

# HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP INTERAKSI SOSIAL SISWA/I KELAS VIII DI SMP SWASTA PENCAWAN MEDAN TAHUN 2019

Tiurlan M. Doloksaribu, M.Kep<sup>1</sup>  
Julya Valentine Christiani Zai<sup>2</sup>

Politeknik Kesehatan Kemenkes Medan Jurusan Keperawatan

## ABSTRAK

Tahun 2019 terdapat banyak bentuk dan jenis *gadget* dengan desain menarik dan canggih. *Gadget* adalah sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia. *Gadget* juga berpengaruh dalam hal Interaksi sosial, pengaruh yang diberikan dapat bersifat positif maupun negatif tergantung oleh intensitas pemakai *gadget* yang berdasarkan pada durasi dan frekuensi penggunaan *gadget*. Penelitian ini menggunakan metode Deskriptif korelatif dengan desain penelitian *Cross Sectional* yang bertujuan untuk mengetahui hubungan intensitas penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial Siswa/i Kelas VIII di SMP Swasta Pencawan Medan Tahun 2019. Teknik pengambilan sampel menggunakan Total Sampling sebanyak 44 responden menggunakan instrumen kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan frekuensi, responden mayoritas menggunakan *gadget* 3-4 kali dalam sehari, hal tersebut mempengaruhi interaksi sosial peserta didik, diantaranya 15 orang memiliki interaksi sosial cukup baik. Berdasarkan durasi, responden menggunakan *gadget* 4-6 jam dalam sehari, hal tersebut mempengaruhi interaksi sosial peserta didik yaitu 17 orang memiliki interaksi sosial kurang baik. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa adanya hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial. Diharapkan kepada responden agar dapat membagi waktu untuk menggunakan *gadget*.

**Kata Kunci** : Intensitas Penggunaan *Gadget*, Interaksi Sosial  
**Daftar Bacaan** : 24 Kutipan (2011 - 2018)

---

## ABSTRACT

In 2019 there are many forms and types of gadgets with attractive and sophisticates designs. *Gadget* is a device or electronic instrument that has practical purposes and functions especially to help human work. *Gadgets* also have an effect on social interaction, the influence given can be positive or negative depending on the intensity of gadget users based on the duration and frequency of using the gadget. This study uses a descriptive correlative method with cross sectional research design that aims to determine the relationship of the intensity of gadget use to the social interaction in students of Class VII at SMP Swasta Pencawan Medan In 2019. The sampling technique uses total sampling of 44 respondents using the questionnaire instrument. The results showed that based on frequency, the majority of respondents used gadgets 3-4 times a day, it affected the social interaction of students, including 15 people had quite good social interactions. Based on the duration, respondents used gadgets 4-6 hours a day, this affected the social interaction of students, 17 people had poor social interactions. Based on the results of the study it can be seen that there is relationship between the intensity of the use of gedgets for social interaction. It is expected that respondents can share their time using gadgets.

**Keywords** : Intensity Of Use *Gadget*, Social Interaction  
**References** : 24 (2011-2018)

## PENDAHULUAN

Pada era globalisasi saat ini, teknologi merupakan hal yang selalu berkembang dengan pesat. Pada tahun 2019 sudah banyak ditemukan berbagai macam bentuk teknologi dengan desain menarik dan canggih untuk membantu pekerjaan setiap orang dalam melakukan sesuatu atau mengetahui suatu informasi tertentu. Perkembangan teknologi yang semakin canggih tentunya mempengaruhi setiap lapisan masyarakat, mulai dari anak-anak hingga lansia. Pengaruh yang ditimbulkan dapat berupa dampak positif dan negative. Salah satu yang menjadi sasaran dampak perkembangan teknologi tersebut adalah pengaruh pada penggunaan *gadget* bagi anak. (Novitasari dan Khotimah, 2016)

*Gadget* adalah sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia (Iswidharmanjaya D, 2014). Di kalangan anak remaja *gadget* sudah beredar dan bukan hal baru bagi mereka. Remaja yang dalam bahasa aslinya disebut *adolescence*, berasal dari bahasa Latin *adolescere* yang artinya “tumbuh untuk mencapai kematangan”. Bangsa primitif dan orang-orang purbakala memandang masa puber dan masa remaja tidak berbeda dengan periode lain dalam rentang kehidupan. Anak dianggap sudah dewasa apabila sudah mampu mengadakan reproduksi (Ali M, dan Asrori Mohammad, 2011).

