

INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET BERHUBUNGAN DENGAN POLA INTERAKSI SOSIAL REMAJA AWAL

*Intensity of Gadget Use Correlated with Social Interaction Patterns of Early
Adolescents*

Madha Mahesa Albar¹, Zaenal Muttaqin^{1*}, Vera Fauziah Fatah¹, Muryati¹

¹Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Bandung

*Corresponding author: muttaqinz680@gmail.com

ABSTRACT

Gadgets are types of technology that continue to develop by providing updates that make users more comfortable and practical. The phenomenon of behavioral changes caused by the use of gadgets often occurs among teenagers. Social changes caused by the use of gadgets have a significant impact on teenagers' social relationships. Knowing the relationship between the social interaction patterns of early adolescents and the level of gadget use was the aim of this research. This research used a cross-sectional approach with a proportionate simple random sampling technique with a total of 79 respondents. The measuring tool used is a questionnaire on the intensity of gadget use and social interaction patterns. This research was analyzed using the Pearson Product Moment correlation test with an r-value of -0.300 and a p-value of 0.007. The results of the Pearson Product Moment correlation test show a strong level of relationship and a negative direction of relationship. The higher the intensity of gadget use, the lower the social interaction pattern. It is hoped that the school will be able to direct students to divide their attention using gadgets so that they can have open social interactions with their friends at school and home.

Keywords: *intensity of gadget use, social interaction patterns*

ABSTRAK

Gadget termasuk salah satu teknologi yang terus berkembang dengan memberikan pembaruan yang membuat penggunaanya lebih nyaman dan praktis. Fenomena perubahan perilaku yang diakibatkan oleh penggunaan *gadget* banyak terjadi di kalangan remaja. Perubahan sosial yang diakibatkan oleh penggunaan *gadget* memiliki dampak yang cukup signifikan terhadap hubungan sosial remaja. Mengetahui hubungan antara pola interaksi sosial remaja awal dengan tingkat penggunaan *gadget* merupakan tujuan dari penelitian ini. Penelitian ini menggunakan pendekatan *cross sectional* dengan teknik *proportionate simple random sampling* dengan jumlah 79 responden. Alat ukur yang digunakan yaitu kuesioner intensitas penggunaan *gadget* dan pola interaksi sosial. Penelitian ini dianalisis menggunakan uji korelasi *Pearson Product Moment* dengan r-hitung sebesar -0,300 dan nilai *p-value* sebesar 0,007. Hasil uji korelasi *Pearson Product Moment* menunjukkan tingkat hubungan yang kuat dan arah hubungan yang negatif. Semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget* maka semakin rendah pola interaksi sosial. Diharapkan pihak sekolah mampu mengarahkan siswa untuk membagi waktu dalam perhatian menggunakan *gadget* agar dapat melakukan interaksi sosial yang terbuka dengan teman-temannya dilingkungan sekolah maupun di rumah.

Kata kunci: intensitas penggunaan *gadget*, pola interaksi sosial

PENDAHULUAN

Perkembangan era teknologi dan informasi semakin meningkat pesat, banyak tercipta perangkat baru yang dapat memudahkan pengguna mengakses berbagai hal seperti, komunikasi dengan jangkauan yang sangat luas, pendidikan, hiburan, bahkan sampai pekerjaan¹. Pada era globalisasi canggih saat ini, komunikasi dapat diakses dengan mudah melalui perangkat modern yaitu *gadget*². *Gadget* termasuk salah satu teknologi yang terus

berkembang dengan memberikan pembaruan untuk membuat hidup penggunaanya lebih mudah dan nyaman. Berbagai macam fitur terdapat pada *gadget* yaitu kamera, panggilan video, telepon, email, *SMS*, *WiFi*, *Bluetooth*, *game*, *MP3*, *browser*, dan lainnya³.

Penggunaan *gadget* telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir. Menurut perusahaan riset pemasaran digital Emarketer, Indonesia adalah negara dengan pengguna ponsel terbanyak keempat di dunia, dengan perkiraan 100 juta orang yang menggunakan perangkat seluler pada tahun 2018⁴. Kelompok usia tertinggi di Indonesia dalam penggunaan *gadget* adalah 14-19 tahun, diikuti oleh usia 20-24 tahun, menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII)⁵. Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) mendefinisikan masa remaja dengan usia 12-24 tahun yang berada di antara masa kanak-kanak dan dewasa.

