

Pengaruh Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pada Warga Dusun Kentingan, Kalurahan Sindumartani Tahun 2022

F. Rosalina Putri¹, Dhea Octavia Saputri², Aldo Christyanto³, Muhammad Nastain⁴, Nafida Hetty Marhaeni⁵

¹²³⁴Fakultas Ilmu Komunikasi dan Multimedia, Universitas Mercu Buana Yogyakarta, Indonesia

⁵Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mercu Buana Yogyakarta, Indonesia

Email: f.rossalinap@gmail.com¹, dheaoctavias536@gmail.com²,

aldodho123@gmail.com³, nastaindongjates@gmail.com⁴, nafidahm@mercubuana-yogya.ac.id⁵

Abstract : *The world is now entering a modern era, where technology is advancing and developing. With the rapid development of technology, it causes humans to become more lazy to socialize or interact with other people face to face. The purpose of this study was to find out whether gadgets have an influence on social interaction between fellow humans among the residents of the Kentingan sub-village, Sindumartani sub-village, in 2022. The population in this study is the residents of the Kentingan sub-village, Sindumartani sub-village, in 2022 who actively use gadgets with an age range of 17-45 years. 366 residents, while the research sample used the slovin technique as many as 191 residents. The instruments used in this study were gadget and social interaction questionnaires that had been modified by the researcher. This type of research is quantitative research with a mixed-methods approach. The data obtained were then analyzed using SPSS software. The results of the study show that gadgets have an influence on the social interaction of the residents of the Kentingan sub-district, Sindumartani hamlet in 2022. The magnitude of the effect is 63.8%, so that other factors as much as 36.2% are influenced by other variables not examined.*

Keywords: *Gadgets, Technology, Social Interaction*

Abstrak : Dunia saat ini sudah memasuki masa modern, dimana teknologi semakin maju dan berkembang. Dengan Perkembangan Teknologi yang semakin meningkat pesat, menyebabkan manusia menjadi lebih malas untuk bersosialisasi atau berinteraksi dengan orang lain secara tatap muka. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah gadget memiliki pengaruh terhadap interaksi sosial antar sesama manusia dikalangan warga dusun kentingan kalurahan sindumartani pada tahun 2022. Populasi dalam penelitian ini adalah warga dusun kentingan kalurahan sindumartani tahun 2022 yang aktif menggunakan gadget dengan rentang usia 17-45 tahun sebanyak 366 warga, sedangkan sampel penelitiannya menggunakan teknik slovin sebanyak 191 warga. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuisioner gadget dan interaksi sosial yang telah dimodifikasi oleh peneliti. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan metode campuran (mixed-methods). Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan software SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gadget memiliki pengaruh terhadap interaksi sosial warga dusun kentingan kalurahan sindumartani pada tahun 2022. Adapun besar pengaruhnya sebesar 63,8%, sehingga factor lainnya sebanyak 36,2% dipengaruhi oleh variable lain yang tidak diteliti.

Kata Kunci: *Gadget, Teknologi, Interaksi Sosial*

PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk sosial, yang dimana manusia tidak dapat hidup sendiri melainkan kita saling membutuhkan orang lain. Manusia dikatakan sebagai makhluk sosial karena berdampak dengan orang lain untuk melakukan sebuah hubungan tertentu. Namun, dengan seiringnya kemajuan teknologi saat ini, gadget menjadi suatu prioritas penting bagi manusia untuk digunakan hal tertentu. Kita tahu manusia dalam kehidupan pasti sering terlibat dalam jalinan komunikasi, baik itu secara saling memberikan pendapat, bertukar pendapat, membaca informasi, mengakses internet, dan lain sebagainya. Dengan komunikasi, manusia mempelajari dan menerapkan cara-cara untuk mengatasi permasalahan dalam kehidupan sosial. Teknologi pada dasarnya untuk mempermudah kegiatan dan aktivitas manusia dalam kehidupan sehari-hari sehingga dengan adanya teknologi pekerjaan dapat diselesaikan dengan cepat, mudah dan nyaman. Tingkat kemajuan dan perkembangan teknologi yang begitu cepat dan pesat berdampak besar dalam kehidupan masyarakat, dimana sebagian besar masyarakat sudah beralih ke teknologi modern baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Sering dengan perkembangan dan kemajuna zaman, manusia dituntut untuk melakukan pertukaran informasi dengan cepat sehingga suatu aktivitas dapat dilakukan dengan efektif dan efisien. Salah satu teknologi yang mudah digunakan dalam pertukaran informasi adalah gadget.