Interaksi sebagai peristiwa saling memengaruhi satu sama lain ketika dua orang atau lebih hadir bersama, berkomunikasi satu sama lain (Thibaut dan Kelley, 1979 dalam Ali M, dan A Mohammad, 2011). Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Novitasari dan Khotimah (2016) hadirnya *gadget* membuat anak cenderung lebih senang menggunakan *gadget* ketimbang berkumpul, bermain, berinteraksi dengan teman sebayanya sehingga dapat mempengaruhi proses interaksi. Anak – anak saat ini kebanyakan menggunakan *gadget* berjenis *smartphone* maupun *tablet pc*. Mereka menggunakan *gadget* untuk mengoperasikan aplikasi permainan, membuka media sosial, menonton video dan mengakses internet, jika tanpa pengawasan orang tua tidak tertutup kemungkinan anak–anak membuka situs–situs yang bersifat *pornografi*. Penggunaan *gadget* secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan seseorang tidak peduli terhadap lingkungannya baik keluarga maupun masyarakat.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Nova (2018) tentang hubungan antara penggunaan *smarthphone* dengan intensitas interaksi sosial dengan hasil sebesar 0,071 dengan signifiikansi ( $p$ ) = 0,473 ( $p < 0,05$ ) yang menunjukkan penelitian ini memiliki hubungan negatif. Kemunculan *gadget* seperti *smartphone* membuat banyak kalangan remaja lebih asik dan sibuk dengan fitur yang terdapat

pada alat tersebut, mereka jauh lebih menyukai interaksi via jejaring sosial media, dari pada harus bertatap muka langsung.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Supriatno dan Ramadhon (2017) tentang pengaruh media komunikasi *smarthphone* terhadap interaksi sosial pelajar diperoleh hasil “*rx*” =0,970 lebih besar daripada “*r*” yang nilainya 0,297 dan 0,361 menunjukkan terdapat pengaruh negatif antara *smarthphone* dan interaksi sosial pelajar. Hal ini dipengaruhi dengan ketergantungan pelajar menggunakan *gadget*. Keseringan penggunaan *gadget* membuat kontak sosial dan komunikasi terhadap lawan bicara berkurang.

Intensitas merupakan suatu momentum yang dipengaruhi oleh waktu (Tubbs & Moss, 1983 dalam Oktario A, 2017). Intensitas dapat dilihat dengan mengetahui tingkatan frekuensi dan durasi yang nampak ketika melakukan suatu hal (Marhaeni, 2012 dalam Oktario A, 2017). Intensitas penggunaan *gadget* merupakan bentuk kuantitas penggunaan *gadget* berdasarkan tingkatan frekuensi serta durasi penggunaannya. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Gifary dan Kurnia (2015) tentang intensitas penggunaan *smarthphone* terhadap perilaku komunikasi dengan hasil 55,4% menunjukkan hasil intensitas penggunaan *smarthphone* memberikan pengaruh negatif terhadap perilaku komunikasi. Kebanyakan *gadget* digunakan dengan

intensitas yang tinggi yaitu dengan frekuensi setiap 3-4 kali dan durasi 140 menit. Penggunaan *gadget* sering digunakan dalam bentuk *smartphone* dengan kegunaan untuk bermain *game*, *video*, berfoto, *browsing*, *e-mail*, *SMS* telepon, jejaring sosial dan *chatting online*.

Berdasarkan data statistik internet Indonesia tahun 2016 pengguna internet di Indonesia berjumlah 132,7 juta dengan pengguna dari berbagai kalangan usia, dari usia 55 < berjumlah 13,2 juta (10 %), usia 10-24 tahun 24,4 juta (18,4%), usia 45-54 tahun 23,8 juta (18 %), usia 25-34 tahun 32,3 juta (24,4 %), usia 35-44 tahun 38,7 juta (29,2 %). Penggunaan internet telah mengalami kenaikan pada tahun 2017 berjumlah 143,26 juta orang, dengan pengguna anak berusia 10-14 tahun berjumlah 768 ribu pengguna (Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2017).

