

HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN GADGET DENGAN INTERAKSI SOSIAL PADA MAHASISWA SEMESTER 4 STIKES MAHARANI MALANG

Silvester Stalone Rahalus¹, Reny Tri Febriani², Andi Surya Kurniawan³
kansilaar25@gmail.com¹, renytrifebriani90@gmail.com², andisurya.k@gmail.com³
Stikes Maharani Malang

ABSTRAK

Di era digital saat ini, gadget telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, terutama di kalangan remaja dan mahasiswa. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat memengaruhi interaksi sosial, yang merupakan aspek penting dalam perkembangan psikososial individu. Kondisi ini menyebabkan perubahan dalam cara mahasiswa berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara durasi penggunaan gadget dan interaksi sosial pada mahasiswa Semester 4 STIKes Maharani Malang. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain korelasional dan pendekatan cross-sectional. Sampel penelitian berjumlah 58 mahasiswa yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Variabel independen dalam penelitian ini adalah durasi penggunaan gadget, sedangkan variabel dependen adalah interaksi sosial. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner durasi penggunaan gadget dan kuesioner interaksi sosial. Analisis data dilakukan menggunakan uji Spearman Rank. Hasil penelitian menunjukkan nilai $p = 0,000$ ($p < 0,05$) dengan koefisien korelasi $r = -0,439$. Hasil tersebut menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan gadget dan interaksi sosial pada mahasiswa Semester 4 STIKes Maharani Malang. Nilai koefisien korelasi menunjukkan hubungan negatif dengan kekuatan sedang, yang berarti semakin lama durasi penggunaan gadget, maka semakin rendah tingkat interaksi sosial mahasiswa. Meningkatnya penggunaan gadget di kalangan mahasiswa yang berpotensi memberikan dampak negatif terhadap interaksi sosial menunjukkan pentingnya pengelolaan penggunaan gadget secara bijak. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi dan bahan pertimbangan bagi mahasiswa, orang tua, serta pendidik dalam upaya meningkatkan kesadaran terhadap penggunaan gadget yang sehat dan seimbang.

Kata Kunci: Durasi Penggunaan Gadget, Interaksi Sosial, Mahasiswa.

ABSTRACT

In today's digital era, gadgets have become an integral part of daily life, particularly among adolescents and university students. Excessive gadget use may affect social interaction, which is an important aspect of psychosocial development. This condition has led to changes in the way students interact with their surrounding environment. This study aimed to analyze the relationship between the duration of gadget use and social interaction among fourth-semester students at STIKes Maharani Malang. This study employed a quantitative correlational method with a cross-sectional design. The sample consisted of 58 students selected using a purposive sampling technique. The independent variable was the duration of gadget use, while the dependent variable was social interaction. Data were collected using a gadget usage duration questionnaire and a social interaction questionnaire. Data analysis was conducted using the Spearman Rank correlation test. The results showed a p-value of 0.000 ($p < 0.05$) with a correlation coefficient of $r = -0.439$. These findings indicate a significant relationship between gadget usage duration and social interaction among fourth-semester students at STIKes Maharani Malang. The correlation coefficient demonstrates a moderate negative relationship, meaning that the longer the duration of gadget use, the lower the level of students' social interaction. The increasing use of gadgets among university students, which often has a negative impact on social relationships and interactions, highlights the importance of managing gadget use wisely. The findings of this study are expected to provide useful information and serve as a reference for students, parents, and educators in promoting healthy and balanced gadget use.

Keywords: Gadget Usage Duration, Social Interaction, University Students.

PENDAHULUAN

Bidang ilmu teknologi semakin berkembang seiring dengan kemajuan zaman. Salah satunya yaitu gadget yang merupakan teknologi yang sangat populer di era globalisasi saat ini (Anggraeni, 2019). Bagi generasi milenial, gadget bukanlah suatu hal baru. Anak-anak dan remaja berkomunikasi menggunakan gadget karena dapat memudahkan dalam mengakses internet serta digunakan untuk mengisi waktu luang. Dengan menggunakan gadget, mereka dapat berkomunikasi dengan orang tua dan teman-temannya. Selain itu, gadget juga memberikan kesempatan untuk memperluas wawasan dan pengetahuan mereka dengan menggunakan konektivitas internet (Setyaningsih & Setyowatie, 2023).

