

SKRIPSI

**HUBUNGAN PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN INTERAKSI SOSIAL
PADA REMAJA DALAM KELUARGA**

(DI DUSUN CANDI MULYO JOMBANG)



**SITI FARIDA
203210064**

**PROGRAM STUDI S1 ILMU KEPERAWATAN FAKULTAS KESEHATAN
INSTITUT TEKNOLOGI SAINS DAN KESEHATAN
INSAN CENDEKIA MEDIKA
JOMBANG
2024**

**HUBUNGAN PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP INTRAKSI SOSIAL
PADA REMAJA DALAM KELUARGA**

(DI DUSUN CANDI MULYO JOMBANG)

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan
pada Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Fakultas Kesehatan
Institut Teknologi Sains dan Kesehatan
Insan Cendekia Medika Jombang

**SITI FARIDA
203210064**

**PROGRAM STUDI S1 ILMU KEPERAWATAN FAKULTAS KESEHATAN
INSTITUT TEKNOLOGI SAINS DAN KESEHATAN
INSAN CENDEKIA MEDIKA JOMBANG**

2024

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Farida

NIM : 203210064

Program Studi : S1 Ilmu Keperawatan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan menyatakan bahwa karya tulis ilmiah saya yang berjudul “Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Interaksi Sosial pada Remaja dalam Keluarga di Dusun Candi Mulyo Jombang”

Merupakan karya tulis ilmiah bukan milik orang lain yang secara keseluruhan adalah asli hasil karya penelitian penulis, kecuali teori maupun kutipan yang mana telah disebutkan sumbernya oleh penulis. Surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila dikemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, maka saya siap di proses sesuai hukum dan undang-undang yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jombang, 11 Agustus 2024

Yang Menyatakan
Peneliti



(Siti Farida)

203210064

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Farida

NIM : 203210064

Program Studi : S1 Ilmu Keperawatan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan menyatakan bahwa karya tulis ilmiah saya yang berjudul “Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja Dalam Keluarga di Dusun Candi Mulyo Jombang”.

Merupakan murni karya tulis ilmiah hasil yang ditulis oleh peneliti yang secara keseluruhan benar-benar orisinal dan bebas plagiasi, kecuali dalam bentuk teori maupun kutipan yang mana telah disebutkan sumbernya oleh penulis. Surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai undang-undang yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jombang, 11 Agustus 2024
Yang Menyatakan
Peneliti



(Siti Farida)
203210002

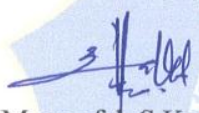
PERSETUJUAN SKRIPSI


Judul : Hubungan penggunaan *gadget* dengan intraksi sosial pada remaja dalam keluarga (Dusun Candi Molyo, Jombang)
Nama : Siti Farida
NIM : 203210064

TELAH DISETUJUI KOMISI PEMBIMBING
PADA TANGGAL 11 September 2024

Pembimbing ketua

Pembimbing anggota


Dr. Muarrofah, S.Kep.,Ns.,M.Kes.
NIDN. 023127501


Agustina Maunaturroh, S.Kep.,Ns.,M.Kes.
NIDN. 073088706

Mengetahui

Dekan Fakultas Kesehatan
ITSKes ICMe Jombang

Ketua Program Studi
S1 Ilmu Keperawatan


Inayatur Rosyidah, S.Kep.,Ns.,M.Kep.
NIDN. 0723048301


Endang Yuswainingsih, S.Kep.,Ns.,M.Kes.
NIDN. 0726038101

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini telah diajukan oleh:

Judul : Hubungan penggunaan *gadget* dengan intraksi sosial pada remaja dalam keluarga (Di Dusun Candi Mulyo, Jombang)

Nama Mahasiswa : Siti Farida

NIM : 203210064

Telah berhasil dipertahankan dan diuji dihadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada Program Studi S1 Ilmu Keperawatan

Komisi Dewan Penguji,

Ketua Dewan Penguji : Evi Rosita, S.Si.T.MM.,M.Keb (.....) NIDN. 0717057501

Penguji I : Dr,Muarrofah,S.Kep.,Ns.,M.Kes (.....) NIDN. 023127501

Penguji II : Agustina Maunaturrohmah,S.Kep.,Ns.,M.Kes (.....) NIDN. 073088706

Mengetahui,

Dekan Fakultas Kesehatan
ITSKes ICMe Jombang

Ketua Program Studi
S1 Ilmu Keperawatan


Inayatur Rosyidah, S.Kep.,Ns.,M.Kep
NIDN. 0723048301


Endang Yuswatiningsih, S.Kep.,Ns.,M.Kes.
NIDN. 0726058101


RIWAYAT HIDUP

Peneliti lahir di Pamekasan pada tanggal 08 September 1999 berjenis kelamin perempuan. Peneliti merupakan anak ketujuh dari 7 bersaudara dari pasangan Bapak Jemmar dan Ibu Sumai.

