sectional approach. The population in this study were all 250 students of class X of SMAN 4 Tuban, with a sample of 156 students selected through a simple random sampling technique. The instruments used were the SAS-SV questionnaire to measure gadget use and sociometry for social relationships. Data analysis was performed using the Spearman Rank test. The results showed that most teenagers were in the category of high gadget use (68.6%) and had low social relationships (64.1%). Statistical analysis showed that there was a significant influence between gadget use and social relationships in teenagers at

SMAN 4 Tuban ($p = 0.001$, $r = 0.271$). High gadget usage correlates with declining quality of social relationships. Efforts are needed from teenagers, parents, and schools to limit gadget usage and encourage direct social interaction to improve teenagers' social relationships.

Keywords: *Gadget Use, Social Relationships, and Teenagers*

PENDAHULUAN

Pada masa kini, hampir setiap orang, terutama remaja, menggunakan gadget setiap hari. Banyak remaja menghabiskan banyak waktu dengan gadget, sehingga hal ini memengaruhi hubungan mereka dengan keluarga. Waktu yang dulu dipakai untuk ngobrol bersama keluarga, kini lebih sering dipakai untuk bermain gadget. (Fitriana et al., 2021). Penggunaan gadget yang terus meningkat dan cara berkomunikasi yang berubah-ubah memang membuat aktivitas manusia jadi lebih mudah dan menyenangkan. Namun, di sisi lain, hal ini justru bisa mengurangi hubungan antar individu. Interaksi sosial yang berlangsung melalui media menyebabkan rasa kebersamaan dan solidaritas antar siswa jadi semakin lemah. (Bewu et al., 2020).

Menurut Newzoo Pada tahun 2020, hasil proyeksi menunjukkan ada sekitar 3,6 miliar orang di dunia yang menggunakan smartphone, dan jumlah perangkat smartphone yang aktif mencapai 4,3 miliar. Setahun kemudian, yaitu pada 2021, jumlah pengguna smartphone meningkat menjadi sekitar 3,9 miliar, dengan perangkat aktif sebanyak 4,6 miliar. (Widia Obaita et al., 2023). Berdasarkan survei yang mencakup anak-anak data dari 34 provinsi di Indonesia, diketahui bahwa lebih dari 19% remaja mengalami kecanduan gadget. Jawa Timur berada di urutan kelima dengan persentase 81,26%, sedangkan Banten menempati peringkat teratas dan DKI Jakarta menyusul di peringkat kedua. (Putri et al., n.d.). Menurut data Badan Pusat Statistik tahun 2023, sebanyak 69,30% penduduk di Kabupaten Tuban menggunakan gadget, dengan rincian 74,51% laki-laki dan 64,23% perempuan.

Sekarang ini, remaja sudah terbiasa menggunakan gadget. Di era modern, teknologi dan internet memang sangat membantu untuk belajar dan menyelesaikan tugas. Tapi, banyak remaja jadi sulit lepas dari gadget. Akibatnya, cara mereka bergaul pun berubah. Dulu, remaja sering berkumpul dan berinteraksi langsung dengan teman-teman tanpa gangguan gadget. Sekarang, hal itu sudah jarang terjadi. Meski sedang bersama teman, banyak yang justru sibuk bermain gadget sendiri. Mereka dapat menghabiskan waktu berjam-jam di depan layar dan lupa menikmati masa remaja dengan kegiatan seru dan berinteraksi langsung. (sekar, 2023). Waktu yang dihabiskan untuk bermain gadget juga membuat individu semakin menjauh dari lingkungan sosialnya (Layli Mumbaasithoh et al., 2021). Kebiasaan bermain gadget berlebihan dapat menjadikan anak bersikap antisosial, dengan menurunnya interaksi tatap muka, sebab anak lebih banyak menghabiskan waktunya sendirian menggunakan gadget untuk berbagai aktivitas, sehingga berdampak pada perilakunya. (Putri et al., n.d.).