Survei yang dilakukan *The Asian Insight* pada tahun 2014 didapatkan bahwa remaja menggunakan *gadget* untuk mencari informasi dalam berbagai hal, melakukan komunikasi, dan hiburan⁶. Remaja yang menggunakan teknologi secara ekstensif pasti akan mengalami keuntungan dan kerugian. Dari segi keuntungan, menggunakan *gadget* memudahkan dalam mencari informasi untuk belajar dan memperluas pengetahuan. Bahkan juga berfungsi sebagai sarana untuk berhubungan jarak jauh⁷. Sedangkan penggunaan *gadget* yang terlalu sering akan menyebabkan kurangnya interaksi sosial di lingkungan sekitar yang menyebabkan melemahnya rasa kepedulian dan tata krama pada remaja⁸.

Adanya hubungan timbal balik yang dinamis antara dua atau lebih individu dikenal sebagai interaksi sosial, di mana setiap individu memainkan peran dalam membentuk, meningkatkan, atau memengaruhi perilaku antar pribadi⁹. Remaja memperoleh kemampuan mereka untuk mengidentifikasi dan memahami berbagai karakteristik dari lawan bicaranya melalui interaksi sosial, yang membantu mereka untuk beradaptasi dengan orang lain dan membentuk hubungan sosial¹⁰. Akan tetapi, saat ini banyak sekali remaja yang memilih untuk tidak berinteraksi sosial dengan orang sekitarnya, karena lebih memilih untuk bermain dengan *gadget*¹¹. Fenomena perubahan perilaku yang diakibatkan oleh penggunaan *gadget* pada remaja, menunjukkan bahwa dampak perubahan sosial yang disebabkan oleh penggunaan *gadget* sangat berpengaruh pada interaksi sosial di masa remaja.

Berdasarkan latar belakang informasi yang diberikan di atas, remaja memiliki ketergantungan dalam menggunakan *gadget* sehingga berhubungan dengan kualitas interaksi sosial. Menurut hasil survey awal di salah satu sekolah negeri di Kota Cimahi pada tanggal 14 Oktober 2023, peneliti mewawancarai enam orang siswa yang sering menggunakan *gadget* dibandingkan dengan interaksi sosial dengan lingkungannya. Ditemukan bahwa empat dari enam siswa menyatakan bahwa mereka lebih memilih untuk bermain dengan perangkat elektronik mereka daripada bersosialisasi dengan teman sebayanya. Dua dari setiap enam siswa masih ingin terlibat dalam interaksi tatap muka dengan bermain *game online* satusama lain. Berdasarkan penelitian dan literatur sebelumnya, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara pola interaksi sosial remaja awal dengan tingkat penggunaan *gadget*.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan *cross-sectional*. Penelitian dilaksanakan dari tanggal 13 Maret hingga 25 April tahun 2024 yang berlokasi di salah satu SMPN di Kota Cimahi. Sebanyak 375 siswa kelas 8 dari SMP menjadi populasi penelitian ini. Ada sepuluh kelas di kelas 8, masing-masing dengan 36-38 siswa, dan usia siswa berkisar antara 13 hingga 15 tahun. Penentuan ukuran sampel dengan menggunakan rumus Slovin dengan teknik *proportionate simple random sampling* untuk mendapatkan sampel dari setiap kelas. Didapatkan pada kelas 8A sebanyak 7 sampel dan kelas 8B sampai 8J sebanyak 8 sampel, sehingga total keseluruhan sampel sebanyak 79 responden. Penelitian ini melihat dua variabel yaitu pola interaksi sosial sebagai variabel dependen dan intensitas penggunaan *gadget* sebagai variabel independen. Penelitian ini menggunakan kuesioner pola interaksi sosial dan kuesioner intensitas penggunaan *gadget* sebagai alat pengumpul data yang

dikembangkan berdasarkan beberapa sumber. Hasil uji validitas alat ukur intensitas penggunaan *gadget* diverifikasi menunjukkan bahwa r hitung berkisar dari nilai terendah 0,386 hingga nilai tertinggi 0,645, dengan nilai *Cronbach's alpha* sebesar 0,814. Hasil uji validitas pola interaksi sosial menghasilkan nilai r hitung nilai terendah 0,570 dan nilai tertinggi 0,886, dengan nilai *Cronbach's alpha* sebesar 0,911. Pengambilan data dilakukan setelah keluar kaji etik dengan nomor etik 62/KEPK/EC/II/2024 dari Komite Etik Poltekkes Kemenkes Bandung sebagai bukti keabsahan penelitian. Setelah pedoman etik disetujui, kuesioner dan *informed consent* dibagikan pada responden pada saat pengumpulan data. Teknik analisis data univariat dan bivariat digunakan dalam penelitian ini. Dengan meneliti variabel dependen (pola interaksi sosial) dan variabel independen (intensitas penggunaan *gadget*), untuk mengkarakterisasi distribusi frekuensi pada analisis univariat. Sedangkan analisis bivariat digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel independen dan dependen, dengan menggunakan SPSS untuk menguji korelasi *Pearson Product Moment* sebagai uji statistik yang digunakan.