Tahun 2013 peneliti lulus dari MI Qomarul Ulum, kemudian pada tahun 2016 peneliti lulus dari MTS Tanwirul Ulum yang berada di salah satu Desa diwilayah Kecamatan pasean Kabupaten pamekasan, pada tahun 2019 peneliti lulus dari SMA Pondok Pesantren Darul Amin di madura, dan selanjutnya pada tahun 2020 peneliti melanjutkan pendidikan Prodi S1 Ilmu Keperawatan di ITSKes Insan Cendekia Medika Jombang.

Jombang, 20 Agustus 2024

Yang Menyatakan
Peneliti



Siti Farida
203210064

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan penulis nikmat yang luar biasa memberikan kekuatan serta memberikan penulis kemudahan dalam menyelesaikan tugas akhir penulis dengan baik Sholawat serta salam selalu dilimpahkan kepada Baginda Rasulullah SAW

Segala perjuangan yang sudah saya lalui hingga titik ini saya mempersembahkan Untuk orang-orang yang selalu menjadi penyemangat dan menjadi alasan saya kuat hingga bisa menyelesaikan skripsi ini

1. Ayah Jemmar dan ibu Sumai yang telah memberikan kasih sayangnya, mendidik dan merawat saya dari kecil hingga sekarang ini, yang selalu mendoakan, memberikan dukungan, semangat.
2. Saudara saudaraku Sunarti, Wani, Samhaji iskandar, mohammad suparto, Siti Samsiyah Al Mahmudah, Abdurrahman M.Pd. Ke enam saudara yang selalu ada dan Terima kasih sudah membantu dan memberikan semangat yang selalu diberikan untuk saya. Tumbuhlah menjadi versi yang lebih hebat Kakak perempuan dan kakak laki-lakiku.
3. Serta teman-teman semester 8 yang tidak dapat saya Sebutkan satu persatu Terima kasih atas bantuan dan doa nasehat dukungan serta semangat sehingga bisa membuat saya kembali tersenyum lagi.
4. Terima kasih kepada diri sendiri, Siti Farida, atas keteguhan dan usaha yang telah dilakukan selama ini, meskipun sering merasa putus asa. Meskipun penyusunan skripsi penuh tantangan, keputusan untuk tidak menyerah hingga selesai merupakan pencapaian yang patut dirayakan. Di tengah segala kekurangan dan tekanan, tetaplah berbahagia dan rayakan pencapaian diri.

MOTTO

“Setetes keringat orang tuaku seribu langkah untuk maju”



ABSTRAK

HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA DALAM KELUARGA

(DI DUSUN CANDI MULYO JOMBANG)

Oleh:

Siti Farida¹⁾, Muarrofah²⁾, Agustina Maunaturrohmah³⁾

S1 Ilmu Keperawatan Fakultas Kesehatan ITS Kes ICMe Jombang

fashadiedot@gmail.com

Pendahuluan: Era digitalisasi yang terus berkembang, penggunaan *gadget* telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, terutama di kalangan remaja. Hampir setiap remaja menghabiskan sebagian besar waktu harian mereka untuk menggunakan *gadget*. Berdasarkan hasil studi pendahuluan pada tanggal 3 juni 2024 dengan cara wawancara 10 remaja di dusun candi mulyo didapatkan sekitar 8 (80%), ditemukan bahwa sebagian besar remaja di Dusun Candi Mulyo menggunakan *gadget* sebagai alat genggam yang digunakan secara rutin dalam kehidupan sehari-hari. **Metode:** Jenis penelitian kuantitatif dengan desain *Cross Sectional*. Populasi sebagian remaja di Dusun Candi Mulyo Kec. Jombang, Kab. Jombang yang berjumlah 74 responden. Dengan jumlah sampel 62 responden, menggunakan teknik *simple random sampling*. Variabel independen penggunaan gadget dan variabel dependen interaksi sosial. Alat ukur dengan kuesioner, pengolahan data *editing, coding, scoring, tabulating*, dan analisis data menggunakan uji *rank spearman* dengan $\alpha=0,05$. **Hasil:** Hasil penelitian menunjukkan hampir keseluruhan penggunaan *gadget* dengan kategori tinggi sebanyak 48 responden (77,4%) dan hampir keseluruhan responden memiliki intraksi sosial dengan kategori rendah sebanyak 47 responden (75,8%). Hasil uji *rank spearman* didapatkan nilai probilitas ($p=0,02$) $<(\alpha=0,05)$ yang berarti H1 diterima. **Kesimpulan:** Ada hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada remaja dalam keluarga di dusun candi mulyo jombang. **Saran:** Diharapkan remaja dapat memperbaiki interaksi sosial dan dapat mememanajemen pemakaian *gadget* dengan bijaksana.