Menurut Yumarni (2022), salah satu cara mengatasi pengaruh buruk gadget pada remaja adalah dengan meningkatkan waktu yang dihabiskan bersama teman. Orang tua bisa menyusun agenda liburan untuk dilakukan bersama anak-anak. atau menghabiskan waktu bersama di akhir pekan. Ketika remaja dibiarkan sendirian, mereka cenderung lebih sering menggunakan gadget. Oleh karena itu, saat mereka berkumpul dengan teman-teman, disarankan untuk tidak menggunakan gadget. Sebaiknya waktu tersebut dimanfaatkan untuk berbincang dan bercanda, sehingga tercipta interaksi yang lebih hangat dan menyenangkan (Putri et al., n.d.).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain deskriptif korelasional dengan pendekatan *cross sectional* untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap hubungan sosial pada remaja di negeri 4 Tuban. Populasi penelitian adalah seluruh remaja di SMA negeri 4 Tuban tersebut, dan teknik sampling yang digunakan adalah *simple random sampling*.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner terstruktur yang terdiri dari pertanyaan mengenai tingkat penggunaan gadget dan hubungan sosial. Pengumpulan data dilakukan langsung di lokasi penelitian dan dianalisis menggunakan uji Spearman Rank untuk mengetahui hubungan antara kedua variabel. Seluruh tahapan penelitian dilaksanakan dengan tetap memperhatikan aspek etika penelitian.

HASIL PENELITIAN

Tbel 1. Karakteristik Remaja Berdasarkan Jenis Kelamin di SMA Negri 4 Tuban

Jenis Kelamin	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Laki-Laki	48	30,8%
Perempuan	108	69,2%
Total	156	100%

Berdasarkan Tabel 1 menunjukkan bahwa dari 156 remaja, sebagian besar berjenis kelamin perempuan sebanyak 108 orang (69,2%) dan hampir setengahnya berjenis kelamin laki - laki sebanyak 48 orang (30,8%).

Tabel 2. Karaktristik Remaja Berdasarkan Umur di SMAN 4 Tuban

Umur	Frekuensi	Prepresentase(%)
15-18 Tahun	150	96,2%
19-20 Tahun	6	3,8%
Total	156	100%

Berdasarkan Tabel 2 menunjukkan bahwa dari 156 remaja, hampir seluruhnya dikategorikan remaja sebanyak 150 orang (96,2%) dan sebagian kecil dikategorikan dewasa sebanyak 6 orang (3,8%).

Tabel 3. Karaktristik Remaja Berdasarkan Pekerjaan Orang Tua di SMAN 4 Tuban

Pekerjaan orang tua	Frekuensi	Presentase
PNS	23	14,7%
Wiraswasta	43	27,6%
Petani	26	16,7%
Lain-lain	64	41%
Total	156	100%

Berdasarkan Tabel 3 menunjukkan bahwa dari 156 remaja, hampir setengahnya pekerjaan orang tua kategori lain-lain sebanyak 64 orang (41%) dan bagian paling kecil kategori pekerjaan orang tua PNS sebanyak 23 orang (14,7%).

Tabel 4 Karakteristik Remaja Berdasarkan Penghasilan Orang Tua di SMAN 4 Tuban

Penghasilan orang tua	Frekuensi	Presentase
<1.000.000	47	30,1%
1.000.000-3.000.000	60	38,5%
>3.000.000	49	31,4%
Total	156	100%

Berdasarkan Tabel 4 menunjukkan bahwa dari 156 remaja, hampir setengahnya pendapatan orang tua 1.000.000-3.000.000 sebanyak 60 orang (38,5%) dan hampir setengahnya juga kategori penghasilan orang tua <1.000.000 sebanyak 47 orang (30,1%).

Tabel 5 Karakteristik Remaja Berdasarkan Jumlah Saudara di SMAN 4 Tuban

Jumlah Saudara	Frekuensi	Presentase
Tidak ada	20	12,8%
1	52	33,3%
2	5	3,1%
3	26	16,7%
4	7	4,5%
5	1	0,6%
Total	156	100%

Berdasarkan Tabel 5 menunjukkan bahwa dari 156 remaja, hampir setengahnya remaja yang memiliki 1 saudara sebanyak 52 orang (33,3%) dan bagian paling kecil remaja yang memiliki 5 saudara sebanyak 1 orang (0,6%).