HASIL

Distribusi berdasarkan variabel intensitas penggunaan *gadget* pada responden dalam tabel 1 berikut:

Tabel 1. Distribusi Berdasarkan Variabel Intensitas Penggunaan Gadget (n=79)

Variabel	Jumlah (f)	Presentase (%)
Intensitas penggunaan Gadget		
Tinggi	15	19%
Sedang	51	64,6%
Rendah	13	16,5%
Jumlah	79	100%

Sumber: Rekapitulasi hasil penelitian 2024

Hasil distribusi pada tabel 1 menunjukkan bahwa di antara siswa kelas 8 di SMPN 5 Cimahi, sebagian kecil (19%) mengalami penggunaan *gadget* yang tinggi, sementara sebagian besar (64,6%) mengalami penggunaan *gadget* yang sedang. Dari hasil tersebut, intensitas penggunaan *gadget* tinggi lebih sedikit dari intensitas penggunaan *gadget* sedang.

Distribusi berdasarkan variabel pola interaksi sosial pada responden dalam tabel 2 berikut.

Tabel 2. Distribusi Berdasarkan Variabel Pola Interaksi Sosial (n=79)

Variabel	Jumlah (f)	Presentase (%)
Pola Interaksi Sosial		
Baik	19	24,1%
Cukup	46	58,2%
Kurang	14	17,7%
Jumlah	79	100%

Sumber: Rekapitulasi hasil penelitian 2024

Hasil analisis tabel 2 diketahui bahwa dari total 79 responden, diperoleh kurang dari setengahnya (24,1%) memiliki pola interaksi yang baik dan lebih dari setengahnya (58,2%) memiliki pola interaksi yang cukup. Dari hasil tersebut, pola interaksi sosial baik lebih kecil dari pola interaksi sosial cukup.

Dengan menggunakan analisis *Pearson Product Moment*, tahap uji bivariat menguji hubungan antara variabel-variabel intensitas penggunaan *gadget* dan pola interaksi sosial dengan hasil yang ditampilkan pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Pola Interaksi Sosial (n=79)

			<i>p-value</i>	Koefisien Korelasi
Intensitas penggunaan Gadget	Rata-rata Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	72,65	0,007	-,300
Pola Interaksi Sosial	Rata-rata Pola Interaksi Sosial	86,96		

Sumber: Rekapitulasi hasil penelitian 2024

Berdasarkan tabel 3, terdapat nilai signifikan sebesar 0,007 pada hasil uji korelasi *Pearson Product Moment* yang lebih kecil dari derajat kesalahan 5%. Hal ini mengindikasikan adanya korelasi antara Intensitas penggunaan *gadget* dengan pola interaksi sosial siswa kelas 8. Selain itu, terdapat korelasi negatif yang cukup signifikan, yang dibuktikan dengan nilai korelasi *Pearson* sebesar -0,300. Hubungan korelasi negatif ini menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget*, maka pola interaksi sosial semakin menurun.

PEMBAHASAN

Intensitas Penggunaan Gadget

Intensitas penggunaan *gadget* merupakan kadar seringnya suatu individu dalam menggunakan *gadget* yang memiliki banyak fungsi dan tujuan¹². Dari 79 responden dalam penelitian ini, didapatkan hasil bahwa lebih dari setengahnya (64,6%) mengalami intensitas penggunaan *gadget* sedang. Menggunakan *gadgets* selama lebih dari 60 menit sehari atau 7-10 jam seminggu dengan frekuensi dua hingga tiga kali sehari dianggap sebagai penggunaan *gadget* yang sedang¹³.