Kata kunci: Penggunaan *gadget*, interaksi sosial, remaja

Keterangan :

1. Mahasiswa
2. Pembimbing Skripsi 1
3. Pembimbing Skripsi 2

ABSTRACT
THE RELATIONSHIP BETWEEN GADGET USE AND SOCIAL INTERACTION IN
ADOLESCENTS IN THE FAMILY

(IN THE HAMLET OF CANDI MULYO JOMBANG)

By:

Siti Farida¹⁾, Muarrofah²⁾, Agustina Maunaturrohmah³⁾
S1 Nursing Faculty of Health ITS Kes ICMe Jombang
fashadiedot@gmail.com

Introduction: In the ever-evolving era of digitalization, the use of gadgets has become an integral part of daily life, especially among teenagers. Almost every teenager spends most of their daily time using gadgets. Based on the results of a preliminary study on June 3, 2024 by means of interviews with 10 teenagers in Candi Mulyo Hamlet, around 8 (80%) were found, it was found that most teenagers in Candi Mulyo Hamlet use gadgets as handheld tools that are used regularly in daily life. **Methods:** A type of quantitative research with a Cross-Sectional design. The population in this study is part of adolescents in Candi Mulyo Hamlet, Jombang District, Jombang Regency which totals 74 respondents. With a sample of 62 respondents, using a simple random sampling technique. Independent variables of gadget use and dependent variables of social interaction. Measuring tools with questionnaires, data processing, editing, coding, scoring, tabulating, and data analysis using the Spearman rank test with $\alpha=0.05$. **Results:** The results showed that almost all of the use of gadgets with a high category was 48 respondents (77.4%) and almost all respondents had social intraksi with a low category of 47 respondents (75.8%). The results of the spearman rank test obtained a probability value ($p=0.02$) $<(\alpha=0.05)$ which means H_1 was accepted. **Conclusion:** There is a relationship between the use of gadgets and social injunction in adolescents in the family in the hamlet of Candi Mulyo Jombang. **Suggestion:** It is hoped that adolescents can improve the quality and quantity of adolescents' lives related to the use of gadgets with social interaction.

Keywords: Gadget use, social interaction, adolescents

Description:

1. Student
2. Thesis Supervisor 1
3. Thesis Supervisor 2

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami haturkan kepada Allah SWT atas rahmat-Nya yang telah memungkinkan kami menyelesaikan Skripsi dengan judul: "Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Intraksi Sosial Pada Remaja dalam keluarga". Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Keperawatan (S.Kep) pada Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Fakultas Kesehatan ITS Kes Insan Cendekia Medika Jombang.

Bersama ini perkenankanlah saya mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya dengan hati yang tulus kepada Prof. Drs. Win Darmanto, M.Si., Med.Sci., Ph.D. selaku Rektor ITS Kes Insan Cendekia Medika Jombang yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas kepada kami untuk mengikuti dan menyelesaikan pendidikan, Inayatur Rosyidah, S.Kep., Ns., M.Kep. selaku Dekan Fakultas Kesehatan, Endang Yuswatiningsih, S.Kep., Ns., M.Kes. selaku Ketua Program Studi S1 Ilmu Keperawatan, Evi Rosita, S.Si.T.MM., M.Keb selaku penguji utama, Dr Muarrofah, S.Kep., Ns., M.Kes. selaku pembimbing pertama, Agustina Maunaturrohmah, S.Kep., Ns., M.Kes. selaku pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan pada penulis, dan seterusnya.