Tabel 6. Penggunaan gadget pada Remaja di SMAN 4 Tuban

Penggunaan Gadget	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Rendah	12	7,7%
Sedang	37	23,7%
Tinggi	107	68,6%
Total	156	100%

Berdasarkan Tabel 6 menunjukkan bahwa dari 156 remaja, sebagian besar masuk kategori penggunaan gadget tinggi sebanyak 107 orang (68,6%) dan sebagian kecil masuk kategori penggunaan gadget rendah sebanyak 12 orang (7,7%).

Tabel 7 Hubungan Sosial pada Remaja di SMAN 4 Tuban

Penggunaan Gadget	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Buruk	100	64,1%
Sedang	49	31,4%
Baik	7	4,5%
Total	156	100%

Berdasarkan Tabel 7 menunjukkan bahwa dari 156 remaja, sebagian besar masuk kategori hubungan sosial yang buruk sebanyak 100 orang (64,1%) dan sebagian kecil masuk kategori hubungan sosial baik sebanyak 7 orang (4,5%).

Tabel 8 Analisa Pengaruh Antara Penggunaan Gadget dengan Hubungan Sosial Remaja di SMAN 4 Tuban

Penggunaan Gadget	Hubungan Sosial							
	Baik		Sedang		Buruk		Total	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Rendah	4	2.6	7	4.5	1	0.6	12	7.7
Sedang	3	1.9	10	6.4	24	15.4	37	23.7
Tinggi	0	0	32	20.5	75	48.1	107	68.6
Total	7	4.5	1	31.4	100	64.1	156	100

Uji Spearman Rank Correlation = -0,271 Signifikasi $p = 0.001$ N = 156

Berdasarkan Tabel 8 menunjukkan bahwa dari 156 remaja, hampir setengahnya masuk kategori penggunaan gadget tinggi dengan hubungan sosial yang buruk sebanyak 75 orang (48,1%). Hal ini menunjukkan yang berarti kelompok responden dengan penggunaan tinggi dengan hubungan sosial yang buruk lebih besar daripada penggunaan gadget rendah dengan hubungan sosial yang baik. Hasil uji statistic spearman didapatkan nilai pearson spearman dengan nilai p-value sebesar $<0,001$ kurang dari taraf signifikansi (0,05) maka H_0 ditolak H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan gadget dengan hubungan sosial pada remaja di SMAN 4 Tuban.

PEMBAHASAN

Penggunaan gadget pada Remaja di SMAN 4 Tuban

Dari 156 remaja di SMAN 4 Tuban, sebagian besar remaja (68,1%) termasuk dalam kategori penggunaan gadget yang tinggi. Sementara itu, sebagian kecil remaja (7,7%) yang menggunakan gadget dalam jangka waktu singkat. Fakta tersebut menandakan bahwa banyak remaja cenderung menggunakan gadget dalam waktu lama setiap harinya.

Gadget dikatakan digunakan dengan intensitas tinggi apabila durasi pemakaian harian lebih dari 120 menit dan setiap sesi penggunaan berlangsung lebih dari 75 menit. (Fitriana et al., 2021). Menurut (Mulyana et al., 2023) Penggunaan gadget dengan intensitas tinggi pada anak dapat ditandai dengan perilaku sangat terikat pada gadget, reaksi marah atau menangis saat tidak diberi izin bermain, gangguan waktu tidur, berkurangnya minat bermain dengan teman sebaya, kesulitan berkonsentrasi ketika belajar, serta terganggunya rutinitas harian. Menurut penelitian oleh Jannah et al. (2023) menyoroti bahwa remaja yang menggunakan gadget secara berlebihan mengalami perubahan emosional, mencakup kecemasan, depresi, dan gejala isolasi sosial. Hal ini menurunkan kualitas perkembangan emosional mereka bila tidak diimbangi oleh pengawasan lingkungan keluarga dan sekolah. Aswandi et al. (2020) menunjukkan bahwa ketergantungan gadget tanpa kontrol orang tua menyebabkan remaja cenderung emosional, suka berbohong, boros, dan kurang bersosialisasi secara nyata. Siregar et al. (2024) dalam kajian kuantitatif mencatat bahwa intensitas penggunaan gadget berhubungan signifikan dengan pergeseran nilai-nilai kehidupan, seperti meningkatnya ketergantungan pada teknologi dan penurunan kualitas interaksi sosial langsung.