Dengan adanya gadget maka komunikasi antara satu individu dengan individu lain dapat dilakukan dengan mudah dan cepat. Munculnya gadget telah mengubah secara substansial cara kita mengakses informasi, mengalokasikan waktu, dan berinteraksi dengan orang lain. Perubahan ini memiliki implikasi perilaku dan sosial yang penting. Semua fungsi ini telah meningkatkan dan menyederhanakan kualitas hidup secara signifikan. Penggunaan gadget telah meluas, dimana kalangan dan dimensi umur tidak lagi menjadi suatu penghalang dalam penggunaan gadget. Pada umumnya gadget digunakan untuk melakukan komunikasi jarak jauh yakni komunikasi yang dilakukan tanpa tatap muka. Namun seiring berkembangnya teknologi, gadget menyajikan berbagai macam fitur. Selain mempermudah manusia melakukan komunikasi, gadget menjadi media aktualisasi diri melalui penggunaan fitur yang ada, seperti social media, games dan lainnya.

Namun, penggunaan gadget kini semakin sulit terkontrol. Pengguna gadget menggunakan gadget-nya kapanpun dan dimanapun. Sehingga penggunaan gadget tersebut mengganggu komunikasi sehari-hari termasuk didalam aktivitas interaksi sosial dengan lingkungan sekitar. Pada awalnya gadget yang berfungsi memudahkan upaya interaksi antar individu kini mulai berdampak sebaliknya. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol seperti inilah yang dapat mengganggu proses interaksi sosial. Perubahan dalam pola interaksi sosial tersebut menghasilkan pola sikap yang menjadi lebih individualis. Sebab perubahan interaksi langsung menjadi interaksi yang lebih sering dilakukan dengan gadget memiliki perbedaan. Diantara peran emosional dan kontak sosial yang tidak dilakukan secara utuh. Masyarakat kini mulai mengalami perubahan interaksi sosial akibat adanya gadget. Salah satu contoh konkrit yaitu hilangnya respect terhadap orang maupun lingkungan sekitar karena mereka sudah disibukkan dengan gadget-nya masing-masing.

Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui apakah gadget memiliki pengaruh terhadap interaksi sosial antar sesama manusia dikalangan warga dusun kentingan kalurahan sindumartani pada tahun 2022.

TINJAUAN PUSTAKA

Gadget

Gadget merupakan alat elektronik yang memiliki ukuran relatif kecil dan mudah dibawa. Tentu saja, dengan kehadiran gadget akan memberikan dampak signifikan bagi manusia terhadap interaksi sosial. Menurut (Wijanarko & Setiawati, 2016:7) gadget adalah suatu perlengkapan yang memiliki tujuan praktis yang sudah dirancang dan memiliki kelebihan dibandingkan dengan teknologi sebelumnya. Sedangkan Gadget menurut Agoeng Noegroho (2010:15) yakin suatu elemen teknologi kecil (peralatan atau benda elektronik) yang mempunyai manfaat eksklusif, dan sering dikaitkan dengan suatu pembaharuan. Rosyadi (2019: 97) menyatakan bahwa gadget berkembang dari masa kemas dimulai dari pesawat elektronik telepon sampai kepada handphone (HP).

Akan tetapi, gadget dapat membantu berbagai kebutuhan manusia misalnya seperti untuk bekerja, berjualan, belajar mengajar, dan lain sebagainya. Jika manusia sudah kecanduan dan ketergantungan terhadap gadget, maka akan timbul suatu dampak negatif. Menurut Derry (2014: 7) “gadget merupakan sebuah perangkat atau instrument elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis untuk membantu pekerjaan manusia”.