Kami berharap Allah SWT membalas kebaikan semua pihak yang telah memberikan kesempatan, dukungan, dan bantuan dalam menyelesaikan proposal ini. Meskipun kami menyadari bahwa proposal ini masih jauh dari sempurna, kami berharap bahwa proposal ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan bagi bidang keperawatan.

Jombang, 11 September 2024



Siti Farida

DAFTAR ISI

SAMPUL LUAR	i
SAMPUL DALAM.....	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	iii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iv
PERSETUJUAN SKRIPSI.....	v
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
MOTTO	viii
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang	1
1.2 Rumusan masalah	4
1.3 Tujuan penelitian	5
1.4 Manfaat penelitian	5
BAB 2 TINJAUAN TEORI.....	7
2.1 Konsep remaja.....	7
2.2 Konsep gadget	9
2.3 Konsep intraksi sosial dalam keluarga	11
BAB 3 KERANGKA KONSEP DAN HIPOTESIS	22
3.1. Kerangka konseptual.....	22
3.2. Hipotesis penelitian	23
BAB 4 METODE PENELITIAN.....	24
4.1 Jenis penelitian	24
4.2 Desain penelitian	24
4.3 Waktu dan tempat penelitian.....	25
4.4 Populasi/ sampel/ sampling	25

4.5	Kerangka kerja	26
4.6	Identifikasi variabel	28
4.7	Definisi operasional.....	28
4.8	Pengumpulan data & analisa data	29
4.9	Etika Penelitian	38
BAB 5 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		40
5.1.	Hasil penelitian.....	40
5.2.	Pembahasan.....	44
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN		52
6.1.	Kesimpulan.....	52
6.2.	Saran	52



DAFTAR GAMBAR

- Gambar 3.1 kerangka konseptual hubungan penggunaan gadget dengan intraksi sosial pada remaja dalam keluarga di Dusun Candi Mulyo Jombang.....22
- Gambar 4.5 kerangka kerja peneitian hubungan penggunaan gadget dengan itraksi sosial pada remaja dalam keluarga di Dusun Candi Mulyo Jombang.....27



DAFTAR TABEL

Tabel 4.7	Definisi operasional hubungan penggunaan <i>gadget</i> dengan intraksi sosial pada remaja dalam keluarga di Dusun Candi Mulyo Jombang.....	29
Tabel 5.1	Distribusi frekuensi responden berdasarkan usia.....	41
Tabel 5.2	Distribusi frekuensi responden berdasarkan jenis kelamin.....	41
Tabel 5.3	Distribusi frekuensi responden berdasarkan pendidikan.....	42
Tabel 5.4	Distribusi frekuensi berdasarkan penggunaan <i>gadget</i>	42
Tabel 5.5	Distribusi frekuensi berdasarkan interaksi sosial.....	43
Tabel 5.6	Distribusi frekuensi berdasarkan penggunaan <i>gadget</i> dengan interaksi Sosial.....	43



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Kegiatan	55
Lampiran 2 Penjelasan dan informasi (inform consent)	56
Lampiran 3 Pernyataan Persetujuan.....	57
Lampiran 4 Kisi-kisi Kuesioner	58
Lampiran 5 Lembar Kuesioner	59
Lampiran 6 Surat Pengantar Bimbing.....	60
Lampiran 7 Surat Izin Penelitian Dari Kampus	61
Lampiran 8 Surat balasan penelitian	62
Lampiran 9 Uji etik	63
Lampiran 10 Surat pengecekan judul dari perpustakaan.....	64
Lampiran 11 Lembar Bimbingan Proposal Dan Skripsi Pembimbing 1.....	65
Lampiran 12 lembar bimbingan proposal dan skripsi pembimbing 2.....	66
Lampiran 13 Hasil Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner	67
Lampiran 14 Data coding penelitian	69
Lampiran 15 Hasil tabulasi	72
Lampiran 16 hasil uji SPSS	75
Lampiran 17 Dokumentasi penelitian	77
Lampiran 18 Digital Receipt Turnitin.....	78
Lampiran 19 Hasil Turnit.....	79
Lampiran 20 Dokumentasi Kegiatan	80
Lampiran 21 Surat Pernyataan Kesediaan Unggahan Karya Tulis Ilmiah	81

DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

Daftar Lambang

- H₀ : Hipotesis nol
H₁ : Hipotesis alternatif
% : Presentase
≤ : Kurang lebih sama dengan
> : Lebih dari
α : Alpha
p : P-value