Penelitian ini menemukan bahwa mayoritas remaja menghabiskan waktu cukup lama dengan gadget. Akibatnya, banyak dari mereka kesulitan fokus saat belajar dan lebih suka mengisolasi diri. Saat akhir pekan, remaja lebih memilih menggunakan gadget dibandingkan berkegiatan bersama teman, seperti bermain bola di lapangan. Ketertarikan yang berlebihan pada gadget membuat mereka kurang memperhatikan lingkungan sekitar dan tidak terampil dalam bersosialisasi. Faktor usia juga berpengaruh, di mana remaja berusia 15–18 tahun yang menjadi responden sudah terbiasa dengan teknologi sejak kecil, menggunakan gadget untuk berkomunikasi, mengakses informasi, dan hiburan.

Hubungan sosial pada remaja di SMAN 4 Tuban

Dari 156 remaja di SMAN 4 Tuban menunjukkan bahwa dari 156 remaja, sebagian besar masuk kategori hubungan sosial kurang sebanyak 100 orang (64,1%) dan sebagian kecil masuk kategori hubungan sosial baik sebanyak 7 orang (4,5%).

Menurut Sunaryo (2015) menyatakan ada empat faktor yang mempengaruhi hubungan sosial, yaitu faktor imitasi, sugesti, identifikasi, dan simpati. Dalam hal ini hubungan sosial yang kurang baik seperti suka menyendiri, anti sosial, tidak suka keramaian, jarang berinteraksi dll. Pertemuan antarindividu melalui kontak sosial yang disertai komunikasi menjadi dasar terjadinya suatu hubungan. Hubungan baru dapat terjalin jika syarat utama tersebut dipenuhi (Utami, 2016). Studi Harahap dkk. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media sosial, termasuk Telegram, membawa dampak ganda: memperluas jejaring, namun juga menimbulkan cyberbullying dan kecemasan sosial. Ini menandakan bahwa meski akses sosial meningkat, kualitasnya tidak selalu positif. Penelitian Jumiati dkk. (2021) menyoroti bahwa pola asuh demokratis di keluarga mampu memengaruhi interaksi sosial remaja pengguna smartphone. Dengan pola asuh yang positif, remaja cenderung mampu menjaga keseimbangan antara komunikasi digital dan tatap muka. Barasa et al. (2023) menyimpulkan bahwa interaksi remaja melalui Instagram, TikTok, atau Twitter cenderung mengurangi kualitas pertemuan langsung. Kondisi ini menyebabkan meningkatnya kecemasan sosial dan menurunnya kedalaman relasi interpersonal.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa banyak remaja mengalami hubungan sosial yang kurang, dan ini berdampak negatif pada lingkungan sekitar mereka. Hubungan sosial yang buruk membuat remaja sulit bersosialisasi, jarang berkumpul, dan kurang disiplin dalam belajar, sehingga prestasi sekolah mereka bisa menurun. Remaja dengan hubungan sosial yang kurang juga sering sulit beradaptasi, tidak tahu cara bersikap, dan tidak bertanggung jawab atas perbuatannya, yang membuat hubungan mereka dengan orang lain menjadi buruk. Masalah ini biasanya terjadi karena usia remaja adalah masa yang rentan. Mereka mudah terpengaruh oleh lingkungan negatif, sulit mengendalikan diri, dan bisa mengalami masalah kesehatan mental. Semua hal ini membuat hubungan sosial remaja menjadi tidak sehat dan tidak harmonis.

Pengaruh Antara Penggunaan Gadget dengan Hubungan Sosial Remaja Di SMAN 4 Tuban

Berdasarkan Tabel 4.5 Nilai p-value yang diperoleh sebesar $<0,001$, lebih rendah daripada taraf signifikansi 0,05. Hal ini mengindikasikan adanya pengaruh penggunaan gadget terhadap hubungan sosial remaja di SMAN 4 Tuban.