Ada berbagai macam jenis gadget yang seringkali digunakan manusia dalam menjalankan kesehariannya. (1.) Smartphone merupakan salah satu bagian dari gadget yang paling banyak digunakan manusia karena memiliki ukuran yang paling kecil dan efisien. Smartphone memiliki manfaat bagi manusia yaitu sebagai alat komunikasi antar sesama manusia (2.) Komputer merupakan sebuah mesin elektronik digital untuk digunakan sebagai pengolahan data, mempercepat pekerjaan, mencetak dokumen penting, mengirim/menerima informasi tertentu, hingga dapat digunakan untuk berkomunikasi. (3.) Laptop merupakan sebuah mesin elektronik digital yang hampir sama dengan komputer melainkan memiliki ukuran yang relatif lebih kecil. (4.) Kamera Digital merupakan sebuah alat elektronik yang digunakan untuk memotret atau mengabadikan suatu gambar dengan menggunakan sensor. Dari berbagai jenis gadget diatas paling banyak digunakan manusia adalah Smartphone. karena smartphone sangat mudah untuk dibawa dan memiliki berbagai fitur yang sangat memadai.

Interaksi Sosial

Dalam berkehidupan masyarakat, kita tidak bisa lepas dengan yang namanya interaksi sosial. Menurut Menurut H. Bonner (dalam Gerungan, 2010: 62) interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua atau lebih individu manusia, dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain, atau sebaliknya. Interaksi sosial tersebut sangat penting karena menjadi prasyarat bagi terjadinya aktivitas-aktivitas sosial (Supardan, 2011:140). Sedangkan Noel Gits dalam (Siahaan, 1990:3) mengemukakan pendapatnya, bilamana interaksi sosial meliputi pengeporan arti-arti dengan menggunakan lambang-lambang, itulah komunikasi (when social interaction involves the transmission of meaning through the uses of symbols, it is known as communication). Soerjono Soekanto (2000) dalam Tara Lioni dkk. (2013-2014) menyatakan bahwa “interaksi sosial merupakan dasar proses sosial yang terjadi karna adanya hubungan-hubungan sosial yang dinamis mencakup hubungan antar individu, antar kelompok atau antar individu dengan kelompok”. Seperti saat ini interaksi sosial dapat menimbulkan persaingan maupun konflik apabila seseorang mempunyai sifat

individualisme bahkan mempunyai sifat egois karena suatu pengaruh dari gadget. Kecenderungan dalam penggunaan gadget jika digunakan secara berlebihan maka akan timbul suatu sifat individualisme yang berakibat menjadi manusia yang tidak peduli dengan lingkungan sekitar, terutama di lingkungan masyarakat. Ketergantungan masyarakat terhadap gadget juga menimbulkan kesenjangan sosial antara masyarakat yang memiliki gadget dan masyarakat yang tidak memiliki gadget. Kesenjangan itu juga dapat menanamkan perilaku anti sosial atau sibuk dengan diri sendiri tanpa peduli dengan orang disekitar.

Teknologi

Istilah teknologi berasal dari kata *techne* dan *logia*, kata Yunani Kuno *techne* berarti seni kerajinan. Dari *techne* kemudian lahirlah perkataan *technikos* yang berarti orang yang memiliki keahlian tertentu. Teknologi komunikasi adalah suatu proses dimana suatu sistem dibentuk, dipelihara, dan diubah dengan tujuan bahwa sinyal-sinyal yang dikirimkan dan diterima dilakukan sesuai dengan aturan (Forsdale, 1981).

Teknologi komunikasi merupakan penerapan prinsip-prinsip keilmuan komunikasi untuk memproduksi suatu item material bagi efektifitas dan efisiensi proses komunikasi. Teknologi komunikasi juga dapat dipandang sebagai penerapan prinsip-prinsip keilmuan komunikasi melalui penciptaan material (alat-alat teknis) agar meningkatkan kualitas dan kuantitas peranan unsur-unsur komunikasi seperti sumber, pesan, media, sasaran, dampak sesuai dengan konteks komunikasi. dalam cara pandang ilmu komunikasi, teknologi komunikasi merupakan suatu sistem makro yang di dalamnya meliputi teknologi telekomunikasi, teknologi elektronika, dan TI (Liliweri, 2011: 854). Dengan adanya Internet setiap orang dapat mengakses informasi dengan lebih cepat, efisien serta dapat melakukan berbagai hal dengan siapapun, dimanapun dan kapanpun tanpa batas waktu dan tempat (Surya, dkk.,2006).