Daftar Singkatan

- ITSKes : Institut Teknologi Sains Dan Kesehatan
WHO : *World Health Organization*



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Era digitalisasi yang terus berkembang, penggunaan *gadget* telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, terutama di kalangan remaja. *Gadget* seperti *smartphone*, tablet, dan laptop tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana untuk mengakses informasi, hiburan, dan bahkan untuk memenuhi kebutuhan sosial. Sehingga *gadget* memiliki dampak positif, seperti memudahkan komunikasi dan akses informasi, juga terdapat dampak negatif terutama bagi remaja yang mulai menggunakan *gadget* dalam aktivitas sehari-hari. Meningkatnya teknologi justru mengurangi intensitas hubungan individu. Bergantung pada interaksi sosial yang terjadi melalui media, ikatan solidaritas sosial remaja melemah (Hasanah, 2020). Penggunaan *gadget* telah menjadi bagian tak terpisahkan dalam kehidupan remaja modern. Hampir setiap remaja menghabiskan sebagian besar waktu harian mereka untuk menggunakan *gadget*. Terlebih lagi, pengaruh *gadget* pada remaja dapat (Brignall dan Valley memberikan dampak negatif terhadap perilaku baik di lingkungan sosial maupun dalam lingkungan keluarga. (Pengguna *gadget* di dunia mencapai puncaknya di negara Tiongkok pada tahun 2020, di mana sekitar 63,4% penduduknya menggunakan *gadget*, (Hasanah, 2020). Survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), jumlah pengguna internet di Indonesia meningkat signifikan dari 64,8% menjadi 27,9 juta jiwa. Peningkatan ini sebesar 10,2% menunjukkan adopsi yang cepat terhadap teknologi internet di

Indonesia (Fiidatun Rohana, 2020). Khususnya di Jawa Timur menunjukkan bahwa sekitar 30% masyarakat Jawa Timur menggunakan internet. (Amalia Nur Fariha, 2020), sebanyak 49% pengguna internet terdapat di Jawa Timur. Menurut Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Timur di daerah jombang di dapat data 80,09% pengguna (Sisy Rizkia, 2020). Berdasarkan hasil studi pendahuluan pada tanggal 3 juni 2024 dengan cara wawancara 10 remaja di dusun candi mulyo didapatkan sekitar 8 (80%) , ditemukan bahwa sebagian besar remaja di Dusun Candi Mulyo menggunakan *gadget* sebagai alat genggam yang digunakan secara rutin dalam kehidupan sehari-hari. Dengan fenomena tersebut, banyak perubahan terjadi pada remaja yang menggunakan perangkat elektronik, terutama dalam interaksi sosial mereka Contohnya, yang awalnya mereka sering mengobrol secara langsung dengan keluarga, sekarang mereka lebih sering berkomunikasi melalui aplikasi pesan instan atau media sosial. Jika perilaku remaja yang menggunakan perangkat elektronik tersebut dibiarkan, ada kemungkinan mereka akan mengembangkan sikap acuh tak acuh terhadap lingkungan sosial karena berkonsentrasi pada perangkat daripada berbicara.

Penggunaan *gadget* pada remaja dapat memberikan dampak positif dan negatif. Dampak positifnya terlihat ketika *gadget* digunakan untuk mencari informasi yang berkaitan dengan pendidikan, seperti pembelajaran dan peningkatan pengetahuan. Akan tetapi penggunaan *gadget* juga dapat memiliki dampak negatif jika digunakan secara berlebihan, misalnya bermain game lebih dari 2 jam atau mengakses situs-situs yang berisi konten negatif seperti situs film dewasa. Akibat dari penggunaan *gadget* yang berlebihan, remaja pada masa

sekarang cenderung lebih tertarik dan terlibat dengan *gadget* mereka daripada berinteraksi dengan orang tua. Penelitian ini dapat mengungkap bagaimana hal tersebut mempengaruhi interaksi sosial antar keluarga. Beberapa remaja juga lebih memilih untuk curhat atau mengekspresikan perasaan mereka melalui jejaring sosial menggunakan *gadget* daripada berbicara langsung dengan orang tua mereka. Selain itu, ada juga remaja yang menggunakan *gadget* sebagai sarana untuk mencari informasi yang seharusnya tidak mereka akses (Waldito, 2021). Remaja menjadi malas untuk berolahraga dan beraktivitas fisik karena kemudahan akses ke berbagai teknologi dan media informasi. Mereka lebih suka duduk dan menikmati dunia di dalam perangkat mereka. Mereka secara bertahap kehilangan kenikmatan bermain bersama teman dan keluarga. Selain itu, berlama-lama di depan layar perangkat elektronik juga dapat mengganggu interaksi sosial (Rohana & Hartini, 2020). Misalnya, seorang remaja yang terlalu banyak menghabiskan waktu di depan layar mungkin menjadi kurang peka terhadap perasaan orang lain, sehingga mengurangi kemampuan mereka untuk membangun hubungan yang sehat dan kuat dengan orang-orang di sekitar mereka.

