HUBUNGAN PENGGUNAAN GAGET TERHADAP SOCIAL BEHAVIOR (PERILAKU SOSIAL) PADA SISWA DI SMK KARTIKA XX-I MAKASSAR

Agwila D. Roempoembo[1*], Yusran Haskas[2], Indah Restika BN[3]

[1,2,3*]STIKES Nani Hasanuddin, Jl. Perintis Kemerdekaan VIII No 24, Makassar, Indonesia, 90245
[*]*e-mail: penulis-korespondensi: agwilor@gmail.com /081343025359*

(Received: 08.09.2025; Reviewed: 19.09.2025; Accepted; 01.10.2025)

ABSTRACT

Gadgets are technological tools that are created in a sophisticated and practical way and in them there are many applications according to their respective functions. Social behavior is an aspect that must be instilled in oneself. Because social behavior will have an impact on a person's achievement and on student learning achievement is influenced by two factors. Gadgets are one of the main factors in the decline in Social Behavior in adolescents due to addiction to gadgets, such as addiction to online games (moba games, battlegrounds) which can waste time and ignore interactions with peers in the real world. This study aims to see if there is a relationship between gadget use and social behavior in students at SMK KARTIKA XX-I Makassar. This study is a quantitative study with a cross-sectional approach with a population of 187 students, the sampling technique uses probability sampling techniques, especially simple random sampling, a total sample of 127 students. Data collection was carried out using a social behavior questionnaire and a gadget usage duration questionnaire and analyzed using the Chi-Square test (p = 0.05). The results of the study showed that there was a relationship between gadget use and social behavior with a value of p = 0.002, so it was concluded that there was a significant relationship between gadget use and social behavior.

***Keywords**: gadget; social behavior*

ABSTRAK

Gadget merupakan sarana teknologi yang diciptakan secara canggih dan praktis dan didalamnya terdapat banyak aplikasi sesuai fungsinya masing-masing. Perilaku sosial adalah aspek yang wajib ditanamkan kepada diri. Karena perilaku sosial akan berdampak pada prestasi seseorang dan pada prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh dua factor. *Gadget* menjadi salah satu faktor utama dalam turunnya *Social Behavior* pada anak remaja di karenakan kecanduan pada *gadget*, seperti kecanduan game online (game moba, battleground) yang bisa menghabiskan waktu dan mengabaikan interaksi dengan teman sebaya di dunia nyata. Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah ada hubungan antara penggunaan gadget terhadap social behavior (perilaku sosial) pada siswa di SMK KARTIKA XX-I Makassar. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan *cross sectional* dengan populasi 187 siswa teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *probability sampling*, khususnya *simple random sampling* total sampel 127 siswa. Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner perilaku social dan kuesioner durasi penggunaan gadget dan dianalisis dengan uji *Chi-Square* (p=0,05). Hasil Penelitian menunjukan bahwa ada hubungan antara penggunaan gadget terhadap social behavior dengan nilai p=0,002, sehingga disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap social behavior

Kata Kunci: *Gadget; Perilaku sosial*

ISSN : 2797 0019 | E-ISSN : 2797 0361

Pendahuluan

Kemajuan teknologi sekarang ini sangat pesat dan semakin canggih. Banyak teknologi canggih yang telah diciptakan membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang. Sekarang ini pengguna gadget tidak hanya berasal dari kalangan pekerja. Tetapi hampir semua kalangan termasuk anak dan balita sudah memanfaatkan gadget dalam aktifitas yang mereka lakukan setiap hari. Hampir setiap orang yang memanfaatkan gadget menghabiskan banyak waktu mereka dalam sehari untuk menggunakan *gadget* .*Gadget* merupakan sarana teknologi yang diciptakan secara canggih dan praktis dan didalamnya terdapat banyak aplikasi sesuai fungsinya masing-masing (Iswanti et al., 2020). Hana dalam (WALIID, 2020) menuturkan bahwa *gadget* merupakan media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. Dilanjutkan pula oleh (Fitriana et al., 2020) mengatakan bahwa *gadget* adalah alat komunikasi yang memiliki banyak fitur dengan fungsi yang berbeda, dapat disimpulkan bahwa *gadget* merupakan salah satu teknologi yang canggih dan memiliki banyak fungsi.

