

Durasi Penggunaan *Gadget* Berhubungan dengan Interaksi Sosial Remaja di SMP Muhammadiyah 2 Karanganyar

Havid Fahrudin¹, Anindhita Yudha Cahyaningtyas²
Prodi Sarjana Keperawatan STIKes Mitra Husada Karanganyar

E-mail¹: fahrudinhavid4@gmail.com

E-mail²: anindhityudha03@gmail.com

Abstrak

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan masalah kehidupan remaja seperti berkurangnya minat dalam kehidupan sehari-hari dan masalah interaksi sosial. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara durasi penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial remaja. Penelitian ini menggunakan metode observasional analitik dengan desain *cross sectional*. Sampel dikumpulkan dengan menggunakan purposive sampling di sekolah menengah pertama pada usia 13-16 tahun, responden sebanyak 150. Variabel independen dalam penelitian ini adalah durasi penggunaan *gadget* dan variabel dependen adalah interaksi dengan orang tua, interaksi di lingkungan sekolah dan interaksi di lingkungan masyarakat. Instrumen penelitian menggunakan kuesioner. Data dianalisis menggunakan uji *kendall tau* ($\alpha < 0.05$) Hasil penelitian menunjukkan bahwa durasi penggunaan *gadget* berkorelasi negatif dengan interaksi sosial remaja dengan orang tua ($p=0,000$), dan masyarakat ($p=0,000$) tetapi berkorelasi positif dengan interaksi sosial di sekolah ($p=0,000$). Hasil penelitian menunjukkan ada hubungan negatif antara durasi penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial remaja dengan orangtua dan di lingkungan masyarakat. Ada hubungan positif antara durasi penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial remaja di lingkungan sekolah.

Kata kunci: Durasi Penggunaan *Gadget*, Interaksi Sosial, Remaja

Duration of Gadget Usage Associated with Adolescent Social Interaction in SMP Muhammadiyah 2 Karanganyar

Abstract

Excessive use of gadgets can cause adolescent life problems such as reduced interest in daily life and social interaction problems. This research aims to determine the relationship between the duration of gadget usage on adolescent social interaction. This research used analytic observational with a cross-sectional design. Samples were collected by using purposive sampling in junior high school at the age of 13-16, respondent as much 150. The independent variable in this research is the duration of gadget usage and the dependent variable is interaction with parents, interaction at school, and interaction in society. Instrument's research using questionnaire. Data analyzed using the "Kendall tau" test ($\alpha < 0.05$). The results showed that the duration of gadget usage was negatively correlated to social interactions of adolescents with parents ($p = 0,000$), and in the society ($p = 0,000$) but positively correlated to the social interaction at school ($p = 0,000$). The result of the research shows that there is a negative relationship between the duration of gadget usage on the social interaction of adolescents with parents and society. There is a positive relationship between the duration of gadgets with social interaction in the school.

Keywords: *Duration of Gadget Usage, Social Interaction, Adolescent*

PENDAHULUAN

Remaja merupakan kelompok manusia yang penuh potensi yang perlu dimanfaatkan. Secara psikologis, usia remaja usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa dibawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan dalam tingkat yang sama (Aziz& Nurainiah, 2018). Pada masa remaja terjadi perubahan-perubahan yang cepat termasuk perubahan fundamental dalam aspek fisik, kognitif, emosi, sosial dan pencapaian. Remaja sebagian besar mampu mengatasi transisi ini dengan baik, namun beberapa remaja bisa mengalami penurunan pada kondisi psikis, fisiologis, dan sosial sehingga menimbulkan permasalahan bagi remaja seperti munculnya perilaku anti sosial pada remaja, konflik dengan orang tua, penyalahgunaan narkoba, merokok, minum-minuman beralkohol dan seks bebas (Fagan dalam Muflih dkk, 2017).

Remaja membutuhkan interaksi dengan orang lain, dalam melakukan interaksi remaja harus memiliki keterampilan sosial. Menurut Adriyani & Wirjadmaji (2014), ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi aspek keterampilan sosial yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal terdiri dari dalam diri kita sendiri atau kejiwaan/kepribadian. Kita mengenal diri kita sendiri atau tidak, sedangkan faktor eksternal yang terdiri dari keluarga dan lingkungan (masyarakat, teman sebaya, dan kemajuan teknologi seperti *gadget*).