Dampak positif dari interaksi sosial meliputi peningkatan kesejahteraan sosial, solidaritas kelompok, dan dukungan emosional. Melalui interaksi sosial, individu dapat merasa termasuk dalam kelompok, mendapatkan dukungan dari orang lain, dan meningkatkan rasa kebahagiaan dan kesejahteraan secara keseluruhan. Selain itu, interaksi sosial juga dapat memiliki dampak negatif seperti konflik interpersonal, stres, dan isolasi sosial. Konflik interpersonal dapat muncul ketika perbedaan pendapat atau kepentingan antara individu tidak

terselesaikan dengan baik. Stres juga dapat timbul akibat tekanan sosial dari interaksi yang kompleks dan menuntut. Isolasi sosial, di mana seseorang merasa terasing dari lingkungan sosialnya, juga dapat menjadi dampak negatif dari interaksi sosial yang tidak (Zuliana, 2024) Sebagai orang tua, penting untuk mendampingi remaja saat menggunakan *gadget*. Selain itu, pemilihan aplikasi yang tepat untuk remaja juga perlu diperhatikan. Sebaiknya, orang tua membatasi penggunaan *gadget* remaja agar tidak melebihi 30 menit setiap (Erida, 2022) Hal ini dikarenakan penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi pola interaksi sosial remaja. *Gadget* memiliki pengaruh yang kuat dalam ingatan remaja dan dapat memengaruhi perkembangan sifat individual remaja, seperti menjadi pemalu, pemarah, kurang percaya diri, dan kurang peka terhadap lingkungan sekitar (Brignall dan Valley, 2019)

Penelitian dengan judul "hubungan penggunaan perangkat dengan interaksi sosial pada remaja dalam keluarga" didasarkan pada konteks di atas..

1.2 Rumusan masalah

Apakah ada hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada remaja dalam keluarga?

1.3 Tujuan penelitian

1.3.1 Tujuan umum

Menganalisis hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada remaja dalam keluarga di Dusun Candi Mulyo Jombang.

1.3.2 Tujuan khusus

1. Mengidentifikasi penggunaan *gadget* pada remaja dalam keluarga Dusun Candi Mulyo Jombang.
2. Mengidentifikasi intraksi sosial dalam keluarga Dusun Candi Mulyo Jombang.
3. Menganalisis hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada remaja dalam keluarga Dusun Candi Mulyo Jombang.

1.4 Manfaat penelitian

1.3.3 Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber informasi yang berguna untuk memahami bagaimana penggunaan *gadget* mempengaruhi interaksi sosial remaja. Penelitian ini dapat memberikan khasanah keilmuan tentang apakah remaja selama menggunakan *gadget* yang bisa bermanfaat dalam keperawatan komunitas dan keperawatan dasar terkait hierarki kebutuhan.

1.3.4 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini bisa digunakan untuk menambah pengetahuan bagi remaja dan orang tua terkait penggunaan *gadget* dan interaksi sosial dalam keluarga di Dusun Candi Mulyo Jombang, sehingga baik remaja maupun orang tua bisa memanajemen penggunaan *gadget* dengan baik.



BAB 2

TINJAUAN TEORI

2.1 Konsep remaja

2.1.1 Definisi remaja

Masa remaja biasanya dikaitkan dengan masa transisi dari anak-anak menuju dewasa, yang melibatkan beberapa tahapan perkembangan penting dalam kehidupan. Selain perubahan fisik dan seksual, remaja mengalami tahapan menuju kemandirian sosial dan ekonomi, membangun identitas, belajar bernegosiasi, dan belajar keterampilan yang diperlukan untuk kehidupan dewasa” (Azwar, 2021).