Menurut Amelia, Wulandari, dan Junaidi (2022), penggunaan gadget secara berlebihan berpotensi menurunkan kualitas interaksi sosial langsung antarremaja. Remaja yang terlalu fokus pada gadget cenderung mengabaikan interaksi tatap muka, yang penting dalam pembentukan empati, komunikasi efektif, dan pemahaman sosial. Hal ini menyebabkan terjadinya jarak emosional antara remaja dengan lingkungan sosialnya. Selain itu, penelitian oleh Widyaningrum et al. (2024) menunjukkan bahwa kecanduan gadget berkorelasi negatif dengan kualitas interaksi sosial di sekolah. Remaja yang mengalami ketergantungan terhadap

gadget cenderung lebih pasif dalam berpartisipasi dalam kegiatan sosial, menunjukkan isolasi diri, dan memiliki keterampilan komunikasi yang rendah. Mereka lebih nyaman berada di dunia maya dibandingkan menjalin hubungan sosial secara langsung. Jumiati, Haris, dan Safitri (2021) menambahkan bahwa penggunaan gadget yang tinggi juga dapat melemahkan fungsi keluarga sebagai agen sosialisasi utama. Ketika komunikasi antara anak dan orang tua terganggu karena distraksi digital, remaja menjadi kurang terbimbing dalam membangun relasi yang sehat di luar lingkungan keluarga. Hal ini dapat memengaruhi kemampuan remaja dalam memahami norma sosial dan beradaptasi secara sosial di masyarakat. Interaksi sosial yang tergantikan oleh komunikasi digital juga berdampak pada cara remaja membangun dan mempertahankan hubungan. Media sosial memungkinkan koneksi yang luas namun bersifat superfisial. Barasa et al. (2023) mencatat bahwa remaja yang terlalu mengandalkan media sosial memiliki tingkat kecemasan sosial yang lebih tinggi dan kualitas hubungan interpersonal yang lebih rendah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget berpengaruh pada hubungan sosial remaja. Remaja yang terlalu sering memakai gadget biasanya tidak peduli dengan lingkungan sekitar. Mereka juga sering tidak tahu sopan santun, seperti tidak menyapa atau berbicara saat bersama orang lain. Terlalu banyak main gadget membuat remaja menjadi pasif, malas bergerak, dan jarang berinteraksi langsung dengan teman atau keluarga. Akibatnya, mereka bisa sulit berkonsentrasi, kurang sehat, dan susah bergaul dengan baik, sehingga hubungan sosial mereka menjadi semakin buruk. Selain itu, dari data umum yang diperoleh, terdapat faktor-faktor lain yang turut memengaruhi penggunaan gadget dan hubungan sosial remaja, seperti pekerjaan orang tua, jumlah saudara, dan tingkat penghasilan keluarga. Misalnya, Remaja dari keluarga berpenghasilan rendah cenderung lebih sering menghadapi keterbatasan, baik dalam akses pendidikan, penggunaan teknologi, maupun kesempatan bersosialisasi. Banyak menghabiskan waktu dengan gadget karena keterbatasan akses terhadap kegiatan sosial lain di luar rumah. Remaja yang memiliki jumlah saudara sedikit bahkan tidak memiliki saudara juga cenderung menggunakan gadget sebagai pelarian dari kesepian atau untuk mencari hiburan. Sementara itu, pekerjaan orang tua yang sibuk atau tidak memiliki banyak waktu di rumah juga berdampak pada kurangnya pengawasan terhadap anak, sehingga remaja lebih bebas dalam menggunakan gadget tanpa batasan. Hal-hal tersebut menunjukkan bahwa latar belakang keluarga turut berkontribusi terhadap pola penggunaan gadget dan kualitas hubungan sosial remaja.

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar remaja berada pada kategori penggunaan gadget tinggi di SMAN 4 Tuban. Sebagian besar masuk kategori hubungan sosial kurang pada remaja di SMAN 4 Tuban. Penggunaan gadget berpengaruh terhadap hubungan sosial pada remaja di SMAN 4 Tuban.