Berdasarkan data yang dikumpulkan oleh peneliti, diketahui bahwa pihak sekolah memiliki kebijakan yang melarang siswa membawa perangkat elektronik ke kelas. Akibatnya, ada kemungkinan bahwa kebijakan ini akan berdampak pada sejauh mana siswa yang berada dalam kategori sedang pada penggunaan *gadget*. Pada hasil skor rata-rata dari indikator intensitas penggunaan *gadget* diketahui bahwa indikator perhatian penggunaan *gadget* memiliki persentase tertinggi yaitu 23,12% dengan jumlah 18 siswa dari total keseluruhan 79 siswa. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa lebih memfokuskan perhatiannya pada *gadget* dengan ketergantungan mengakses berbagai macam media sosial, *game* ataupun menonton konten yang disukai.

Dampak dari perhatian yang terlalu berlebih pada *gadget* akan membuat seorang cenderung menjadi pendiam dilingkungannya karena lebih senang memainkan *gadgetnya* daripada melakukan aktivitas bersama temannya, dan akan muncul sikap tak acuh bila sudah memfokuskan perhatiannya pada *gadget*¹⁴. Sependapat dengan penelitian yang dilakukan Damayanti bahwa dampak dari penggunaan *gadget* yaitu remaja menggunakan *gadget* untuk mengakses berbagai macam media sosial maupun hal menarik lainnya dengan waktu yang berlebih, sehingga menyebabkan banyak waktu yang dipakai untuk bermain *gadget*¹⁵. Untuk mengatasi penggunaan *gadget* yang berlebih, remaja dapat diberikan psikoedukasi dalam mengontrol keinginan menggunakan *gadget* dan dibutuhkan pendampingan oleh orangtua maupun pihak sekolah agar memahami batasan dalam menggunakan *gadget*¹⁶.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Permadi dan Khusnal, yang menemukan

bahwa 51% remaja menggunakan *gadget* pada kategori sedang. Menurutnya, *gadget* telah merubah aspek pada remaja dimana pada usia remaja akan muncul rasa kepercayaan dalam kepemilikan *gadget* sehingga dalam pemakaian *gadget* akan terjadi ketergantungan yang berlebih dalam kehidupan sehari-harinya¹⁷. Ketergantungan pada *gadget* tersebut akan terus meningkat seiring berjalannya waktu, sehingga akan berdampak negatif dalam kehidupan sehari-hari, seperti terganggunya kegiatan belajar ataupun aktivitas sosial karena terlalu memfokuskan perhatiannya pada penggunaan *gadget*.

Pola Interaksi Sosial

Setiap manusia memiliki naluri untuk menjalin hubungan dengan orang lain, yang mengarah pada pola pergaulan yang dikenal sebagai interaksi sosial¹⁸. Pada penelitian ini diperoleh lebih dari setengahnya 58,2% dari total 79 siswa menunjukkan pola interaksi yang cukup. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat interaksi sosial pada siswa yang belum sepenuhnya menunjukkan kategori baik. Dari data yang diperoleh pada skor rata-rata indikator pola interaksi sosial, diketahui bahwa indikator frekuensi menjadi indikator paling rendah yaitu dengan persentase 31% yang berjumlah 24 siswa. Indikator frekuensi menggambarkan keteraturan interaksi antara individu dan kelompok individu. Pada hasil indikator frekuensi tersebut didapatkan hasil paling rendah pada pernyataan nomor 21 dengan persentase 4,86%, pernyataan tersebut mengenai kehadiran individu dalam pertemuan yang diadakan bersama teman-temannya. Dapat diartikan bahwa frekuensi interaksi sosial individu dengan kelompok individu masih terbilang kurang, karena dari hasil indikator frekuensi tersebut siswa lebih memilih menghabiskan waktu sendiri daripada mengikuti pertemuan bersama teman-temannya.

Indikator frekuensi ini menunjukkan bahwa interaksi sosial siswa tidak sepenuhnya menunjukkan hasil yang baik dalam hal frekuensi hubungan antara individu dan kelompok. Menurut penelitian yang didapatkan oleh Rahayu, bahwa faktor partisipasi sosial dalam lingkungan pertemanan akan merubah sudut pandang seorang menilai keaktifan kerja sama, tanggung jawab dan kebersamaan dengan kelompoknya¹⁹. Penelitian yang didapatkan Muthmainnah dan Pujiharti menunjukkan bahwa pemahaman yang kurang pada keterampilan sosial akan menimbulkan kurang efektifnya hubungan interaksi sosial individu pada lingkungannya, karena akan muncul tindakan agresif dengan membatasi diri pada lingkungan merupakan cara yang paling tepat dalam mengatasi masalah interaksi sosial²⁰.

Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Pola Interaksi Sosial

Penelitian ini menggunakan uji korelasi *Pearson Product Moment* yang bertujuan untuk melihat adanya hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan pola interaksi sosial. Didapatkan Nilai *p-value* $0.007 < (\alpha = 0.05)$ yang berarti bahwa adanya hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan pola interaksi sosial. Hasil koefisien korelasi dalam penelitian ini menunjukkan nilai -0,300 yang berarti memiliki kekuatan hubungan kuat dengan arah hubungan negatif. Pada penelitian ini didapatkan bahwa dari 5 indikator intensitas penggunaan *gadget*, indikator perhatian menjadi persentase paling tinggi yaitu 23,12% dengan jumlah 18 siswa dan dari 3 indikator pola interaksi sosial, indikator frekuensi menjadi indikator paling rendah yaitu dengan persentase 31% yang berjumlah 24 siswa. Diperkuat oleh hasil tertinggi indikator perhatian penggunaan *gadget* (21,84%) yang berhubungan dengan rendahnya indikator frekuensi interaksi sosial (29,87%) dan dengan hasil koefisien korelasi -0,300 diartikan bahwa hubungan intensitas penggunaan *gadget* dan pola interaksi sosial memiliki hubungan yang cukup kuat dengan arah negatif. Hasil ini mendukung temuan Lioni, Holillulloh, dan Nurmalisa bahwa terdapat hubungan negatif antara intensitas penggunaan *gadget* dan pola interaksi sosial²¹.

Tingginya penggunaan *gadget* akan sangat mempengaruhi pola interaksi sosial yang terjadi pada remaja. Ketika remaja berkumpul di satu lokasi, mereka biasanya lebih banyak berinteraksi dengan *gadget* daripada dengan satu sama lain secara sosial²². Data dari penelitian sebelumnya oleh Rahmadani, Yusmansyah, dan Widiastuti menunjukkan bahwa adanya hubungan negatif yang kuat dengan hasil koefisien korelasi -0,819 yaitu antara jumlah

waktu yang dihabiskan untuk menggunakan *gadget* lebih banyak daripada melakukan hubungan sosial pada teman sebayanya²³. Menurut penelitian Pratiwi, didapatkan adanya hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak usia remaja dengan nilai *p value* 0,000²⁴.

Dari penjelasan tersebut, terlihat jelas bahwa intensitas penggunaan *gadget* dan pola interaksi sosial saling berkaitan. Remaja yang memiliki ketergantungan perhatian pada *gadget* akan menyebabkan kurang optimalnya pola interaksi sosial pada lingkungan sekolah maupun di rumah. Penggunaan *gadget* yang terlalu sering akan menyebabkan kurangnya rasa kepedulian dan melemahnya interaksi sosial di lingkungan sekitar⁸.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siswa, intensitas penggunaan *gadget* memiliki rata-rata 72,65 yang bermakna intensitas penggunaan *gadget* dalam kategori sedang dan pola interaksi sosial memiliki rata-rata 86,96 yang bermakna pola interaksi sosial dalam kategori sedang. Terdapat hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan pola interaksi sosial, dengan nilai *p-value* sebesar 0,007 ($\alpha < 0,05$), kekuatan hubungan yang kuat, dan arah hubungan yang negatif (-0,300). Hubungan ini menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget* maka semakin rendah pola interaksi sosial. Diharapkan pihak sekolah mampu mengarahkan siswa untuk membagi waktu dalam perhatian menggunakan *gadget* agar dapat melakukan interaksi sosial yang terbuka dengan teman-temannya di lingkungan sekolah maupun di rumah.