2.1.1 Fase remaja

Remaja dibagi menjadi tiga kelompok usia berdasarkan tahap perkembangan mereka (Erida, 2022) yaitu :

1. *Early adolescence* (remaja awal)

Pada rentang usia 12 hingga 15 tahun, seseorang dapat mengalami sikap dan sifat negatif yang belum terlihat saat masih kecil, seperti bingung, cemas, dan gelisah..

2. *Middle Adolescence* (remaja pertengahan)

Dalam rentang usia 15 hingga 18 tahun, orang mulai menunjukkan keinginan atau tanda-tanda tertentu dan mencari sesuatu. Selain itu, mereka sering merasa kesepian dan sulit dimengerti oleh orang lain.

3. *Late Adolescence* (remaja akhir)

Pada usia 18 hingga 21 tahun, orang mulai mencapai stabilitas dan memahami arah hidup mereka, menyadari tujuan hidup mereka, dan memiliki pendirian yang jelas berdasarkan pola..

2.1.2 Karakteristik remaja

Masa remaja, yang biasanya disebut sebagai masa pencarian jati diri atau identitas ego, berlangsung antara usia 18 dan 21 tahun dan merupakan periode peralihan antara masa kanak-kanak dan masa dewasa. (Sugiarto, 2023). Beberapa karakteristik penting dapat dilihat selama masa remaja::

1. Membangun hubungan yang kuat dengan teman sebaya
2. Dengan menerima dan mempelajari tanggung jawab sosial mereka sebagai laki-laki dan wanita dewasa yang menjunjung tinggi masyarakat.
3. mencapai kemandirian emosional dibandingkan dengan orang tua dan remaja lainnya.
4. Memilih dan mempersiapkan karir masa depan yang sesuai dengan kemampuan dan keinginannya
5. Menumbuhkan keyakinan yang positif tentang menikah, berkeluarga, dan memiliki anak.
6. Meningkatkan kemampuan intelektual dan pemahaman yang diperlukan warga negara.
7. Mencapai tingkah laku sosial yang bertanggung jawab.
8. Memperoleh sistem nilai dan moral sebagai pedoman tingkah laku.
9. Meningkatkan pengetahuan keagamaan dan menjadi lebih religius.

2.1.3 Perkembangan Remaja

Perkembangan remaja sangat terkait dengan perkembangan kognitifnya, khususnya fase operasional formal. Kematangan dalam mencapai fase ini akan sangat membantu dalam melaksanakan tugas perkembangan. Kemampuan kreatif remaja sangat dipengaruhi oleh perkembangan kognitifnya untuk memenuhi dan melaksanakan tugas-tugas perkembangan ini. Hakikat tugas, dasar biologis, dan dasar psikologis masing-masing dapat dikaji untuk membantu memahami tugas perkembangan tersebut” (Sugiarto, 2023)

2.2 Konsep gadget

2.2.1 Definisi *gadget*

Gadget merupakan perangkat canggih yang dilengkapi dengan berbagai aplikasi yang memberikan akses ke berbagai media, berita, jejaring sosial, hobi, dan hiburan (Widiawati & Sugiman, 2019)

2.2.2 Jenis-jenis *gadget*

Terdapat beberapa jenis *gadget* (Zuliana, 2024) yaitu:

1. *iPhone*: Merupakan telepon pintar yang memiliki koneksi internet.
2. *iPad*: Sebuah *gadget* dengan layar lebih besar.
3. *BlackBerry*: Perangkat genggam nirkabel dengan berbagai kemampuan untuk SMS, faksimili internet, dan telepon seluler.
4. *Netbook*: Perangkat gabungan antara komputer *portabel*.
5. *Handphone*: Alat komunikasi elektronik tanpa kabel yang dapat dibawa ke mana-mana dan memiliki kemampuan dasar seperti telepon konvensional.

2.2.3 Faktor-faktor penggunaan *gadget*

Ada beberapa faktor yang memengaruhi remaja dalam penggunaan *gadget* (Brignall dan Valley, 2019) Faktor-faktor tersebut termasuk :

1. Iklan yang merajalela di televisi dan media sosial.
2. Kecanggihan dari *gadget*.
3. Keterjangkauan harga *gadget*.

2.2.4 Durasi Penggunaan *Gadget*

Faktor-faktor yang berkaitan dengan penggunaan perangkat (Brignall dan Valley, 2019) yaitu :

1. Penggunaan tinggi: Didefinisikan sebagai penggunaan yang berlangsung lebih dari 3 jam setiap hari.
2. Penggunaan sedang: Intensitas penggunaan sekitar 3 jam dalam sehari.
3. Penggunaan rendah: Intensitas penggunaan kurang dari 3 jam dalam sehari.