Menurut Fatah et al., (2022), gadget tidak hanya untuk mengirim pesan maupun melakukan panggilan saja. Game online juga menjadi salah satu aplikasi menarik yang sering digunakan oleh para remaja. Ketika di masa pandemi Covid-19, aplikasi ini sangat menarik perhatian para remaja karena memiliki fitur-fitur keren yang masih bertahan hingga saat ini, mereka menggunakan aplikasi tersebut secara terus-menerus yang dapat menimbulkan dampak negatif serta mengakibatkan penggunaan gadget yang berlebihan, serta mereka menjadi tidak peduli dengan orang-orang di sekitarnya, dan sering marah jika terganggu saat dalam bermain gadget

Menurut Saputra dalam Nursiyah & Sulistiowati (2022), terdapat 42,4% remaja di Indonesia yang mengalami kecanduan internet, mereka menggunakan gadget dan internet sebanyak 70%, serta mengakses internet untuk hal-hal negatif seperti cybercrime, cyberporn, dan game online lebih dari 4 jam per hari. Hanipa Sukmawati dalam Nursiyah & Sulistiowati (2022), juga mengatakan bahwa sebanyak 31,4% remaja terkena kecanduan gadget dan internet. Prevalensi kecanduan gadget dan internet di kalangan remaja meningkat selama pandemi Covid-19. Dari 2.933 remaja yang disurvei di 33 provinsi di Indonesia, 19,3% mengalami kecanduan internet, dan 59% di antaranya juga mengaku mengalami peningkatan durasi online, yang menunjukkan rata-rata waktu remaja perhari adalah 11,6 jam (Kominfo.Indonesia.Id) dalam Nursiyah & Sulistiowati (2022). Hal inilah yang menjadi salah satu kendala dalam mengembangkan interaksi sosial yang baik pada masa remaja. Serta interaksi sosial yang dilakukan melalui media smartphone mengakibatkan melemahnya ikatan sosial siswa.

Menurut Soetjiningsih dalam Lathifah et al., (2023), persoalan sosial pada remaja biasanya terjadi karena sedang mengalami krisis identitas. Menurut Azizah dalam Lathifah et al., (2023), adalah remaja yang mengalami krisis identitas tidak mampu mengendalikan emosinya, tidak mampu menempatkan diri di antara teman sebayanya, tidak nyaman atau merasa ada yang salah dengan penampilannya, tidak mendapat figure untuk mencapai identitas dirinya dengan baik. Perilaku ini mengacu pada tindakan-tindakan menarik diri dan dapat mengarah pada perilaku psikososial ketika remaja mengalami krisis identitas. Masa remaja menurut WHO dalam Diananda (2019), adalah fase kehidupan antara masa anak-anak menuju dewasa, antara usia 10 hingga 19 tahun.

Sedangkan masa remaja menurut Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 25 Tahun 2014, remaja meliputi penduduk yang berusia antara 10-18 tahun. Menurut Putri dalam Rusuli (2022), salah satu aspek berkembang remaja adalah aspek psikososial. Perkembangan psikososial sendiri merupakan perkembangan individu yang dipengaruhi oleh interaksi sosial dengan individu lain. Perkembangan ini mempengaruhi perasaan, emosi, kepribadian, serta perubahan selanjutnya pada individu.

Menurut Kulsum & Jauhar dalam Desike et al., (2021), interaksi sosial bersifat dinamis, menyangkut hubungan antar individu, seperti hubungan antara ibu dan anak, hubungan antar kelompok, seperti anggota kelas yang satu dengan yang lain, dan hubungan antara individu dengan kelompok, seperti guru dan siswa. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik Sosial dan Budaya, menurut Poltak L. Girsang et al., (2021), selama kurun waktu 2018-2021, terjadi