DAFTAR RUJUKAN

1. Pratiwi I, Hendrik H, Atmadiredja G, Utama B. *Konsentrasi Belajar Siswa SMA Dan Penggunaan Gawai*.; 2019. https://pskp.kemdikbud.go.id/assets_front/images/produk/1-gtk/buku/12__Buku_Gawai_2018_indah.pdf
2. Manumpil B, Ismanto Y, Onibala F. Artikel Gajet Dan Pembelajaran. *Gadget Dan Prestasi*. 2015;3(2):1-6.
3. Marpaung J. Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *KOPASTA J Progr Stud Bimbing Konseling*. 2018;5(2):55-64. doi:10.33373/kop.v5i2.1521
4. Indah R. Indonesia raksasa teknologi digital Asia. *Kominfo*. Published online 2015:0-2. https://www.kominfo.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia/0/sorotan_media
5. Bagania WA, Maramis FRR, Kolibu FK. Hubungan Penggunaan Smartphone Dengan Motivasi Belajar Pada Peserta Didik Di Sma Negeri 1 Lirung Kabupaten Kepulauan Talaud. *J KESMAS*. 2021;10(5):116-122.
6. Jafri Y, Defega L. Gadget Dengan Perkembangan Sosial dan Bahasa Anak Usia 3-6 Tahun. *Pros Semin Kesehat Perintis*. 2020;3(1):76-83.
7. Puspita S, Nia SN. Perbedaan Perbedaan Pola Asuh Orang Tua Dengan Penggunaan Gadget Pada Anak Di Tk Kristen Atambua NTT Dan Tk An-Nur Mancar Peterongan Jombang. *Hosp Majapahit*. 2020;12(2):30-41.
8. Mulyati T, NRH F. Kecanduan Smartphone ditinjau dari Kontrol Diri dan Jenis Kelamin pada Siswa SMA Mardasiswa Semarang. *J Empati*. 2018;7(4):152-161.
9. Rahmawati R, Gazali M. Pola Komunikasi Dalam Keluarga. *Al-Munzir*. 2018;11(2):163-181.
10. Ali, Mohammad; Asrori M. Psikologi remaja Perkembangan Peserta Didik. Jakarta Bumi Aksara. Published 2015.pdf.
11. Pratidina ND, Mitha J. Dampak Penggunaan Media Sosial terhadap Interaksi Sosial Masyarakat: Studi Literature. *J Ilm Univ Batanghari Jambi*. 2023;23(1):810. doi:10.33087/jjubj.v23i1.3083
12. Rozalia MF. Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan. *J Pemikir dan Pengemb*

- SD. 2017;5(2):722-731.
13. Gunawan MA. Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik. Published online 2017.
 14. Sari T, Mitsalia AA. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di TKIT Al Mukmin. Published online 2016. <http://ejournal.stikespku.ac.id/index.php/mpp/article/view/124>
 15. Damayanti E, Ahmad A, Bara A. Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak Di Sorowako. *Martabat J Peremp dan Anak*. 2020;4(1):1-22. doi:10.21274/martabat.2020.4.1.1-22
 16. Fauziah Fatah V, Nursyamsiyah N, Kamsatun K, Ariyanti M, Susanti S. Kecanduan Gadget Pada Remaja Pasca Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid 19. *J Ris Kesehat Poltekkes Depkes Bandung*. 2022;14(2):284-291. doi:10.34011/juriskesbdg.v14i2.2131
 17. Permadi A. Hubungan Perilaku Menonton Televisi Dengan Kualitas Tidur Pada Anak Usia Remaja di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul. *Progr Stud Ilmu Keperawatan Fak Ilmu Kesehat Univ 'Aisyiyah Yogyakarta*. Published online 2017.
 18. Kusnadi E, Iskandar D. Peranan Tokoh Masyarakat dalam Membangun Partisipasi Kewargaan Pemuda Karang Taruna. *Pros Konf Nas Kewarganegaraan III*. 2017;(November):358-363. <http://eprints.uad.ac.id/id/eprint/9926>
 19. Rahayu R, Haryono BS, Mindarti LI. Efektivitas Partisipasi Masyarakat Dalam Penyusunan Program Legislasi Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kota Batu. *Reformasi*. 2015;5(1):31-42. <https://jurnal.unitri.ac.id/index.php/reformasi/article/view/61>
 20. Muthmainah, Pujiharti I. Perilaku disruptif remaja di SMAN 106 Jakarta. *Afiat*. 2021;6(1):49-59.
 21. Lioni T, Nurmalisa Y. penggunaan gadget, interaksi sosial, peserta didik.
 22. Resso TY. Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Pada Anakk Usia Remaja Kelas VIII di SMP Frater Makassar. *Skripsi Sekol Tinggi Ilmu Kesehat Stella Maris Makassar*. Published online 2020:180-187.
 23. Rahmadani K, Yusmansyah, Widiastuti R. Hubungan Intensitas Penggunaan Smartphone dengan Interaksi Sosial Teman Sebaya Pada Siswa SMA. *J Univ Lampung Procedia Sos Behav Sci Turkish*. 2018;9(1):1-16.
 24. Pratiwi YE. Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial pada Anak Usia Remaja Kelas VIII di SMP Frater Makassar. *Skripsi Sekol Tinggi Ilmu Kesehat Stella Maris Makassar*. Published online 2019:180-187.