Gadget merupakan suatu benda atau barang yang diciptakan khusus di era yang serba maju ini dengan tujuan untuk membantu segala sesuatu menjadi lebih mudah dan praktis dibandingkan teknologi-teknologi sebelumnya. Beberapa contoh dari *gadget* yaitu laptop, *smartphone*, *ipad*, ataupun tablet yang merupakan alat-alat teknologi yang berisi aneka aplikasi dan informasi mengenai hal yang ada di dunia ini (Iswidharmanjaya, 2014)

Gadget digunakan untuk mempermudah dan membantu manusia dalam menyelesaikan

pekerjaannya. Selain itu, *gadget* juga dapat menjadi penyebab penyimpangan perilaku terhadap penggunaannya, terutama pada kalangan remaja yang masih dalam keadaan labil mentalnya dan mencari jati dirinya. Banyak sekali perilaku remaja yang cenderung mengalami perubahan yang signifikan setelah sekian lama dan terbiasa dengan penggunaan *gadget*. Beberapa perilaku yang ditunjukkan oleh remaja pengguna *gadget* yaitu *introvert*, sulit konsentrasi pada dunia nyata, suka selfi, anti sosial dan penyimpangan sosial (Arifin, 2015)

Penggunaan *gadget* tidak terlepas dari adanya internet, menurut kominfo (2014), penggunaan media sosial dan digital menjadi bagian yang menyatu dalam kehidupan sehari-hari anak muda di Indonesia. Studi ini menemukan bahwa 98 % dari anak-anak dan remaja yang disurvei mengetahui tentang internet dan bahwa 79,5 % diantaranya adalah pengguna internet. Ada sekitar 20 responden yang tidak menggunakan internet, alasan utama mereka adalah tidak memiliki perangkat atau infrastruktur untuk mengakses internet. Perubahan struktur media di Indonesia, terutama dengan meningkatnya penggunaan ponsel, telah mengubah akses dan penggunaan media digital internet di kalangan anak dan remaja, yang cenderung menggunakan personal komputer untuk mengakses internet di warung internet dan laboratorium komputer sekolah, laptop di rumah, dan di atas semua-ponsel atau *smartphone* selama kegiatan sehari-hari.

Teknologi komunikasi menjadi penyebab utama perubahan budaya. Kehidupan keluarga, lingkungan kerja, sekolah, pertemanan, kegiatan keagamaan, politik, dan sebagainya, semua terpengaruh teknologi komunikasi. Interaksi manusia dengan manusia telah digantikan menjadi interaksi manusia dan seringkali tidak disadari teknologi dapat mengurangi interaksi seseorang secara langsung dengan orang-orang terdekat yang ada disekitar (misalnya antara orangtua dan anak dirumah masing-masing

sibuk dengan *gadget*-nya). Saling tegur sapa dengan menghadapkan senyum pada tetangga semakin berkurang, sedangkan sibuk sendiri dihadapan komputer dan alat teknologi lainnya sudah dianggap lumrah di masyarakat saat ini. (McLuhan yang dalam Morissan dkk, 2010).

Gadget tidak hanya beredar dikalangan usia dewasa, tetapi juga beredar dalam kalangan remaja. Seiring perkembangan zaman, masyarakat modern termasuk remaja, memang tidak bisa dilepaskan dari keberadaan *gadget* yang sudah menyebar luas. *Gadget* yang merupakan wujud nyata dari teknologi baru yang berisi aneka aplikasi dan program yang menyenangkan seolah-olah telah menjadi sahabat bagi remaja bahkan remaja dapat duduk manis berjam-jam dengan bermain *gadget*. Kecenderungan penggunaan *gadget* secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan seorang bersikap tidak peduli pada lingkungan keluarga maupun masyarakat (Novitasari dan Khotimah, 2016). Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui durasi penggunaan *gadget* berhubungan dengan interaksi sosial remaja.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *observasi analitik* dengan desain *cross sectional*. Tempat penelitian di SMP Muhammadiyah 2 Karanganyar. Waktu peneliti dari bulan Februari-Juni 2020. Populasi pada penelitian ini adalah remaja dengan usia 13-16 tahun yang menggunakan *gadget*. Sampel dalam penelitian ini sejumlah 150 responden yang diperoleh menggunakan perhitungan rumus Slovin dengan taraf kesalahan 5%. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. *Kriteria inklusi dalam penelitian ini yaitu remaja yang menggunakan gadget dengan rentang usia 13-16 tahun*. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah durasi penggunaan gadget sedangkan untuk variabel terikat yaitu interaksi sosial remaja. Instrumen penelitian menggunakan

kuesioner Interaksi Sosial. Cara pengambilan data penelitian dengan menyebarkan link berisi data penggunaan gadget serta kuesioner interaksi sosial. Uji statistik yang digunakan adalah uji *Kendall Tau*. Penelitian ini dilakukan dengan menyebar kuesioner *online* yang berisikan suatu pernyataan yang sebelumnya sudah dilakukan uji *Validity Construct* (Validitas Kontruksi).