fluktuasi persentase siswa yang melakukan interaksi sosial seperti mengikuti rapat dan organisasi, serta yang tidak aktif dalam berorganisasi. Partisipasi siswa dengan usia 10-18 tahun yang mengikuti pertemuan (rapat) pada tahun 2018 sekitar 5,90%, sedangkan pada tahun 2021 yang mengikuti pertemuan (rapat) menurun 1,85%, menjadi sebesar 4,50%. Pada tahun 2021, partisipasi dalam kegiatan organisasi pada siswa dengan usia 10-18 tahun mencapai 3,19%. Jika dilihat trendnya, pada kondisi tahun 2021 mengalami penurunan yaitu sebanyak 2,43%, dari tahun 2018 yaitu sebesar 5,62%. Serta pada tahun 2018 remaja dengan usia 10-18 tahun yang tidak mengikuti kegiatan berorganisasi yaitu sebanyak 2,76% . Sedangkan pada tahun 2021 yang tidak mengikuti kegiatan organisasi mengalami penurunan 1,85 % menjadi 0,91% remaja.

Menurut Chukuere dalam Ayub & Sulaeman (2021), interaksi sosial sangat penting untuk siswa dalam mengekspresikan pengetahuan dunia nyata dan menerapkannya dalam dunia akademis dan sebaliknya. Media sosial telah meningkatkan interaksi sosial siswa, seperti berkomunikasi dan berbagi informasi dengan teman. Namun penggunaan gadget yang berlebihan juga berdampak pada hal tersebut. Sebab, waktu lebih banyak dihabiskan untuk membuka platform media sosial favorit dibandingkan berinteraksi langsung dengan teman-teman maupun orang sekitar di hadapannya.

Menurut Fauziah dalam Okfiyandi & Arisandy (2022), di era saat ini interaksi sosial yang bersifat negatif terjadi di kalangan remaja dalam berbagai perilaku seperti bermain game online, menghabiskan waktu di kafe (nongkrong) dan balapan liar. Akibatnya pengaruh sosial tersebut, remaja menjadi apatis dan kurang tertarik terhadap lingkungan. Hubungan dengan teman dan keluarga menjadi tegang karena mereka lebih sedikit menghabiskan waktu bersama, serta interaksi sosial menurun dan semakin sulit menghubungkan dengan orang lain.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan penelitian yang telah peneliti lakukan di Stikes Maharani, didapatkan data dari hasil wawancara pada 10 mahasiswa terkait durasi penggunaan gadget yaitu 6-7 jam perhari 3 mahasiswa, juga ada 8 jam karena bermain game 3 mahasiswa dan bahkan ada 4 mahasiswa yang sampai 10 jam perhari karena sering pergi ke kafe dan begadang. Sedangkan dari 10 remaja mengalami interaksi sosial ada 7 mahasiswa dengan kriteria sering memilih berada di rumah atau dikost daripada berinteraksi dengan lingkungan sekitar karena jauh dari orang tua, tidak memiliki teman seusia, malu keluar rumah dan lebih memilih scroll media sosial dengan saling mengirim reels, serta lebih memilih untuk bermain game online. Penggunaan gadget memberikan dampak yang dapat mempengaruhi perkembangan psikososial remaja akibatnya remaja dapat menjadi remaja yang tertutup kurang percaya diri, cenderung egois, tidak peka, serta akan sulit bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penelitian ini bertujuan mengetahui apakah durasi penggunaan gadget mempunyai dampak interaksi sosial pada remaja dan bagaimana cara untuk mengatasi masalah tersebut. Penelitian ini diharapkan dapat menghindari dampak negatif pada remaja karena kecanduan gadget dan perlu diberikan edukasi dengan cara memberikan penyuluhan pada siswa agar dapat membatasi penggunaan media sosial, mencari kegiatan yang positif, menggunakan media sosial dengan bijak, melepas aplikasi atau media sosial yang membuat kecanduan dan masih banyak lagi. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik melakukan penelitian tentang “ Hubungan Durasi Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Semester 4 Stikes Maharani Malang” .