SMP Swasta Pencawan Medan terdiri dari kelas 1-3. Berdasarkan wawancara dari 5 orang anak pada tanggal 28 Januari 2019 frekuensi mereka menggunakan *gadget* rata-rata 3 kali yaitu sepualng sekolah, pada sore hari, dan malam hari dengan durasi penggunaan *gadget* adalah 1– 2 jam dan 3-4 jam perhari. Berdasarkan pernyataan mereka, kebanyakan menghabiskan waktu untuk bermain *HP* membuka sosial media ataupun bermain *game online*.

Merujuk informasi diatas, peneliti tertarik ingin meneliti “Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi

Sosial Siswa/i Kelas VIII DI SMP Swasta Pencawan Medan Tahun 2019”.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah `Deskriptif korelatif. Studi korelasi merupakan penelitian atau penelaahan hubungan antara variabel satu dengan variabel yang lain. Desain penelitian adalah *Cross Sectional*, suatu penelitian untuk mempelajari dinamika korelasi antara faktor-faktor risiko dengan efek, dengan cara pendekatan, observasi atau pengumpulan data sekaligus pada suatu saat (*point time approach*) (Notoatmodjo, 2017).

### a. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian atau objek yang diteliti (Notoatmodjo, 2017). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelas VIII yang berjumlah 44 orang, yang menggunakan gadget yang berada di SMP Swasta Pencawan Medan.

### b. Sampel

Sampel adalah objek yang diteliti dan dianggap mewakili seluruh populasi (Notoatmodjo, 2017). Dalam penelitian ini sampel diambil menggunakan teknik total sampling yaitu dengan mengambil semua anggota populasi menjadi sampel. Total populasi dalam penelitian ini adalah 44 orang.

## HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian ini dianalisis berdasarkan kuesioner yang diisi oleh 44 responden. Hasil penelitian terdiri dari analisa univariat digunakan untuk menggambarkan intensitas penggunaan *gadget* yang terdiri atas frekuensi dan durasi. Sedangkan analisis bivariat di lakukan dengan menggunakan uji *Chi Square* untuk mengetahui hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dan interaksi sosial anak.

**Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Intensitas Penggunaan Gadget di SMP Swasta Pencawan Medan Tahun 2019.**

| Int Peng.<br><i>Gadget</i> | Tinggi |      | Sedang |      | Rendah |      | n  | %   |
|----------------------------|--------|------|--------|------|--------|------|----|-----|
|                            | n      | %    | n      | %    | n      | %    |    |     |
| Frekuensi                  | 17     | 38,6 | 27     | 61,4 | 0      | 0,00 |    |     |
| Total                      | 17     | 38,6 | 27     | 61,4 | 0      | 0,00 | 44 | 100 |
| Durasi                     | 17     | 38,6 | 15     | 34,1 | 12     | 27,3 |    |     |
| Total                      | 17     | 38,6 | 15     | 34,1 | 12     | 27,3 | 44 | 100 |

Berdasarkan tabel 4.1 dapat dilihat bahwa mayoritas responden menggunakan *gadget* dengan frekuensi sedang yaitu sebanyak 27 orang (61,4%), dan responden yang menggunakan *gadget* dengan durasi tinggi yaitu sebanyak 17 orang (38,6%),

**Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan**

**Interaksi Sosial Siswa/i Kelas VIII di SMP Swasta Pencawan Medan Tahun 2019.**

| Interaksi Sosial | n  | %    |
|------------------|----|------|
| Kurang Baik      | 17 | 38,6 |
| Cukup Baik       | 15 | 34,1 |
| Baik             | 12 | 27,3 |
| Total            | 44 | 100  |

Tabel 4.2 menunjukkan bahwa responden yang interaksi sosialnya kurang baik sebanyak 17 responden (38,6%).

**Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Interaksi Sosial Siswa/i Kelas VIII terhadap Frekuensi Penggunaan Gadget di SMP Swasta Pencawan Medan Tahun 2019.**

| Frek Peng. Gadget | Interaksi Sosial |      |            |      |             |      |    |      |
|-------------------|------------------|------|------------|------|-------------|------|----|------|
|                   | Baik             |      | Cukup Baik |      | Kurang Baik |      |    |      |
|                   | n                | %    | n          | %    | n           | %    | n  | %    |
| Sedang            | 12               | 27,3 | 15         | 34,1 | 0           | 0,0  | 27 | 61,4 |
| Tinggi            | 0                | 0,0  | 0          | 0,0  | 17          | 38,6 | 17 | 38,6 |
| Total             | 12               | 27,3 | 15         | 34,1 | 17          | 38,6 | 44 | 100  |

Berdasarkan Tabel 4.3 menunjukkan bahwa mayoritas responden yang menggunakan *gadget* Di SMP Swasta Pencawan Medan adalah dengan frekuensi sedang sebanyak 27 orang (61,4%) diantaranya memiliki interaksi sosial baik sebanyak 12 orang (27,3%) dan memiliki interaksi sosial cukup baik sebanyak 15 orang (34,1%).

**Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Interaksi Sosial Siswa/i Kelas VIII terhadap Durasi Penggunaan Gadget di SMP Swasta Pencawan Medan Tahun 2019.**

| Durasi Peng. Gadget | Interaksi Sosial |      |            |      |             |      |    |      |
|---------------------|------------------|------|------------|------|-------------|------|----|------|
|                     | Baik             |      | Cukup Baik |      | Kurang Baik |      |    |      |
|                     | n                | %    | n          | %    | n           | %    | n  | %    |
| Rendah              | 12               | 27,3 | 0          | 0,0  | 0           | 0,0  | 12 | 27,3 |
| Sedang              | 0                | 0,0  | 15         | 34,1 | 0           | 0,0  | 15 | 34,1 |
| Tinggi              | 0                | 0,0  | 0          | 0,0  | 17          | 38,6 | 17 | 38,6 |
| Total               | 12               | 27,3 | 15         | 34,1 | 17          | 38,6 | 44 | 100  |

Berdasarkan tabel 4.4 menunjukkan bahwa responden yang menggunakan *gadget* Di SMP Swasta Pencawan Medan adalah dengan durasi tinggi sebanyak 17 orang (38,6%) memiliki interaksi sosial kurang baik.

## PEMBAHASAN PENELITIAN

Penelitian ini membahas tentang hubungan intensitas penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial siswa/i kelas VIII di SMP Swasta Pencawan Medan Tahun 2019. Penelitian ini menggunakan metode Deskriptif korelatif dengan desain penelitian *Cross Sectional*.

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukkan bahwa mayoritas responden menggunakan *gadget* dengan frekuensi sedang yaitu sebanyak 27 orang dengan persentase 61,4%. Responden yang menggunakan *gadget* dengan durasi

tinggi adalah sebanyak 17 orang dengan persentase 38,6%. Frekuensi merupakan bagian dari intensitas, frekuensi penggunaan *gadget* merupakan jumlah pemakaian *gadget* dalam jangka waktu tertentu (Depdiknas, 2011 dalam Oktario Alexander 2017).

Hasil penelitian terkait frekuensi penggunaan *gadget* ini tidak jauh berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Musdalifah, dkk, (2017) yang dilakukan di Politeknik Negeri Samarinda dengan 30 responden didapatkan bahwa frekuensi, durasi, dan isi berpengaruh terhadap interaksi sosial dengan nilai ( $p=0,000$ ). Dapat disimpulkan bahwa frekuensi penggunaan *gadget* seseorang dapat mempengaruhi interaksi sosialnya.

Durasi adalah lamanya suatu berlangsung, rentang waktu. Durasi nampak pada seberapa lama seseorang dalam melakukan suatu kegiatan (Depdiknas, 2011 dalam Oktario Alexander 2017). Durasi penggunaan *gadget* adalah seberapa waktu yang diperlukan seseorang dalam menggunakan *gadget*.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Anindya, M, (2017) tentang Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Anak menyatakan bahwa adanya hubungan durasi penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak dengan 43 responden (52,4%) dengan nilai *Chi Square* ( $p=0,000$ ) yang berarti  $p$

$value < 0,05$ . Penelitian yang telah dilakukan oleh Salsabila (2016) mengenai Pengaruh Lama Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Anak DI TK Al Azhar Banda Aceh dengan 70 responden juga menyatakan bahwa adanya pengaruh lama menggunakan *gadget* terhadap perkembangan anak dengan nilai ( $p=0,001$ ).

Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa durasi penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap interaksi sosial. Dampak dari penggunaan *gadget* tidak hanya akan terlihat dalam jangka pendek, akan tetapi semakin terlihat pada jangka panjang selama proses perkembangan anak. Karena masa anak-anak menuju remaja merupakan periode awal berkembang menjadi manusia. Apabila seorang anak tidak mampu meraih potensinya secara maksimal, maka di dewasanya kelak juga tidak mampu menjadi seorang yang produktif.