Menurut *World Health Organization* (WHO, 2019) mengungkapkan, sebanyak 93,52% penggunaan *gadget* oleh anak usia sekolah berada di usia 10-19 tahun dan penggunaan internet sebanyak 65,34% berusia 10-19 tahun. Umumnya anak-anak menggunakan internet untuk mengakses media sosial termasuk youtube dan game daring. (Mariyama et al., 2023). Berdasarkan hasil survei terbaru Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2021), jumlah pengguna internet Indonesia mencapai 210 juta, Hasil survai ini disampaikan oleh Ahli Adiksi Perilaku dr. Kristiana Siste Kurnia pada Sabtu 2 Oktober 2021 secara daring (Waluyo et al., 2024).

Menurut survei di Sulawesi selatan sudah 92% menggunakan handpone, komputer dan internet. Penggunaan *gagdet* bukan hanya digunakan oleh orang dewasa atau lanjut usia (22 tahun keatas) dan remaja (12-21 tahun), akan tetapi pada anak usia sekolah juga sdh diberikan *gadget* sebagai sarana bermain. Akhirnya. Sebanyak 33,3% mayoritas anak usia sekolah memiliki perkembangan psikososial yang menyimpang seperti jarang bersosialisasi dengan teman sebaya (Adi et al., 2021). Kota Makassar sebagai salah satu kota besar di bagian timur Indonesia tentunya menjadi barometer dalam pengembangan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya bagi daerah lain di Sulawesi Selatan.

Berdasarkan hasil survei dengan jumlah 22 siswa di SMK kartika XX-1 makassar pada tanggal 07 april 2024, siswa mengatakan bahwa ada pengaruh positif dalam penggunaan *gadget* dengan aktivitas belajar, seperti dapat lebih mudah untuk mencari informasi, mudah mengerjakan tugas dan juga beberapa siswa lain mengatakan penggunaan *gadget* pada saat proses belajar justru malah mengganggu kosentrasi mereka, seperti pada saat proses belajar di mulai guru yang menjelaskan akan di hiraukan karena adanya *gadget* yang mengahlikan perhatian, *gadget* dapat menimbulakan perkelahian akibat saling berselisih lewat sosial media, dan beberpa siswa juga mengatakan *gadget* yang di bawah kesekolah hanya untuk bermain game online seperti : game moba dan beattelgruond. Dari sini bisa di simpulkan bawah ada hubungan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa di SMK Kartika XX-1 Makassar.

Bahwa tingginya prevelensi penggunaan *gadget* dapat memperngaruhi *social behavior* (perilaku social) pada anak remaja. Perilaku sosial adalah aspek yang wajib ditanamkan kepada diri. Karena perilaku sosial akan berdampak pada prestasi seseorang dan pada prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor luar dan dalam. Faktor dalam meliputi fisiologis intelegensi, motivasi dan bakat, sikap, dan perhatian. Faktor luar meliputi keluarga, sekolah dan masyarakat (Sebrina & Putri, 2021).

Gadget menjadi salah satu faktor utama dalam turunnya *Social Behavior* pada anak remaja di karenakan kecanduan pada *gadget,* seperti kecanduan game online (game moba, battleground) yang bisa menghabiskan waktu dan mengabaikan interaksi dengan teman sebaya di dunia nyata, dan salah satu yang menyebabkan kurangnya interaksi sosial pada anak remaja yaitu bermain social media, mereka lebih memilih menggunakan sosial media di karenakan pada aplikasi sosial media memiliki banyak fitur yang menarik dan membuat mereka lebih percaya diri untuk megekspresikan bakat dan kreatifitas mereka, serta lebih mudah untuk mencari informasi. Manusia menjadi terlalu tergantung pada *gadget* itu sendiri, sehingga mereka sering merasa kehilangan ketika *gadget* itu ketinggalan atau lupa dibawa. Lama kelamaan, manusia menjadi kurang peduli dengan lingkungan sekitarnya, menjadi malas dalam melakukan kegiatan atau aktivitas, dan menjadi kurang konsentrasi karena terlalu fokus pada *gadget.*

Menurut penelitian oleh Dalillah (2019) adalah *gadget* tidak adanya pengaruh yang signifikan antara *gadget* smartphone terhadap perilaku siswa di SMA Darussalam Ciputat. Menurut Mersilina (2022) bahwa *gadget* memberikan dampak positif pada karakter siswa karena dengan penggunaan *gadget* maka dapat menanamkan karakter siswa seperti rasa ingin tahu, menambah pengetahuan, menambah kreativitas siswa dan sebagainya sedangakan menurut Mella (2023) Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa terdapat pengaruh yang cukup kuat dan signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap perilaku siswa di SMP N 7 Muaro Jambi.