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMP Muhammadiyah 2 Karanganyar pada bulan Februari -Juni 2020, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui, mengidentifikasi hubungan durasi penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial remaja di SMP Muhammadiyah 2 Karanganyar.

1. Karakteristik Responden

a. Umur

Tabel 1. Distribusi Responden Berdasarkan umur

Umur (tahun)	Σ	Persentase (%)
13	22	14,7
14	26	17,3
15	68	45,3
16	34	22,7
Total	150	100

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat bahwa presentase terbesar adalah responden yang berumur 15 tahun sebesar 45,3% sebanyak 68 siswa.

b. Jenis kelamin

Tabel 2. Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Σ	Persentase (%)
Laki-laki	73	48
Perempuan	77	52
Total	150	100

Berdasarkan tabel 2 dapat dilihat bahwa presentase terbesar adalah responden perempuan sebesar 52% sebanyak 77 siswa.

- c. *Gadget* yang sering digunakan

Tabel 3. *Gadget* yang sering digunakan

Gadget yang digunakan	Σ	Persentase (%)
<i>HandPhone</i>	113	75,4
Laptop/ Komputer	21	14
Tablet	11	7,3
Lain-Lain	5	3,3
Total	150	100

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat bahwa presentase terbesar adalah responden yang menggunakan *Hand-Phone (android atau iphone)* sebesar 75,4% sebanyak 113 siswa.

2. Analisis Univariat

- a. Durasi Penggunaan *Gadget*.

Tabel 4. Durasi Penggunaan *Gadget*

Durasi penggunaan gadget	Σ	Persentase (%)
Jarang	28	18,7
Cukup	30	20
Sering	92	61,3
Total	150	100%

Berdasarkan tabel 4.4 dapat dilihat bahwa presentase durasi penggunaan *gadget* sering sebesar 61,3% sebanyak 92 siswa.

- b. Interaksi Sosial Remaja dengan Orangtua

Tabel 5. Interaksi Sosial Remaja dengan Orangtua

Interaksi Sosial	Σ	Persentase (%)
Baik	68	45,4%
Cukup	38	25,3%
Kurang	44	29,3%
Total	150	100%

Berdasarkan tabel 5 dapat dilihat bahwa presentase interaksi Sosial remaja dengan orangtua baik sebesar 45,4% sebanyak 68 siswa.

- c. Interaksi Sosial Remaja dengan Lingkungan Sekolah

Tabel 6. Interaksi Sosial Remaja dengan Lingkungan Sekolah

Interaksi Sosial	Σ	Persentase (%)
Baik	115	76,7%
Cukup	32	21,3%
Kurang	3	2%
Total	150	100%

Berdasarkan tabel 5 dapat dilihat bahwa presentase interaksi Sosial remaja dengan lingkungan sekolah baik sebesar 76,7% sebanyak 115 siswa.

- d. Interaksi Sosial Remaja d Lingkungan Masyarakat

Tabel 7. Interaksi Sosial Remaja dengan Lingkungan Masyarakat

Interaksi Sosial	Σ	Persentase (%)
Baik	55	36,7
Cukup	38	25,3
Kurang	57	38
Total	150	100

Berdasarkan tabel 7 dapat dilihat bahwa presentase interaksi sosial remaja dengan lingkungan masyarakat baik sebesar 36,7% sebanyak 55 siswa.

3. Analisis Bivariat

- a. Hubungan durasi penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial remaja dengan orangtua.

Tabel 8. Hubungan durasi penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial remaja dengan orangtua

Variabel	R	P
Durasi Interaksi sosial remaja	-0,269	0,000

Berdasarkan hasil analisa *kendall tau* didapatkan nilai signifikansi antara durasi penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial remaja dengan orangtua sebesar 0.000. Artinya nilai signifikansi tersebut <0.05 sehingga bermakna (Ha) diterima dan dapat disimpulkan terdapat hubungan antara durasi penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial remaja dengan orangtua. Kuatnya hubungan ditunjukkan dengan nilai koefisien korelasi (r) sebesar -0,269 yang berarti mempunyai korelasi negatif yang lemah.