Saran: Remaja bisa memakai gadget dengan bijak, mengurangi waktu penggunaannya, dan hanya menggunakannya saat perlu, supaya terhindar dari dampak buruk penggunaan gadget yang berlebihan. Remaja dapat lebih sering berinteraksi langsung dengan teman, ikut kegiatan sosial, dan batasi waktu menggunakan gadget agar hubungan sosialnya bisa berkembang dengan baik. Orang tua bisa mengawasi dan membatasi penggunaan gadget oleh remaja agar tidak disalahgunakan dan mencegah kecanduan. Sekolah dapat membuat program edukasi berkala tentang penggunaan gadget yang sehat bagi remaja.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, R., Wulandari, D., & Junaidi, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Siswa SMP Negeri 3 Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 11(3), 1–12.
- Amin, L. N. (2016). Pengaruh Hubungan Sosial Teman Sebaya Terhadap Pilihan Melanjutkan Pendidikan Ke-Smpn 5 Di Desa Bukit Gemuruh Kecamatan Way Tuba Kabupaten Way Kanan. *Skripsi*, 20.
- Apriyani, R. (2022). *AITAM MEDAN Universitas Medan Area OLEH : RIZKY APRIYANI FAKULTAS PSIKOLOGI UNIVERSITAS MEDAN AREA MEDAN Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi Universitas Medan Area OLEH : RIZKY APRIYANI*.
- Area, U. M. (2024). *GAMBARAN KECANDUAN GADGET PADA REMAJA DI MAN 2 MODEL MEDAN SKRIPSI OLEH : MUTIA RAMADHANI FAKULTAS PSIKOLOGI UNIVERSITAS MEDAN AREA MEDAN GAMBARAN KECANDUAN GADGET PADA REMAJA DI MAN 2 MODEL MEDAN SKRIPSI Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperole*.
- Barasa, T., Sari, M. D., & Pratiwi, R. A. (2023). Dampak Media Sosial Terhadap Kualitas Hubungan Interpersonal Remaja. *Jurnal Sosioteknologi*, 22(3), 89-97.
- Beno, J., Silen, A. ., & Yanti, M. (2022). HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERUBAHAN PERILAKU PADA REMAJA AWAL DI RW.13 KELURAHAN HARAPAN JAYA KECAMATAN CIBINONG KABUPATEN BOGOR. *Braz Dent J.*, 33(1), 1–12.
- Bewu, Y., Dwikurnaningsih, Y., & Windrawanto, Y. (2020). 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>
- Dunggio, A. A. L., & Nento, A. (2022). Mengetahui Hubungan Sosial Peserta Didik dengan Pendekatan Instrumentasi Sosiometri. *Guidance*, 19(02), 56–63. <https://doi.org/10.34005/guidance.v19i02.2196>
- Fauziah Fatah, V., Nursyamsiyah, N., Kamsatun, K., Ariyanti, M., & Susanti, S. (2022). Kecanduan Gadget Pada Remaja Pasca Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Riset Kesehatan Poltekkes Depkes Bandung*, 14(2), 284–291. <https://doi.org/10.34011/juriskesbdg.v14i2.2131>
- Fitriana, F., Ahmad, A., & Fitria, F. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga. *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi*, 5(2), 182. <https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v5i2.7898>
- Karlina, B. (2019). Pengaruh Manajaemen Fasilitas terhadap Mutu Layanan Diklat di Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Bidang Mesin dan teknik Industri. *NASPA Journal*, 42(4), 1.
- Hapni Laila Siregar, et al. (2024). Analisis Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Nilai-nilai Kehidupan Remaja. *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisiplin*, 8(5)
- Harahap, R. A., Hasibuan, D. N., & Sari, R. P. (2022). Penggunaan Telegram dan Dampaknya Terhadap Perilaku Komunikasi Remaja. *Jurnal Komunikasi dan Media*, 10(1), 20-30.
- Jumiati, L., Haris, M., & Safitri, R. (2021). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Interaksi Sosial Remaja Pengguna Smartphone. *Jurnal Psikologi dan Konseling Indonesia*, 4(2), 100-110.
- Kusuma Rini, M., & Huriah, T. (2020). Prevalensi dan Dampak Kecanduan Gadget Pada Remaja: Literature Review. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 5(1), 185–194. <https://doi.org/10.30651/jkm.v5i1.4609>
- Layli Mumbaasithoh, Fiya Ma'arifa Ulya, & Kukuh Basuki Rahmat. (2021). Kontrol Diri dan Kecanduan Gadget pada Siswa Remaja. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 12(1), 33–42.