Fenomena dilapangan terlihat bahwa perilaku sosial siswa di sekolah tersebut beragam, ada yang perilaku sosialnya cukup baik dan masih banyak siswa yang susah diatur atau perilaku dengan antar teman di sekolah. Bahkan terkadang siswa juga sering berkata kasar di lingakungan sekolah tanpa melihat siapa lawan bicaranya.

ISSN : 2797 0019 | E-ISSN : 2797 0361

Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan tujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget terhadap social behavior self-efficacy. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli 2024. Variabel dalam penelitian ini terbagi menjadi dua variabel yaitu variabel independent dan dependent. Variabel independent gadget, variabel dependent social behavior. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI di SMK KARTIKA XX-I MAKASSAR sebanyak 187 siswa. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 127 responden dengan menggunakan teknik pengambilan sampel yaitu *probability sampling* dengan teknik *simple random sampling* dengan pertimbangan sesuai kriteria inklusi dan eksklusi. Pengukuran variabel menggunakan instrumen berupa kuesioner perilaku social dan kuesioner durasi penggunaan gadget. Teknik pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS untuk tabulasi data. Analisis data yang digunakan adalah analisis univariat untuk melihat frekuensi distribusi dari masing-masing variabel dan analisis bivariat untuk melihat hubungan antara variabel independent dan variabel dependent dengan menggunakan uji *Chi-Square* dengan tingkat signifikan <0,05 yang artinya Ha diterima. Penelitian ini telah lulus mutu etik dengan nomor *170/STIKES-NH/KEPK/VI/2024* yang dikeluarkan pada tanggal 20 Juni 2024 Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Nani Hasanuddin Makassar.

Hasil

1. Analisis Univariat

Tabel 1. Gambaran Karakteristik Berdasarkan Jenis Kelamin Siswa(i)

Jenis Kelamin	Frekuensi *(f)*	Presentase (%)
Laki-Laki	69	54.3%
Perempuan	58	46.0%
Total	127	100.0%

Berdasarkan Tabel 1 Menunjukkan bahwa Siswa(i) kelas XX-I di SMK Kartika XX-I Makassar berdasarkan jenis kelamin sebanyak 127 jiwa (100%), dimana laki-laki sebanyak 69 jiwa (54.3%) dan Perempuan sebanyak 58 jiwa (46.0%) dan berdasarkan usia sebanyak 126 jiwa (100%).

Tabel 2. Gambaran Karakteristik Berdasarkan usia Siswa(i) Kelas XI di SMK Kartika XX-I

Usia	Frekuensi *(f)*	Presentase (%)
15 Tahun	64	50.8%
16 Tahun	63	49.6%
Total	126	100.0%

Berdasarkan Tabel 2 Menunjukkan bahwa Siswa(i) kelas XX-I di SMK Kartika XX-I Makassar berdasarkan Usia sebanyak 126 jiwa (100%), dimana beusia 15 tahun sebanyak 64 jiwa (50.8%) dan Perempuan sebanyak 62 jiwa (49.2%).

Tabel 3. Gambaran Karakteristik Penggunaan Gadget Pada Siswa Kelas XI di SMK Kartika

Self-Efficacy	Frekuensi *(f)*	Presentase (%)
2-3 Jam dalam sehari	13	10.2
>3 Jam dalam sehari	114	89.8
Total	127	100.0

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa dari total keseluruhan responden yang berjumlah 127 siswa, sebanyak 13 siswa (10.2%) menggunakan *gadget* 2-3 jam dalam sehari dan sebanyak 114 siswa (89.8%) menggunakan *gadget* >3 jam dalam sehari. Dapat disimpulkan dari hasil yang diperoleh tersebut bahwa pada siswa kelas XII di SMK Kartika XX-I Makssar mayoritas menggunakan *gadget* >3 jam dalam sehari