- b. Hubungan durasi penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial remaja dengan lingkungan sekolah.

Tabel 9. Hubungan durasi penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial remaja dengan lingkungan sekolah

Variabel	R	P
Durasi Interaksi sosial remaja	0.358	0,000

Berdasarkan hasil analisa *kendall-tau* didapatkan nilai signifikansi antara durasi penggunaan *gadget* terhadap interaksisosialremajadenganlingkungan sekolah sebesar 0.000. Artinya nilai signifikansi tersebut <0.05 sehingga (Ha) diterima dan dapat disimpulkan terdapat hubungan antara durasi penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial remaja dengan lingkungan disekolah. Kuatnya hubungan ditunjukkan dengan nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,358 yang berarti mempunyai korelasi positif yang lemah.

- c. Hubungan durasi penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial remaja dengan lingkungan masyarakat.

Tabel 10. Hubungan durasi penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial remaja dengan lingkungan masyarakat

Variabel	R	P
Durasi interaksi sosial remaja	-0,316	0,000

Berdasarkan hasil analisa *kendall-tau* di atas, didapatkan nilai signifikansi antara durasi penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial remaja dengan lingkungan masyarakat sebesar 0.000. Artinya nilai signifikansi tersebut <0.05 sehingga bermakna (Ha) diterima dan dapat disimpulkan terdapat hubungan antara durasi penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial remaja dengan orangtua. Kuatnya hubungan ditunjukkan dengan nilai koefisien korelasi (r) sebesar -0,316 yang berarti mempunyai korelasi negatif yang lemah.

PEMBAHASAN

Pada penelitian ini seluruh responden memiliki *gadget*. Sebagian besar remaja menggunakannya untuk mengakses sosial media, *chatting*, menonton video dan bermain *game* melalui *gadget* nya. Selain itu mereka juga memanfaatkan *gadget* untuk melakukan hal-hal positif seperti mencari berbagai macam informasi seperti membaca artikel, mencari tau hal-hal baru dan mengerjakan tugas sekolah untuk memperluas pengetahuan remaja (Salainty, 2015).

Berdasarkan analisa data responden rata-rata berusia 13-16. Hubungan orangtua dan anak sangat berpengaruh dalam penggunaan *gadget* dimana faktor ibu memiliki peranan yang besar dalam terbentuknya perilaku pada remaja. Hubungan ayah dan remaja yang kurang baik juga dapat menjadi faktor dimana remaja menggunakan *gadget* dengan durasi yang lama. Penyebab konflik antara remaja dengan orangtua akibat penggunaan *gadget* secara berlebihan adalah menurunnya prestasi belajar. Remaja tidak segan-segan merahasiakan berapa lama waktu yang mereka habiskan untuk bermain *gadget* agar tidak ditegur atau dimarahi oleh orangtua mereka (Salainty, 2015).

Analisis data menunjukkan bahwa sebanyak 76,7% responden memiliki interaksi baik. Interaksi yang baik antara remaja dengan lingkungan sekolah dapat terjadi jika sekolah menyediakan lingkungan yang kondusif dan tidak ada pertentangan. Selama hal itu dapat terjaga, maka remaja tidak akan merasa kesulitan dalam menyesuaikan diri (Ali dan Asrori, 2015). Remaja yang dapat berinteraksi dengan baik cenderung aktif mengikuti berbagai kegiatan di sekolah, aktif mengajukan pertanyaan kepada guru saat kegiatan belajar mengajar dan sering menyapa teman, guru beserta staff saat bertemu.

Analisis data menunjukkan bahwa 38% responden memiliki interaksi baik di lingkungan masyarakat dan 36,7% memiliki interaksi kurang di lingkungan masyarakat dan sisanya

memiliki interaksi yang cukup. Dalam kehidupan bermasyarakat, remaja belajar untuk mengenal berbagai macam karakteristik dan latar belakang yang berbeda-beda dari setiap individu sehingga dalam masa perkembangannya remaja diharapkan mampu menyesuaikan diri dengan orang lain agar mampu tercipta hubungan sosial yang positif di masyarakat (Ali dan Asrori, 2015).