Berdasarkan tabel 4.2 ditemukan hasil bahwa responden yang interaksi sosialnya kurang baik sebanyak 17 responden dengan persentase 38,6%. Interaksi sosial merupakan salah satu tahap perkembangan anak. Dalam tahapannya anak belajar proses yang membimbing anak ke arah perkembangan kepribadian sosial sehingga dapat menjadi seseorang yang bertanggung jawab dan efektif. Pada tahap ini anak belajar dari bergaul dengan lingkungannya, baik orang tua, sanak keluarga, ataupun teman sebayanya (Yusuf Syamsu 2016). Hasil

penelitian terkait interaksi sosial ini tidak jauh berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Nova, R, (2018) yang dilakukan di SMP N 8 Magelang didapat bahwa adanya hubungan negatif antara penggunaan *smartphone* dengan intensitas interaksi sosial dengan hasil koefisien korelasi  $r_{xy} = -0,071$  dengan sig. = 0,473; ( $p < 0,05$ ).

Hasil penelitian oleh Irawan, dkk, (2013) tentang Pengaruh Kegunaan *Gadget* Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Remaja menyatakan bahwa penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap kemampuan sosialisasi remaja dengan hasil  $Y = 130,635 - 1,505X$ . Tanda negatif pada nilai  $b = -1,505X$  menunjukkan bahwa variabel kemampuan bersosialisasi mengalami penurunan. Adanya alat komunikasi yang semakin canggih mempengaruhi pola interaksi sosial seseorang yang menjadikan kebiasaan dan kebudayaan baru yang juga akan berpengaruh dalam perkembangan interaksi sosial seseorang.

Berdasarkan tabel 4.3 didapat bahwa responden yang menggunakan *gadget* dengan frekuensi sedang sebanyak 27 orang dengan persentase 61,4%, diantaranya 12 orang memiliki interaksi sosial baik dengan persentase 27,3%, dan 15 orang memiliki interaksi sosial cukup baik dengan persentase 34,1%.

Masa perkembangan sosial anak bertambah pada saat anak mencapai usia 7 sampai 10 tahun dan mencapai puncak

kurva saat anak berada di antara umur 9 sampai 15 tahun. Perkembangan sosial dapat mengalami penurunan kembali disebabkan oleh pada masa remaja keinginan untuk lebih tahu suatu hal, keinginan mencoba-coba, dan keinginan mencari jati diri menjadi lebih tinggi sehingga berbenturan dengan upaya mencapai kemandirian sosial atau individuasi (Ali M, dkk 2011). Intensitas penggunaan *gadget* dapat dilihat dengan mengetahui tingkatan frekuensi dan durasi ketika melakukan suatu hal (Marhaeni, 2012 dalam Oktario A, 2017).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Gifary dan Kurnia (2015) tentang Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Komunikasi dengan responden 100 orang menyatakan bahwa hasilnya berpengaruh signifikan sebesar 55,4%. Anak yang lebih tertarik dengan *gadgetnya* berkemungkinan malas untuk berinteraksi ataupun berkomunikasi dengan orang sekitar maupun keluarga akibat lebih tertarik dengan *gadget* dan itu akan berdampak buruk bagi perkembangan sosial (Novitasari dan Khotimah, 2016).

Berdasarkan tabel 4.4 menunjukkan bahwa responden yang menggunakan *gadget* dengan durasi tinggi sebanyak 17 orang dengan persentase 38,6% memiliki interaksi sosial kurang baik. Masa remaja sebagai masa peralihan, periode perubahan, masa mencari identitas, masa remaja sebagai

masa yang tidak realistis, masa remaja sebagai masa ambang dewasa (Ali M, dkk 2011). Penelitian yang dilakukan oleh Wahyuningsih (2016) yang dilakukan di SMP Purnama 3 Semarang dengan 32 Responden didapatkan bahwa adanya korelasi antara intensitas penggunaan *smartphone* terhadap perilaku antisosial dengan nilai ( $p=0,000$ ). Dapat disimpulkan bahwa intensitas penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap kualitas interaksi sosial seseorang.