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan desain penelitian korelasional dan jenis pendekatan cross-sectional. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara durasi penggunaan gadget (variabel independen), dan interaksi sosial (variabel dependen) yang diambil dengan satu waktu pengambilan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini diuraikan tentang hasil analisis data penelitian tentang hubungan antara durasi penggunaan gadget dengan interaksi sosial pada Mahasiswa Semester 4 Stikes Maharani. Pada bab ini akan di bagi menjadi 4 bagian besar yaitu gambaran umum lokasi penelitian, data umum responden, data khusus responden dan analisa data.

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan kepada Mahasiswa Semester 4 Stikes Maharani. Penelitian ini dilakukan di kampus Stikes Maharani Malang, yang berlokasi di jalan Bunga Vinolia No.8B Mojolangu kecamatan lowokwaru kota malang Jawa Timur, Stikes Maharani Malang merupakan kampus yang berfokus pada pendidikan profesional seperti keahlian klinis, penelitian dan kewirausahaan di bidang kesehatan dengan empat program studi S1 Keperawatan dan Profesi Ners, S1 Kebidanan dan Profesi, D3 Teknologi Laboratorium Medis, D4 Manajemen Informasi Kesehatan yang telah terakreditasi oleh BAN PT dan LAMPTKes.

Data dalam penelitian ini diperoleh secara langsung melalui pengisian kuesioner oleh responden, yaitu kuesioner mengenai penggunaan gadget dan kuesioner interaksi sosial yang diisi langsung oleh responden melalui G form. Pengambilan sampel dilakukan pada tanggal 8 Juli 2026 Selama 1 hari. Dari total populasi mahasiswa keperawatan semester 4 STIKes Maharani Malang, sebanyak 58 responden memenuhi kriteria inklusi dan dijadikan sebagai sampel dalam penelitian ini

2. Data Umum Responden

1) Karakteristik Jenis Kelamin Responden

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Jenis Kelamin Responden Pada Mahasiswa Semester 4 Stikes Maharani Malang.

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
Laki-Laki	27	46,6 %
Perempuan	31	53,4 %
Total	58	100 %

Sumber data primer (2026) Berdasarkan hasil tabel 1 dapat diketahui bahwa sebagian besar hasil karakteristik jenis kelamin responden sebanyak 31 dengan persentase (53,4%) adalah jenis kelamin perempuan.

2) Karakteristik Usia Responden

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Usia Responden Pada Mahasiswa Semester 4 Stikes Maharani Malang.

Usia	Frekuensi	Persentase
19 Tahun	30	51,7 %
20 Tahun	25	43,1 %
21 Tahun	3	5,2 %
Total	58	100 %

Sumber data primer (2026) Berdasarkan hasil tabel 5.2 dapat diketahui bahwa sebagian besar karakteristik usia responden adalah 19 tahun sebanyak 30 dengan persentase (51,7%).

3. Data Khusus

Penelitian ini memiliki beberapa data khusus yaitu, meliputi data durasi penggunaan gadget, data interaksi sosial dan penyajian hasil tabulasi silang (cross tab), dan hasil Uji Spearman Rank sebagai berikut :

1) Durasi Penggunaan Gadget

Tabel 3 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Durasi Penggunaan Gadget

Durasi Penggunaan Gadget	Frekuensi	Persentase
--------------------------	-----------	------------

≤ 2 Jam (Singkat)	1	1,7 %
3-4 Jam (Sedang)	12	20,7 %
5-6 Jam (Lama)	29	50,0 %
≥ 7 Jam (Sangat Lama)	16	27,6 %
Total	58	100 %

Sumber data primer (2026) Berdasarkan hasil tabel dapat diketahui bahwa setengah dari durasi penggunaan gadget pada responden sebanyak 29 dengan persentase (50,0%) masuk dalam kategori 5-6 Jam (Lama).

2) Interaksi Sosial

Tabel 4 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Interaksi Sosial Responden Pada Mahasiswa Semester 4 Stikes Maharani Malang.

Interaksi Sosial	Frekuensi	Persentase
(100-132) Baik	9	15,5 %
(67-99) Sedang	44	75,9 %
(33-66) Kurang Baik	5	8,6 %
Total	58	100 %

Sumber data primer (2026)

Berdasarkan hasil tabel 4 dapat diketahui bahwa hampir seluruhnya remaja yang mengalami interaksi sosial sebanyak 44 dengan persentase (75,9%) responden masuk dalam kategori (67-99) sedang.