Hasil uji korelasi *kendall tau* menunjukkan ada hubungan antara durasi penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial remaja dengan orangtua dimana kekuatan korelasinya sangat lemah dan arah hubungan negatif. Hubungan negatif berarti semakin tinggi durasi penggunaan *gadget* maka interaksi sosial dengan orangtua akan semakin rendah, dan sebaliknya. Hasil ini menyatakan bahwa ada hubungan antara durasi penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial remaja dengan orangtua diterima. Remaja yang menggunakan *gadget* dengan durasi yang lama akan lebih memilih bermain *gadget* daripada meluangkan waktu berkumpul dengan keluarga. Selain itu remaja juga jarang bercerita mengenai kegiatan sehari-harinya kepada orangtua mereka. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Shrivastava, et. al (2018) yang menyatakan bahwa seseorang yang menggunakan *gadget* dengan durasi yang lama akan mengalami penurunan interaksi dengan keluarganya.

Kemudahan remaja dalam menggunakan *gadget* dan kelonggaran orangtua dalam mengawasi merupakan penyebab terjadinya jarak hubungan antara orangtua dengan remaja. Akibatnya remaja lebih nyaman berbicara atau berkomunikasi dengan teman melalui *gadget* mereka daripada dengan orangtua, di mana seharusnya komunikasi antara remaja dengan orangtua harus dibangun untuk terjalinnya hubungan keluarga yang harmonis (Permana, 2015).

Hasil uji korelasi *kendall tau* menunjukkan ada hubungan antara durasi penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial remaja di lingkungan

sekolah dimana kekuatan korelasinya sangat lemah dan arah hubungan positif. Hubungan positif berarti semakin tinggi durasi penggunaan *gadget* maka interaksi sosial dengan orangtua akan semakin tinggi, dan sebaliknya. Hasil ini menyatakan bahwa ada hubungan antara durasi penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial remaja dengan orangtua diterima.

Hasil ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Jamun, dkk (2019), dimana penggunaan *gadget* berdampak positif terhadap interaksi sosial remaja, kehadiran *gadget* khususnya *smartphone* membantu mempermudah siswa untuk berinteraksi atau berkomunikasi dengan teman sekolahnya, selain itu kehadiran *smartphone* membuat spektrum komunikasi atau interaksi sosial siswa diperluas, *gadget* memudahkan siswa dalam berinteraksi dengan teman-temannya seperti berdiskusi tentang tugas atau materi pelajaran tertentu.

Hasil uji korelasi *kendall tau* antara variabel durasi penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial remaja di lingkungan masyarakat menunjukkan ada hubungan antara durasi penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial remaja di lingkungan masyarakat dimana kekuatan korelasinya sangat lemah dan arah hubungan negatif. Hubungan negatif berarti semakin tinggi durasi penggunaan *gadget* maka interaksi sosial dengan orangtua akan semakin rendah, dan sebaliknya. Hasil ini menyatakan bahwa ada hubungan antara durasi penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial remaja dengan orangtua diterima.

Durasi penggunaan *gadget* yang sering memiliki dampak yang buruk membuat seseorang malas untuk berkomunikasi di dunia nyata sehingga mengakibatkan berkurangnya perasaan empati terhadap lingkungan sekitar dan menyebabkan remaja bersikap apatis dan mengalami penurunan minat dalam menjalin hubungan sosial hingga akhirnya terjadi *social withdrawal* (penarikan sosial), (Ali dan Asrori, 2015).

Ketua tim peneliti dari University of Oxford, Andrew Przybylski yang dikutip dalam Samini (2019), mengatakan bahwa durasi ideal untuk melakukan penggunaan *gadget* adalah sepanjang 257 menit atau sekitar 4 jam 17 menit dalam sehari. Dengan durasi tersebut remaja tak hanya memiliki kemampuan yang mumpuni dalam hal teknologi, tetapi juga bisa bersosialisasi. Jika penggunaan *gadget* di atas 4 jam 17 menit, barulah *gadget* dianggap mampu mengganggu kinerja otak remaja.

Selain faktor durasi penggunaan *gadget*. Ada faktor lain yang mempengaruhi interaksi sosial remaja, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Fortunela dan Widodo (2015), dimana interaksi sosial remaja dapat dipengaruhi oleh faktor harga diri remaja, kemudian penelitian yang dilakukan oleh Pradipta dkk (2016), dimana kelekatan remaja dengan orangtua dapat mempengaruhi interaksi sosial remaja, penelitian yang dilakukan Yunistiati dkk (2014) menyatakan bahwa keharmonisan keluarga, konsep diri remaja dapat mempengaruhi interaksi sosial remaja.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan Ada hubungan negatif antara durasi penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial remaja dengan orangtua dan di lingkungan masyarakat, dimana semakin tinggi durasi penggunaan *gadget* maka semakin rendah interaksi sosial remaja dengan orangtua dan di lingkungan masyarakat, ada hubungan positif antara durasi penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial remaja di lingkungan sekolah, dimana semakin tinggi durasi penggunaan *gadget* maka semakin tinggi interaksi sosial di lingkungan sekolah. Saran untuk orangtua diharapkan untuk lebih mengontrol dan mengawasi penggunaan *gadget* pada anak serta membangun komunikasi secara langsung yang lebih baik anak bisa mengoptimalkan interaksi sosial mereka