## KESIMPULAN

Dari hasil penelitian “Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Siswa/i Kelas VIII DI SMP Swasta Pencawan Medan Tahun 2019” dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan frekuensi, siswa/ikelas VIII SMP Swasta Pencawan Medan mayoritas menggunakan *gadget* 3-4 kali dalam sehari, hal tersebut mempengaruhi interaksi sosial peserta didik, diantaranya 15 orang memiliki interaksi sosial cukup baik dan 12 orang peserta didik memiliki interaksi sosial baik.
2. Berdasarkan durasi, siswa/l kelas VIII SMP Swasta Pencawan Medan menggunakan *gadget* 4-6 jam dalam sehari, hal tersebut mempengaruhi interaksi sosial peserta didik yaitu 17 orang memiliki interaksi sosial kurang baik.

3. Adanya hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial Siswa/i Kelas VIII.

## Saran

1. Bagi SMP Swasta Pencawan Medan  
Bagi SMP Swasta Pencawan Medan disarankan kepada guru agar dapat mengingatkan dan memberikan informasi kepada peserta didik melalui mading maupun penyuluhan, mengenai efek penggunaan *gadget* terlalu lama. Kepada peserta didik diharapkan dapat membagi waktu untuk menggunakan *gadget*.
2. Bagi Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Medan  
Bagi Institusi Poltekkes Kemenkes Medan agar menjadi sumber referensi dipergustakaan jurusan keperawatan tentang Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial dan dapat menjadi panduan penelitian bagi mahasiswa selanjutnya jika melakukan penelitian.
3. Bagi Peneliti  
Bagi peneliti hasil penelitian ini berguna untuk mengetahui adakah hubungan antarintensitas penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak didik serta sebagai bahan perbandingan untuk peneliti melakukan penelitian selanjutnya.



#### 4. Bagi Peneliti selanjutnya

Diharapkan kepada peneliti selanjutnya agar hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk pengembangan penelitian selanjutnya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ali. M dan Asrori M., (2011). *Psikologi Remaja*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Anindya, M., (2017). *Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak*.
- Gifary, S. dan Kurnia I., (2015). *Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Komunikasi*. Jurnal Sosioteknologi;14(2).
- Irawan, dkk, (2013). *Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Remaja*. An-Nafs;08(02)
- Iswidharmanjaya D, dan Agency B., (2014). *Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-Faktor Anak Kecanduan Gadget*. Bisakimia.
- Jones, I., (2017). *The Effects Of Mobile Device Use On Social Interacrctions Among College Student*. Firescholars.
- Junita, Rina., (2012). *Hubungan Interaksi Sosial Dalam Kelas Lintas Fakultas Dengan Identitas Diri Mahasiswa Reguler Angkatan 2009 FIK UI*.
- Mamatha, dkk. (2016). *Impact Of Gadgets On Emotional Maturity, Reasoning Ability Of College Students*. International Journal Of Applied research.;02(03)
- Mulyani, Endang, dkk. (2007). *Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Musdalifah, dkk, (2017). *Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Politeknik Negeri Samarinda*. ISBN;00(01)
- Notoatmojo, S., (2017). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: PT RinekaCipta.
- Nova, R, Yerieska., (2018). *Hubungan Antara Penggunaan Smarthphone Dengan Intensitas Interaksi Sosial*.
- Novitasari, W. dan Khotimah N., (2016). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*. Jurnal Paud teratai.;05(03)182-186.
- Pebriana, P., (2017). *Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini*. Jurnal Obsesi;01(01).
- Politeknik Kesehatan Kemenkes Medan (2012). *Panduan Penyusunan Karya Tulis Ilmiah*. Medan.
- Saadah, H, Fitria., (2018). *Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pada Siswa MAN 3 Sleman*.
- Salsabila, (2016). *Pengaruh Lama Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Di TK Al Azhar Banda Aceh*.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Sundus, M. (2018). *The Impact Of Using Gadgets On Children*. Journal Of Depression And Anxiety.;07(01).
- Supriatno, D. dan Romadhon I., (2017) *Pengaruh Media Komunikasi Terhadap Interaksi Sosial Pelajar*. Paradigma Madani;4(2).

Wahyuningsih. (2018). *Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone Dan Pengawasan OrangTua Terhadap Perilaku Antisosial.*

Witarsa, Ramdhan, dkk, (2018). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar.* Pedagogik.;VI(01).

Yusuf, Syamsu., (2016). *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja.* Bandung : PT Remaja Rosdakarya.