3) Tabulasi Silang

Tabel 5 Tabulasi Silang Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Semester 4 Stikes Maharani.

Durasi Penggunaan Gadget	Interaksi Sosial							
	Baik		Sedang		Kurang Baik		Total	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Singkat	0	0	1	100	0	0	1	100
Sedang	3	25	9	75	0	0	12	100
Lama	2	6,9	24	82,8	3	10,3	29	100
Sangat Lama	1	6,3	10	62,5	5	31,3	16	100
Total							58	100

Sumber data primer (2026) Berdasarkan hasil tabel 5 yaitu hasil dari tabulasi silang dapat diketahui bahwa responden dengan durasi penggunaan gadget singkat mengakibatkan seluruhnya sebanyak 1 dengan persentase (100%) responden mengalami interaksi sosial sedang. Sedangkan responden dengan durasi penggunaan gadget sedang mengakibatkan sebagian besar sebanyak 9 dengan persentase (75%) responden mengalami interaksi sosial sedang. Kemudian responden dengan durasi penggunaan gadget lama mengakibatkan hampir seluruhnya 24 dengan persentase (82,8%) responden mengalami interaksi sosial sedang. Serta responden dengan durasi penggunaan gadget sangat lama mengakibatkan sebagian besar sebanyak 10 dengan persentase (62,5%) responden mengalami interaksi sosial sedang pada Mahasiswa Semester 4 Stikes Maharani.

4) Analisa Data

Penelitian ini menggunakan Uji Spearman Rank untuk menentukan Hubungan Durasi Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial pada Mahasiswa Semester 4 Stikes Maharani, pengambilan keputusan data dilihat dari signifikansi (p value) < 0,05, data disajikan sebagai berikut :

Tabel 6 Analisis Hubungan Antar Variabel

Hubungan Antar Variabel	P	R
Durasi Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial	0,000	-0,439

Berdasarkan Tabel 6 membuktikan hasil analisis Uji Spearman Rank didapatkan nilai p value = $(0,000) < (0,05)$ sehingga H_0 diterima, artinya ada hubungan antara Durasi Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial pada Mahasiswa Semester 4 Stikes Maharani, sedangkan nilai interval koefisien ($r = -0,439$) membuktikan bahwa terdapat hubungan negatif dengan interpretasi sedang antara Durasi Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial pada Mahasiswa Semester 4 Stikes Maharani, dimana dalam penggunaan gadget dengan durasi yang sangat lama maka interaksi sosial remaja akan semakin kurang baik dan sebaliknya jika penggunaan gadget dengan durasi yang singkat maka akan semakin baik interaksi sosial pada Mahasiswa Semester 4

KESIMPULAN

Penelitian tentang hubungan durasi penggunaan gadget dengan interaksi sosial pada mahasiswa semester 4 Stikes Maharani Malang dapat disimpulkan bahwa :

1. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa lebih dari setengah responden mahasiswa semester 4 Stikes Maharani Malang menggunakan gadget selama 5-6 Jam sehari, berada dalam kategori lama.
2. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa hampir seluruh mahasiswa semester 4 Stikes Maharani Malang mengalami interaksi sosial dan berada dalam kategori sedang.
3. Berdasarkan hasil terdapat hubungan antara durasi penggunaan gadget dengan interaksi sosial pada mahasiswa semester 4 Stikes Maharani Malang.

Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas saran yang dapat diberikan peneliti yaitu, sebagai berikut :

1. Bagi mahasiswa semester 4 Stikes Maharani Malang
Diharapkan mampu menjalin interaksi sosial yang baik dengan orang tua, dosen maupun teman sebaya. Menyibukkan diri dengan mengikuti organisasi disekolah serta mengikuti kegiatan remaja
dirumah, supaya siswa dapat terbiasa berinteraksi secara langsung dan memudahkan untuk mendapatkan penerimaan sosial dari teman sebaya maupun lingkungan sekitarnya.
2. Bagi Orang Tua
Diharapkan orang tua dapat lebih memperhatikan dan mengawasi remaja dalam penggunaan gadget terutama pada frekuensi, durasi, fitur dan aplikasi yang digunakan setiap hari, sehingga dapat berpengaruh baik serta bermanfaat dalam perkembangan interaksi sosial dan lingkungan remaja..
3. Bagi Institusi Pendidikan
Diharapkan dapat memperbaiki pola terhadap interaksi sosial terkait dengan durasi penggunaan gadget dengan memberikan edukasi dan program pencegahan lain untuk mengurangi penggunaan gadget yang berlebihan, baik itu pada siswa dan para guru. Hasil penelitian ini dapat mengoptimalkan proses belajar-mengajar dengan mengurangi gangguan yang disebabkan oleh durasi penggunaan gadget yang berlebihan.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya
Diharapkan untuk peneliti selanjutnya dapat menggunakan teknik pengumpulan data dengan metode wawancara yang lebih mendalam kepada responden atau melihat faktor lain, selain interaksi sosial karena durasi penggunaan gadget, banyak sekali faktor lain dalam penggunaan gadget yang berlebihan serta berbagai macam dampak baik maupun dampak buruk seperti mengakibatkan kecemasan maupun depresi. Faktor– faktor penyebab

penggunaan gadget yang berlebihan tersebut

adalah faktor internal, faktor situasional, faktor sosial dan faktor eksternal. Dengan begitu informasi yang didapatkan akan menjadi lebih banyak serta luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahyani, L. N., & Astuti, R. D. (2018). Buku Ajar Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja (J. Putri & R. B. Pramono (eds.); Issue January 2019).
- Anggraeni, S. (2019). Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Pada Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Faletehan Health Journal*, 6(2), 64– 68.
- Ardian Dwi Saputra, R. (2021). Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan Game Online Di Desa Singosaren. *Rosyada: Islamic Guidance and Counseling*, 2(2), 113– 120.
- Asiah, S. N., Pranoto, B. A., Sunarsih, D., & Triputra, D. R. (2022). Faktor Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik Kelas V. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(17), 465– 474. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7080497>
- Asroni, I., & Ajhuri, K. F. (2022). Perubahan Perilaku Remaja Pengguna Gadget Di Desa Maguwan Ponorogo. *ROSYADA: Islamic Guidance and Counseling*, 3(1), 1– 11. <https://doi.org/10.21154/rosyada.v3i1.4684>
- Ayub, M., & Sulaeman, S. F. (2021). Dampak Sosial Media Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja: Kajian Sistematis. *Jurnal Penelitian Bimbingan Dan Konseling*, 7(1), 1– 12.
- Bachrir, M., Zelfia, & S, A. (2022). Pergeseran Relasi Sosial Akibat Teknologi Komunikasi Dimasa Pandemi Covid-19 Mahasiswa Fakultas Sastra Universitas Muslim Indonesia. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Ilmu Komunikasi*, 3(3), 52– 62.
- 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>
- Dalillah. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di SMA Darussalam Ciputat. In Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. [http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/43397/2/DALIL LAH-FITK.pdf](http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/43397/2/DALIL%20LAH-FITK.pdf)
- Dengan Interaksi Sosial Teman Sebaya Pada Siswa Kelas X SMA Negeri14 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2019/2020. Skripsi Universitas Lampung, 12(2), 6. <https://talenta.usu.ac.id/politeia/article/view/3955>
- Desike, V., Amalia, A., Maulana, F., Kurniawan, L., & Purwasih, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja Di Desa Ganjar Asri Kecamatan Metro Barat Kota Metro. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 2(2), 228– 242.
- Diananda, A. (2019). Psikologi Remaja Dan Permasalahannya. *Journal ISTIGHNA*, 1(1), 116– 133. <https://doi.org/10.33853/istighna.v1i1.20>
- Eka Pratiwi, Y. (2019). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Remaja Kelas VIII Di SMP Frater Makassar. *Skripsi Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Stella Maris Makassar*, 180– 187.
- Farida, A., Hanifah Salsabila, U., Liana Nur Hayati, L., Ramadhani, J., & Saputri, Y. (2021). Optimasi Gadget Dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(10), 1– 208.
- Fatah, V. F., Nursyamsiyah, Kamsatun, Ariyanti, M., & Susanti, S. (2022). Kecanduan Gadget Pada Remaja Pasca Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid 19. 14(2), 284– 291.
- Fauziah, A., & Waryanti, E. (2021). Interaksi Sosial dalam Film Mahasiswa baru Sutradara Monty Tiwa. *Wacana: Jurnal Bahasa, Seni, Dan Pengajaran*, 5(2), 16– 21.
- Frete, F. E. De. (2021). Hubungan Durasi Dan Frekuensi Penggunaan Gadget Dengan Pola Tidur Remaja Di Panti Asuhan Kasih Agape Surabaya Selama Pandemi Covid-19. In *Pharmacognosy Magazine* (Vol. 75, Issue 17).
- Hapsari, A. (2019). Buku Ajar Kesehatan Reproduksi Modul Kesehatan Reproduksi Remaja. In Wineka Media. http://eprints.undip.ac.id/38840/1/Kesehatan_Mental.pdf
- Indriani, D., Rahayuningsih, S. I., & Sufriani. (2021). Durasi Dan Aktivitas Penggunaan Smartphone Berkelanjutan Pada Remaja. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Keperawatan*, 5(1), 124– 130.
- Inessary, V., Karsadi, & Sunarjo, I. S. (2023). Kontrol Diri dan Kecenderungan Adiksi Smartphone.