- Miftahul Jannah, et al. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Remaja. *Mutiara: Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah*, 2(1), 93–106.
- Mulyana, E. H., Aprily, N. M., & Zaenab, A. S. (2023). Perilaku Kecanduan Bermain Gadget Pada Anak Usia Dini. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(2), 11. <https://doi.org/10.31000/ceria.v12i2.9926>
- Mutiara, N. R. (2021). *Hubungan Interaksi Sosial Dengan Kecerdasan Emosional Pada Remaja Di Perumnas Helvetia Tengah*. <https://repository.uma.ac.id/handle/123456789/16121%0Ahttps://repository.uma.ac.id/bitstream/123456789/16121/1/168600476> - Nilam Ramadhayanti Mutiara - Fulltext.pdf
- Prawiyogi, A. G., Sadiyah, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>
- Putri, J. N., Sumiatin, T., Yunariyah, B., Surabaya, P. K., & Perilaku, P. (n.d.). *PENGGUNAAN GADGET DAN PERUBAHAN PERILAKU*. 376–383.
- Rio Aswandi, et al. (2020). Penggunaan Gadget di Kalangan Siswa: Studi Kasus Perilaku Sosial. *Jurnal Sosiologi Kontemporer*, 3(1)
- Rismala, Y., Aguswan, Priyantoro, D. E., & Suryadi. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *El-Athfal: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, 1(01), 46–55. <https://doi.org/10.56872/elathfal.v1i01.273>
- Sasongko, A., Yunariyah, B., & Jannah, R. (2022). GAMBARAN KECEMASAN PERAWAT PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI RSUD dr. R. KOESMA TUBAN. *Jurnal Keperawatan Widya Gantari Indonesia*, 6(1).
- sekar. (2023). *PERGAULAN REMAJA (Penelitian Deskriptif Kualitatif di Kelurahan Prenggan Kemantran Kotagede Kota Yogyakarta) Diajukan Sebagai Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pada Program Studi Ilmu Komunikasi Sekolah Tinggi Pembangunan Masyarakat Desa “ APMD ”*
- Simbolon, B. F. (2021). *PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET (Studi Korelasional Kuantitatif Pada Mahasiswa Universitas Medan Area , SKRIPSI OLEH : FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK UNIVERSITAS MEDAN AREA MEDAN*.
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Ummah, M. S. (2019). RADAM ANALISIS DATA PENELITIAN. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Utami, O. K. (2016). Hubungan Sosial Ekonomi antara Umat Islam dan Umat Hindu di Desa Bendo Kecamatan Pare Kabupaten Kediri BAB II. *Etheses IAIN Kediri*, 11–47.
- Vi, B. (1999). *Tritjahjo Danny Ragam dan Prosedur Penelitian Tindakan*. 57–70. https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/19730/6/BOOK_Tritjahjo_Danny_Ragam_dan_Prosedur_Penelitian_Tindakan_Bab_6.pdf
- Widia Obaita, S., Bulan Paramitta, M., Lumban Batu, R., Singaperbangsa, U., & Abstract, K. (2023). Jumlah Pengguna Smartphone Secara Global pengguna smartphone perangkat smartphone aktif Pengaruh Diferensiasi Produk dan Brand Equity Terhadap Keputusan Pembelian (Survei pada pengguna samsung galaxy A01 Core). *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Februari, 2023*(4), 495–512.



Widyaningrum, M. E., Rachmawati, S. R., & Kurniawati, F. (2024). Pengaruh Kecanduan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Siswa SMK di Kota Semarang. *Jurnal Psikologi Perkembangan Remaja*, 9(1), 45–57.