Tabel 4. Gambaran Karakteristik Social Behavior Pada Siswa Kelas XI di SMK Kartika XX-I

Social Behavior	Frekuensi *(f)*	Presentase (%)
Baik	45	35.4
Kurang Baik	82	64.6
Total	127	100.0

Berdasarkan tabel 4 dapat diketahui bahwa dari total keseluruhan responden yang berjumlah 127 siswa, sebanyak 45 siswa (35.4%) memiliki *Social Behavior* yang baik dan sebanyak 82 siswa (64.6%) memiliki *Social Behavior* yang kurang baik. Dapat disimpulkan dari hasil yang diperoleh tersebut bahwa *Sosial Behavior* pada siswa kelas XII di SMK Kartika XX-I Makassar berada pada kategori kurang baik

ISSN : 2797 0019 | E-ISSN : 2797 0361

2. Analisis Bivariat

Tabel 5. Hubungan *Penggunaan Gadget Terhadap Social Behavior Di SMK Kartika XX-I Makassar*

Penggunaan Gadget	Social Behavior						*P*
	Tinggi		Rendah		Total		
	N	%	N	%	n	%	
2-3 jam dalam sehari	0	0.0%	13	10.2%	13	10.2%	
>3 jam dalam sehari	45	35.4%	69	54.3%	114	89.8%	0,002
Total	45	35.4%	82	64.6%	127	100.0%	

Berdasarkan tabel 5 hasil uji statistik dapat diketahui dari 127 responden di SMK Kartika XX-I Makassar, menunjukan hasil penggunaan *gadget* 2-3 jam dalam sehari dengan social behavior kurang baik sebanyak 13 responden (10.2%) dan penggunaan *gadget* >3 jam dalam sehari dangan social behavior baik sebanyak 45 responden (35.4%) sedangkan penggunaan *gadget* 2-3 jam dengan social behavior baik lebih rendah 13 responden dibandingkan penggunaan gadget >3 jam dalam sehari dan social behavior kurang baik 69 responden (54.3%).

Pembahasan

Hubungan Penggunaan *Gadget* Terhadap *Social Behavior* di SMK Kartika XX-I Makassar

Berdasalkan hasil penelitian yang dilakukan dan hasil uji statistic dari uji *chi-square* Ho di tolak artinya, adanya hubungan antara penggunaan *gadget* terhadap *social behavior*. Menunjukan bahwa mayoritas siswa kelas XII di SMK Kartika XX-I Makassar menggunakan *gadget* >3 jam dalam sehari dan memilik *social behavior* yang kurang baik.

Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hanita dan Yaksa (2023), menemukan adanya pengaruh yang cukup kuat antara penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Patintingan, (2022) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku Sosial Siswa pada kelas tinggi di SDN 216 Inpres Tetebassi". penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian ex post facto. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan uji regresi linear sederhana Ho ditolak dan Ha diterima yang artinya terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa kelas tinggi di SDN 216 Inpres Tetebassi. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa *gadget* memberikan dampak positif pada karakter siswa karena dengan penggunaan *gadget* maka dapat menanamkan karakter siswa seperti rasa ingin tahu, menambah pengetahuan, menambah kreativitas siswa dan sebagainya.

Penelitian yang sejalan di lakukan oleh Rohana & Hartini (2020), dengan judul hubungan penggunaan gadget dengan interaksi sosial anak usia sekolah di sdn 02 banyuurip kecamatan margorejo kabupaten pati. Berdasarkan hasil Penelitian tentang hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial menghasilkan nilai p value (p 0,000 < α 0,05) maka terdapat hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial siswa. Penelitian lain yang sejalan di lakukan oleh Wardhani (2024) dengan judul hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada siswa kelas VII. Hasil penelitian didapatkan penggunaan *gadget* mayoritas siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Banyumas dan interaksi sosial mayoritas siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Banyumas berada pada kategori cukup. Hasil uji spearman-rank didapatkan nilai p value = 0.000 α (α = 0,05) dengan nilai koefisien korelasi 0,344. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan searah antara penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial padasiswa kelas VII di SMP Negeri 3 Banyumas.