Media Informasi

Media informasi merupakan “alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, serta menyusun kembali informasi visual”. Jenis-jenis Media Informasi sebagai alat tepat sasaran harus dapat dengan baik tersampaikan kepada target sasaran, sehingga bisa bermanfaat bagi pembuat maupun penerima informasi (Jefkins & Frank, 1997). Teknologi informasi adalah seperangkat alat yang membantu manusia bekerja dengan informasi dan melaksanakan tugas-tugas yang berhubungan dengan pemrosesan informasi (Haag & Keen, 1996). Seperti yang kita tahu, peran gadget tidak hanya sebagai alat untuk komunikasi, melainkan kita dapat menggali informasi dan menerima informasi melalui gadget. Gadget membuat suatu informasi jadi lebih cepat diterima oleh masyarakat serta masyarakat dapat menerima wawasan yang lebih luas dan memiliki pengetahuan yang bermanfaat. Serta masyarakat menjadi lebih mudah dalam menyebarkan dan menerima informasi setiap ada kegiatan maupun pengumuman di desa Namun, masyarakat perlu bijak dalam menelan informasi. Supaya masyarakat terhindar dalam berita negatif atau berita hoax.

Alat Komunikasi

Selain sebagai alat untuk menerima informasi, gadget seringkali digunakan sebagai alat untuk komunikasi. Gadget membuat manusia jadi lebih mudah dalam hal komunikasi.

Adanya gadget halangan jarak tidak menjadi masalah, gadget menjadi suatu peran penting dalam suatu terjalinnya hubungan yang baik.

METODE PENELITIAN

Variabel yang diukur dalam penelitian ini adalah gadget sebagai variable independen, sedangkan interaksi sosial sebagai variable dependen. Indikator yang digunakan untuk mengukur variable gadget teknologi, media informasi, alat komunikasi, dan kesehatan. Sedangkan indikator yang digunakan untuk mengukur variabel interaksi sosial hubungan komunikasi dan hubungan sosial. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan metode campuran (*mixed-methods*). Teknik penelitian yang digunakan adalah survey dengan menyebarkan kuisioner secara online. Poupulasi dalam penilitian ini adalah warga dusun kentingan kalurahan sindumartani tahun 2022 yang masih aktif dalam menggunakan gadget dengan rentang usia 17-45 tahun dengan jumlah sebanyak 366 warga. Sedangkan sampel penelitiannya menggunakan teknik slovin sebanyak 191 warga.

Data terkumpul yang berasal dari 191 responden dengan menggunakan software *Statistical Package For Social Science (SPSS)*. Pertama-tama, peneliti menyebarkan kuisioner kepada sampel uji coba sebanyak 30 warga. Sampel ini digunakan untuk mengetahui tingkat reanilitas dan validitas instrument. Setelah instrument valid dan reliabel, peneliti melanjutkan tahap survey kepada 191 warga sebagai sampel penelitian. Analisis data yang kedua digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independent terhadap variabel dependen dianalisis menggunakan analisis regresi linier, sedangkan perbedaan persepsi antar kategori sampel penelitian dilakukan dengan analisis uji *independent sample t-Test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Profil Responden

Penelitian ini menggunakan 191 warga dusun kentingan kalurahan sindumartani tahun 2022 yang masih aktif dalam menggunakan gadget dengan rentang usia 17-45 tahun yang terdiri dari 14 laki-laki dan 16 perempuan. Perbedaan kategori jenis kelamin ini digunakan untuk menguji perbedaan persepsi pengaruh gadget terhadap interaksi sosial berdasarkan jenis kelamin.

Uji Validitas dan Reabilitas

Pengujian validitas dan reliabilitas menggunakan sampel uji coba yang berbeda dengan sampel penelitian. Sampel uji coba ini menggunakan sampel sebanyak 30 warga .Uji validitas digunakan memastikan alat ukur atau indkator yang digunakan mengukur variabel dengan benar, yang ditunjukkan jika nilai R hitung lebih besar dari R tabel maka item indikator tersebut valid. Sedangkan, reliabilitas menggambarkan konsistensi hasil pengujian indikator yang digunakan bila R hitung lebih besar dari R tabel maka instrument reliabel. Berdasarkan hasil uji validitas, menunjukkan bahwa setiap item indikator pada variabel gadget maupun interaksi sosial diatas 0,36, sehingga