- Jurnal Sublimapsi, 4(1), 49– 60.
- Ismatuddiyanah, Meganingrum, R. J. A. A., Putri, F. A., & Mahardika, I. K. (2023). Ciri dan Tugas Perkembangan Pada Masa Remaja Awal dan Menengah Serta Pengaruhnya Terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusa*, 7(3), 27233– 27242.
- Johantri, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja Dusun IV Bukit Garam (Issue 6941).
- Lathifah, A. Z., Wulansari, N. M. A., & Nuraeni, A. (2023). Deteksi Dini Masalah Perilaku Psikososial Pada Remaja Di Sekolah Menengah Atas Kota Semarang. *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ): Persatuan Perawat Nasional Indonesia*, 12(1), 67– 74. <https://stikes-nhm.e-journal.id/NU/article/view/1749>
- Lestari, A., Putri, D., Anugrah Pardosi, R., & Gusmaneli. (2023). Pengaruh Gadget Terhadap Akhlak Seorang Anak. *Journal of Creative Student Research (JCSR)*, 1(4), 206– 218. <https://doi.org/10.55606/jcsrpolitama.v1i4.2245>
- Lestari, B. D., & Suratmini, D. (2024). Hubungan Jenis Kelamin dengan Perilaku Phubbing pada Remaja Pengguna Instagram. *Jurnal Keperawatan*, 16(2), 727– 740.
- Lutfiamanah, A. (2020). Hubungan Penggunaan Smartphone Berlebihan Terhadap Interaksi Sosial Remaja Di Desa Kekiling Kecamatan Penengahan Kabupaten Lampung Selatan. In *Kaos GL Dergisi* (Vol. 8, Issue 75). <https://doi.org/10.1016/j.jnc.2020.125798%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.smr.2020.02.002%0Ahttp://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/810049%0Ahttp://doi.wiley.com/10.1002/anie.197505391%0Ahttp://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780857090409500205%0Ahttp://>
- Marwoko, G. (2019). Psikologi Perkembangan Masa Remaja. *Jurnal Tabbiyah Syari' ah Islam*, 26(1), 60– 75.
- Maunah, B. (2016). Interaksi Sosial Anak Dalam Keluarga, Sekolah Dan Masyarakat (I. K. Septarina (ed.); Pertama, J). Jengala Pustaka Utama.
- Munawaroh, R. (2023). Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Sikap Sosial Siswa Kelas V MIS Munggur Karanganyar Tahun Ajaran 2022/2023. *Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta*, 13(1), 104– 116.
- Nabila, S. F. (2022). Perkembangan Remaja Adolescence. In *Book Chater* (Issue March). https://www.researchgate.net/publication/359369967_Perkembangan_Remaja_Adolescence
- Nursiyah, & Sulistiowati, S. (2022). Gambaran Tingkat Adiksi Terhadap Gadget Dan Interaksi Sosial Pada Remaja Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Keris Husada*, 6(1), 129– 140.
- Nurul Syafikah. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Komunikasi Tatap Muka Pada Siswa Kelas Xi Di Sman 1 Badegan Kabupaten Ponorogo. In *Skripsi*.
- Okfiyandi, R. M., & Arisandy, D. (2022). Interaksi Sosial Ditinjau Dari Intensitas Bermain Game Online Pada Remaja. *Jurnal Ilmiah Psyche*, 16(2), 111– 124. <https://doi.org/10.33557/jpsyche.v16i2.2095>
- Pangestu, A. T. (2022). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Anak usia (3-5 Tahun) Di Paud Wilayah Desa Patalan Kecamatan Kendal Kabupaten Ngawi. *Skripsi Stikes Bhakti Husada Mulia Madiun*, 8.5.2017, 2003– 2005.
- Poltak L. Girsang, A., Agustina, R., Wahyu Nugroho, S., & Dewi Ramadani, K. (2021). Statistik Sosial Budaya (I. Maylasari & R. Sinang (eds.); Issue112). Badan Pusat Statistik, Jakarta - Indonesia.
- Putri, J. N., Sumiatin, T., Su ' udin, & Yunariyah, B. (2024). Penggunaan Gadget Dan Perubahan Perilaku Remaja Di Sekolah Menengah Atas Tuban. 376– 383. <https://journal-mandiracendikia.com/jikmc>
- Rachmayani, A. N. (2021). Bab 3 Metodologi Penelitian. In *ITSK RS dr. Soepraoen Malang* (p. 6).
- Rahmadani, K. (2019). Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Smartphone
- Rosiyanti, H., & Muthmainnah, R. N. (2018). Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 4(1), 25. <https://doi.org/10.24853/fbc.4.1.25-36>
- Rusuli, I. (2022). Psikososial Remaja: Sebuah Sintesa Teori Erick Erikson Dengan Konsep Islam. *Jurnal As-Salam*, 6(1), 75– 89. <https://doi.org/10.37249/assalam.v6i1.384>