Menggunakan *gadget* secara efektif dan efisien dapat memudahkan siswa berinteraksi sosial/kerjasama dengan orang-orang di lingkungannya terutama teman sebaya dan di sekolah sebagian besar waktu mereka dihabiskan bersama teman-teman. Dan siswa juga mampu beradaptasi menerima bila terdapat perbedaan perilaku atau pendapat diantara mereka dengan lingkungan sekitar sosialnya. Lingkungan sekitarnya mendukung penggunaan gadget sehingga mereka sering menyapa dan berkomunikasi (Juniah & Siahaan, 2022). *Gadget* juga ternyata secara efektif dapat mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan terdekatnya. Selain itu, juga akan merasa asing dengan lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi sosial dan anak juga kurang peka, bahkan cenderung tidak perduli terhadap lingkungannya (Sianturi, 2021).

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mempengaruhi interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitarnya karena dapat membuat kecanduan yang berakibat berubahnya sikap anak dalam berinteraksi, anak menjadi lebih gemar berinteraksi secara tidak langsung menggunakan *gadget* yang anak kecanduan dan ketergantungan dengan bermain *game*, *chatting-an*, dan mengakses media sosial (Alawiyah & Ernawati, 2021). Kebiasaan menggunakan *gadget* juga membuat mereka terasing dari lingkungan nyatanya. Pecandu *gadget* juga cenderung akan menarik diri secara sosial karena lebih memilih menjalin teman di dunia maya yang dapat di akses melalui *gadget* (Juwariyah et al., 2023).

Social Behavior sendiri dapat di pengaruhui bukan hanya dari pengunaan *gadget* menurut Khodijah dan Nurizzati (2018) faktor yang dapat mempengaruhi *social behavior* ada dua, faktor internal terdapat kecerdasan emosional dan kecerdasan intelektual, motivasi, agama, faktor eksternal terdapat faktor lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat.

ISSN : 2797 0019 | E-ISSN : 2797 0361

Secara keseluruhan, penelitian ini saling memperkuat dan menunjukan bahwa penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi perilaku sosial siswa di lingkungan sekolah maupun linkungan masyarakat. Ini mengindikasikan bahwa penggunaan *gadget* memiliki dua pengaruh perilaku sosial, pengaruh positif dan pengaruh negatif pada siswa.

Menurut asumsi peneliti menujukan bahwa semakin lama durasi penggunaan *gadget* pada siswa, maka akan selalu muncul perilaku sosial yang kurang baik dan sebaliknya rendah durasi penggunaan gadget maka semakin baik perlaku sosial. Sejalan dengan pernjelasan Yusuf (2020) Kecanduan penggunaan *gadget* memiliki hubungan dengan interaksi sosial, dimana semakin tinggi kecanduan *gadget* maka semakin rendah interaksi sosial yang dihasilkan, sebaliknya semakin rendah intensitas penggunaan *gadget* maka akan semakin tinggi interaksi sosial. Siswa yang bermain *gadget* dengan waktu yang lebih lama akan menampilkan perilaku sosial yang lebih rendah dari pada remaja yang menggunakan waktunya lebih singkat untuk bermain *gadget.* Oleh sebab itu, dengan adanya pendekatan yang koprehensif dari orang tua siswa dan guru untuk mencegah penggunaan *gadget* pada siswa dengan durasi yang lama, agar siswa dapat berkomukasi dan berinteraksi dengan lingkungannya tampa berfokus pada gadget.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat di disimpulkan sebagai berikut ;

1. Penggunan *Gadget* pada siswa kelas XII di SMK Kartika XX-I Makassar dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden dalam penelitian ini adalah responden yang menggunakan gadget >3 jam dalam sehari
2. Perilaku sosial yang di temukan pada siswa kelas XII di SMK Kartika XX-I Makassar, sebagian besar responden memiliki tingkat perilaku yang kurang baik
3. Hasil penelitian ini di temukan ada Hubungan Penggunaan *Gadget* terhadap *Social Behavior* pada siswa di SMK Kartika XX-I Makassar.