dapat disimpulkan bahwa instrument yang digunakan valid. Adapun hasil validitas sampel uji coba pada variabel gadget dan interaksi sosial disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Validitas Variabel X Indikator Variabel X	Nilai
Teknologi (X1)	
Kemudahan berkomunikasi karena perkembangan teknologi	0,47
Pikiran berfokus pada gadget	0,70
Gadget merupakan hal paling Penting	0,75
Usaha ketika sinyal buruk	0,45
<u>Waktu penggunaan gadget</u>	<u>0,57</u>
Media Informasi (X2)	
Kecenderungan memperoleh informasi dari gadget	0,46
Kemudahan memperoleh informasi	0,41
Kecenderungan mencari informasi	0,53
<u>Membantu mendapat/mencari informasi</u>	<u>0,54</u>
Alat Komunikasi (X3)	
Gadget berada dekat setiap saat	0,59
Ketika mematikan gadget	0,61
Pemakaian gadget	0,76
Penggunaan gadget sulit berkonsentrasi	0,68
<u>Gadget sebagai alat komunikasi</u>	<u>0,61</u>
Kesehatan (X4)	
Perasaan gelisah	0,49
Telinga atau kulit terasa panas	0,44
<u>Tangan terasa pegal</u>	<u>0,40</u>

Tabel 1 menunjukkan bahwa setiap indikator pada variable X gadget memiliki nilai *pearson product moment* lebih dari R tabel 0,36, sehingga dikatakan valid. Sedangkan untuk variable Y interaksi sosial disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Validitas Variabel Y Indikator Variabel Y	Nilai
Hubungan Komunikasi (Y1)	
Ketika bersama keluarga lebih senang memakai gadget	0,63
Media sosial untuk berkomunikasi	0,43
Interaksi dengan orang yang jauh	0,53
Memperoleh teman melalui gadget	0,59
<u>Komunikasi dengan orang lain setiap hari</u>	<u>0,51</u>

Hubungan Komunikasi (Y2)

Bermain gadget bersama teman	0,73
Saat beraktivitas sulit berkonsentrasi	0,65
Kecenderungan memeriksa gadget saat berinteraksi	0,76
Berinteraksi melalui gadget lebih menyenangkan	0,53
<u>Ketergantungan gadget</u>	<u>0,81</u>

Tabel 2 menunjukkan bahwa seluruh indikator pada variabel interaksi sosial lebih besar dari R tabel 0,36, sehingga instrument dikatakan valid. Karena item pada variable X dan Y sudah valid, maka dilanjutkan dengan uji reabilitas. Hasil uji coba menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha dari variable gadget adalah 0,85 yang lebih besar dari R tabel 0,36, sehingga variable interaksi sosial dinyatakan reliabel.

Analisis Regresi Linier

Analisis regresi dilakukan setelah prasyarat analisis di penuhi. Pada pengujian syarat analisis ini dilakukan uji normalitas dan linieritas. Hasil uji normalitas Shapiro-wilk dengan menggunakan bantuan SPSS menunjukkan bahwa nilai Sig. pada variable gadget adalah 0,000 > 0,05 sehingga variable gadget dikatakan normal. Selain itu, nilai Sig. pada variable interaksi sosial adalah 0,000 > 0,05 sehingga variable interaksi sosial normal. Selanjutnya hasil pengujian linieritas menunjukkan bahwa nilai Sig. pada deviation from linearity adalah 0,000 < 0,05 yang menunjukkan bahwa antara variable gadget dan interaksi sosial memiliki hubungan yang linier.

Dikarenakan analisis prasyarat telah diepenuhi, maka dilanjutkan dengan analisis regresi. Analisis regresi linier bertujuan untuk mengetahui tingkat pengaruh masing-masing variabel independent yaitu Teknologi (X1), Media Informasi (X2), Alat Komunikasi (X3), dan Kesehatan (X4), pada gadget terhadap variable dependent yaitu interaksi sosial (Y). Adapun hasil analisis regresi disajikan pada Tabel 1.

Variabel	Standardized Coefficient	Sig
Teknologi	0.799	0.000
Media informasi	0.342	0.000
Alat komunikasi	0.715	0.000
Kesehatan	0.524	0.000
R Square	0.799	

Variabel Teknologi (X1) menunjukkan nilai signifikan sebesar 0,000 < 0,05 dengan koefisien sebesar 0,779. Hal ini menunjukkan bahwa variabel Teknologi berpengaruh positif terhadap Interaksi sosial secara nyata (H1 diterima).

Variabel Media Informasi (X2) menunjukkan nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$ dengan koefisien sebesar 0,342. Hal ini menunjukkan bahwa variabel Teknologi berpengaruh positif terhadap Interaksi sosial secara nyata (H2 diterima).