- Sari, N. C., Ahiruddin, & Djunaidi. (2022). Determinan Kualitas Sumber Daya Manusia Dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Pegawai. *Prosiding Seminar Nasional Ekonomi Dan Bisnis Ke-II*, 2(1), 148– 153. <https://jurnal.saburai.id/index.php/FEB/article/view/1887/1354>
- Setyaningsih, E., & Setyowatie, D. (2023). Sosialisasi Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget Serta Media Sosial di Kalangan Anak-anak dan Remaja. *IJCOSIN: Indonesian Journal of Community Service and Innovation*, 3(1), 64– 71. <https://doi.org/10.20895/ijcosin.v3i1.919>
- Sodikin, & Ragil, D. R. A. (2020). Hubungan peran pengawasan orang tua dan kecanduan gadget dengan kemampuan interaksi sosial pada anak usia sekolah di SD negeri 1 pamijen sokaraja. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, September, 64– 74. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM>
- Sudarmi, S., & Indriyanto, W. (2009). Sosiologi Untuk kelas X SMA dan MA. In Saronto (Ed.), *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951– 952. Tussolehah, R. N. (2023). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Tinggi Di Sd Negeri 1 WayLima. *Skripsi Universitas Lampung*, July, 1– 23.
- Waliid, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Siswa Di SMP Negeri 01 Campalagian Kabupaten Polewali Mandar. 4307(3), 588– 594.
- Yannuansa, N. (2020). Pengaruh Gadget Pada Anak-Anak (W. Listyarini (ed.); Issue 55).
- Yudhiyantoro, B. I., & Pharamita, D. K. (2023). Interaksi Orangtua Kepada Anak Selama Melaksanakan Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19 Di SD Muhammadiyah Ambarketawang 2 Yogyakarta. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(2).