Saran

Adapun beberapa saran yang dapat disampaikan dalam penelitian ini sebagai berikut ;

1. Dapat dilakuakan penelitian tidak hanya melihat durasi penggunaan *gadget* dan sosial behavior pada siswa XII, akan tetapi dapat melakukan penelitian pada siswa kelas X,XI agar mendapatkan hasil yang lebih baik.
2. Disarankan pada peneliti selanjutnya dapat menggunakan metode kualitatif seperti wawancara mendalam atau focus group discussions dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai alasan di balik

Ucapan Terimakasih

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah mendukung dan memberikan sumbangsih atas terlaksananya proses penelitian ini diantaranya: Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Nani Hasanuddin, SMK Kartika XX-I Makassar yang telah mengizinkan dan bersedia menjadi responden dalam penelitian ini dan orang tua yang selalu mendoakan untuk lanjarkan setiap proses penelitian ini.

Referensi

Adi, W., Samsul, S., & Asfar, K. A. (2021). *Kebiasaan Penggunaan Gadget Dini Dengan Perkembangan Psikososial Pada Anak Usia Sekolah Ilmu Keperawatan , Fakultas Kesehatan Masyarakat , Universitas Muslim Indonesia* (02), 133–142..

Alawiyah, N. H., & Ernawati, R. (2021). *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar Di Sd Muhammadiyah 5 Samarinda*. *3*(1), 300–309.

Fitriana, Ahmad, A., & Fitria. (2020). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga*. *05*, 182–194.

Hanita, M. F., & Yaksa, R. A. (2023). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di Smp Negeri 7 Muaro Jambi*. *7*, 1872–1881.

Iswanti, D. I., Lestar, S. P., & Hani, U. (2020). *Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Remaja*. *12*(4), 815–822.

Juniah, & Siahaan, E. R. (2022). *Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perubahan Interaksi Sosial Pada Anak*. *4*(2), 55–62.

Juwariyah, S., Made, N., Wulan, A., & Amalia, P. (2023). *Hubungan Pengunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Dan Kecemasan (Nomophobia) Pada Remaja Di Rw 02 Dusun Keling* (1), 27–33.

Kamil, F., & Haskas, Y. (2021). Hubungan Media Sosial Terhadap Kenakalan Remaja Di Usia Sekolah Menengah Pertama. *Jimpk: Jurnal Ilmiah Mahasiswa & Penelitian Keperawatan*, *1*(4), 468-474

Mariyama, Lestari, I. P., & Sari, I. P. (2023). Pengaruh Intensitas Dan Jenis Pemakaian Dalam Penggunaan Gadget Terhadap Tingkat Emosional Pada Anak Usia Sekolah. *Indonesian Journal Of Nursing And Health Sciences*, *4*, 113–120.

Patintingan, M. L. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa Pada Kelas Tinggi Di

ISSN : 2797 0019 | E-ISSN : 2797 0361

Sdn 216 Inpres Tetebassi Mersilina. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, *4*, 7859–7866.

Rohana, F., & Hartini, S. (2020). *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial*. 137–145.

Sebrina, N., & Putri, E. (2021). Pengaruh Pembelajaran Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Smp Al-Falah Bekasi. *Research And Development Journal Of Education*, *7*(2), 353–362.

Sianturi, Y. R. U. (2021). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi*. *5*(1), 276–284.

Waliid, A. (2020). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Karakter*.

Waluyo, A., Nuriman, A., Keperawatan, A., Delima, B., & Lampung, B. (2024). Peningkatan Pengetahuan Tentang Dampak Negatif Gadget Terhadap Prilaku Sosial Dan Penandatanganan Komitmen Untuk Mengurangi Penggunaan Gadget Bagi Siswa Smp Tunas Mekar Indonesia Bandar Lampung Increasing Knowledge About The Negative Impact Of Gadgets On . *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bunda Delima*, *3*, 8–14.

Wardhani, P. P., Triana, N. Y., & Cahyaningrum, E. D. (2024). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Pada Siswa Kelas Vii. *Jurnal Penelitian Perawat Profesional*, *6*, 2207–2218.

Yusuf, A., Krisnana, I., & Ibrahim, A. (2020). *(Jurnal Keperawatan Jiwa) Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Komunikasi (Relationship Online Game Addiction With Interpersonal Communication And*. *1*(2), 71–77.

ISSN : 2797 0019 | E-ISSN : 2797 0361