Variabel Alat Komunikasi (X3) menunjukkan nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$ dengan koefisien sebesar 0,715. Sehingga dapat disimpulkan bahwa alat komunikasi berpengaruh secara nyata terhadap interaksi sosial (H3 diterima). Demikian juga variabel Kesehatan (X4) menunjukkan nilai signifikan sebesar $0,000 > 0,05$ dengan koefisien sebesar 0,524, sehingga dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa variabel Kesehatan dinyatakan berpengaruh terhadap interaksi sosial (H4 diterima).

Koefisien R kuadrat pada hasil uji regresi linier adalah 0,638 yang berarti 63,8% variabel interaksi sosial dapat dijelaskan dan dipengaruhi oleh variabel-variabel independent teknologi, media informasi, alat komunikasi dan kesehatan. Sedangkan 36,2% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang belum diteliti.

PEMBAHASAN

Hasil uji regresi linear menunjukkan bahwa Warga dusun kentingan berpengaruh pada gadget terhadap interaksi sosial pada warga dusun kentingan kalurahan sindumartani tahun 2022. Selain itu, teknologi berpengaruh secara positif terhadap interaksi sosial warga dusun kentingan sindumartani yang berarti semakin bagus teknologi pada gadget maka semakin tinggi interaksi sosial yang ditimbulkan. teknologi terkait dengan penggunaan gadget yang memiliki berbagai fungsi dan fitur yang menarik. Temuan lainnya adalah media informasi pada gadget yang berpengaruh positif secara nyata terhadap interaksi sosial warga dusun kentingan sindumartani. Hal ini berarti semakin tinggi penggunaan gadget maka interaksi sosial juga tinggi. Diantara variable pengaruhi lainnya, variable teknologi menunjukkan pengaruh yang paling kuat, ditunjukkan oleh nilai β yang lebih besar daripada media informasi ($\beta=0.779 > 0.342$). Hal ini menunjukkan bahwa interaksi sosial yang ditimbulkan oleh penggunaan gadget memiliki pengaruh satu sama lain.

Gadget yang terdiri dari teknologi, media informasi, alat komunikasi, dan kesehatan, memiliki pengaruh akan interaksi sosial pada warga dusun Kentingan Kelurahan Sindumartani tahun 2022 pada setiap indikatornya. Walaupun hasil yang tinggi di tunjukkan oleh indikator teknologi yang ditimbulkan oleh pengaruh gadget.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa gadget memiliki pengaruh terhadap interaksi sosial pada warga dusun Kentingan Kelurahan Sindumartani. Adapun besar pengaruhnya sebesar 63,8% sehingga factor lainnya sebesar 36,2% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Stiawan, H. B. (2020). Masa Depan Teknologi Komunikasi Data, Menebak Arah Perkembangannya. *Journal of Information Technology ; Vol.5 (2)*, 2-5.
- Aisyah Anggraeni, H. S. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial para Siswa SMA. *Jurnal Ppkn & Hukum ; Vol.13 (1)*, 64-76.
- Dinda Berliana, L. R. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini ; Vol. 3 (1)*, 24-37.
- Haryani., H. G. (2020). Penggunaan Alat Komunikasi Melalui Aplikasi Whatsapp pada Pembelajaran Seni Tari Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 5 Padang. *e-jurnal Sendratasik ; Vol.9 (4)*, 80-88.
- Herman Thuan To Saurik, D. D. (2018). Teknologi Virtual Reality untuk Media Informasi Kampus. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer ; Vol.6 (1)*, 72-76.
- Nur Hapipa Siregar, R. W. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Ahlak Remaja. *Jurnal Pendidikan Agama Islam ; Vol.1 (2)*.
- Setiawan., D. (2018). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya. *Jurnal Simbolika ; Vol.4 (1)*, 63-72.
- Syahyudin, D. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa. *Jurnal Kehumasan ; Vol.2 (1)*, 273-282.
- Timbowo, D. (2016). Manfaat Penggunaan Smartphone Sebagai Media Komunikasi. *e-journal "Acta Diurna" ; Vol.5 (2)*.
- Yohanes Marryono Jamun, H. E. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa SMA di Kecamatan Langke Rembong. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, Vol. 3 (1)* , 1-7.