DAFTAR PUSTAKA

- Adriyani, M., & Wirjadmadi, B. 2014. *Peranan Gizi dalam Siklus Kehidupan*. Jakarta: Kencana.
- Ali, M dan Asrori M. 2015. *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arifin, Z. 2015. Perilaku Remaja Pengguna Gadget, Analisis Teori Sosiologi Pendidikan. *Tribakti Jurnal Pemikiran Keislaman Vol.26, No. 2*.
- Azis M dan Nurainiah. 2018. Pengaruh Penggunaan Handphone terhadap Interaksi Sosial Remaja di Desa Dayah Meunara Kecamatan Kuta Makmur Kabupaten Aceh Utara. *Jurnal Al-Ijtima'iyyah Vol.4 No. 2*
- Biro Komunikasi dan Pelayanan Masyarakat Kementerian Kesehatan RI. 2017. Penting! Waspada! anak saat menggunakan gawai. <https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/rilis-media/20170725/1221797/penting-waspada-anak-saat-menggunakan-gawai/>
- Fortunela M, Widodo B, 2015. Harga Diri Dan Interaksi Sosial Remaja Yang Tinggal Dengan Orangtua Dengan Remaja yang tinggal di panti asuhan. *Jurnal Empati Vol. 3 No. 4*
- Iswidharmanjaya D & Agency B. 2014. *Panduan Bagi Orang Tua untuk Memahami Faktor-Faktor Anak Kecanduan Gadget*. Jakarta: Bisakimia.
- Jamun YM, Wejang HEA, Ngalu R. 2019. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa SMA Di Kecamatan Langke Rembong. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar Vol.3 No.1*
- Pradipta DA, Hamiyati, Muhariati M. 2014. Hubungan Kelekatan Orang Tua dengan Interaksi Sosial antar Teman Sebaya pada Remaja Laki-Laki di SMPN 6 Jakarta. *Jurnal Kesejahteraan Keluarga dan Pendidikan [JKKP] Vol.01 No.02*
- Kementrian Kominfo RI. 2014. Riset Kominfo Dan UNICEF Mengenali Perilaku Anak Dan Remaja Dalam Menggunakan Internet. *Kominfo*. https://kominfo.go.id/content/detail/3834/siaran-pers-no-17pihkominfo22014-tentang-riset-kominfo-dan-unicef-mengenai-perilaku-anak-dan-remaja-dalam-menggunakan-internet/0/siaran_pers
- Muflih, Hamzah, Purniawan WA. 2017. Penggunaan Smartphone dan Interaksi Sosial pada Remaja di SMA Negeri 1 Kalasan Sleman Yogyakarta: *Idea Nursing Journal Vol.3 No.1*
- Morissan, Wardhani AC, Hamid F. 2010. *Teori Komunikasi Massa*, Bogor: Ghalia Indonesia.
- Permana, D. A. D. 2018. *Komunikasi Interpersonal Orangtua Kepada Anak dalam Memahami Dampak Bermain Game Online*. Naskah Publikasi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Salainty, F. R. 2015. Pengaruh Permainan gadget terhadap perilaku remaja di Kelurahan Karombasan Utara. *Jurnal Acta Diurna Komunikasi Vol.4 No. 1*
- Samini. 2019. *Hubungan Penggunaan Gadget dengan Minat Baca Siswa di Perpustakaan SMA Negeri 5 Banda Aceh*. Skripsi. UIN Ar-Raniry Banda Aceh
- Shrivastva, A. 2018. Gadget Addiction at Workplace and It Implication for Workers Life Style: Exploration From Southern India. *Asian Journal of Pychitratry; Elsevier*.

Novitasari W dan Khotimah N. 2016. Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 tahun. *Jurnal PAUD Teratai Vol.05 No.03*

Yunistiati F, Djalali M, Farid M. 2014. Keharmonisan Keluarga, Konsep Diri Dan Interaksi Sosial Remaja. *Pesona Journal Psikologi Indonesia. Vol.3 No. 01, hal 71-82*