2.2.5 Dampak penggunaan *gadget*

Penggunaan *gadget* di kalangan remaja pasti akan menimbulkan dampak, baik dampak positif maupun negatif (Sugiarto, 2023):

1. Dampak Positif
 - a. Memudahkan untuk berinteraksi dengan banyak orang melalui media sosial, memungkinkan komunikasi dengan orang baru dan memperluas teman.
 - b. Mempersingkat jarak dan waktu, terutama karena adanya media sosial dalam perkembangan gadget modern.

- c. Hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi hambatan, dan bahkan sering dilakukan remaja dengan mengirim pesan singkat kepada guru mata pelajaran mereka.

2. Dampak negatif

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat berdampak buruk pada seseorang. Beberapa dari efek negatif tersebut termasuk menjadi pribadi yang tertutup, mengalami masalah kesehatan seperti gangguan tidur, dan berisiko mengembangkan kecanduan terhadap *gadget*. Pengguna *gadget* yang berlebihan juga rentan terhadap kebiasaan menyendiri, risiko perilaku agresif, dan risiko penyakit mental. Oleh karena itu, sangat penting untuk menggunakan gadget dengan bijak untuk menjaga kesehatan mental dan keseimbangan.

2.3 Konsep intraksi sosial dalam keluarga

2.3.1 Definisi intraksi sosial dalam keluarga

Interaksi sosial adalah kunci dari semua kehidupan sosial. Interaksi sosial menjadi syarat utama bagi terjadinya aktivitas-aktivitas sosial (Waldito, 2021). Menurut Mar'at, "interaksi sosial merupakan suatu proses di mana individu memperhatikan, merespon terhadap individu lain, sehingga direspon dengan suatu tingkah laku tertentu." Walgito berpendapat bahwa interaksi sosial adalah hubungan di mana satu orang mempengaruhi orang lain atau sebaliknya, sehingga ada hubungan timbal-balik (Azwar, 2021).

Berdasarkan ketiga pendapat di atas, interaksi sosial dalam keluarga adalah hubungan timbal balik, saling mempengaruhi yang terjadi antar individu dalam penelitian ini, yang dimaksudkan adalah hubungan dalam keluarga, yaitu antara ibu dan ayah, ibu dan anak, ayah dan anak, dan anak-anak.

2.3.2 Syarat-syarat interaksi sosial

Syarat terjadinya intraksi sosial, Menurut (Widiawati & Sugiman, 2019):

1. Adanya kontak sosial

Secara harafiah, kontak sosial dapat diartikan sebagai bentuk bersama-sama menyentuh. Kontak sosial tidak selalu terjadi secara fisik dengan menyentuh secara langsung, namun juga dapat terjadi melalui komunikasi verbal seperti berbicara dengan orang lain.

2. Adanya komunikasi

Komunikasi memiliki arti penting dalam interaksi sosial karena melalui komunikasi, seseorang dapat memberikan tafsiran pada perilaku orang lain, termasuk pembicaraan, gerakan tubuh, atau sikap. Komunikasi memungkinkan penyampaian perasaan dan sikap individu kepada orang lain, sehingga memungkinkan pemahaman antarindividu maupun antarkelompok.

2.3.3 Jenis-Jenis interaksi sosial

Macam-macam interaksi sosial (Brignall dan Valley, 2019) Oposisi (*opposition*) yang mencakup pertikaian (*competition*) dan konflik (*conflict*).

1. Kerjasama (*co-operation*) yang menghasilkan akomodasi (*accommodation*).
2. Proses ketika seseorang dalam masyarakat menerima hak dan kewajiban yang berbeda dari orang lain dalam masyarakat berdasarkan perbedaan usia, jenis

kelamin, dan pekerjaan dikenal sebagai diferensiasi. Diferensiasi ini menghasilkan sistem sosial yang terdiri dari berbagai tingkat..

2.3.4 Faktor-faktor interaksi sosial

Kelangsungan interaksi sosial, meskipun dalam bentuknya yang sederhana, ternyata merupakan proses yang kompleks. Namun, kita dapat membedakan beberapa faktor mendasar yang mempengaruhinya, baik secara individual maupun secara bersamaan", yaitu :

1. Faktor imitasi : Di mana individu cenderung meniru atau mencontoh perilaku orang lain dalam interaksi sosial.
2. Faktor sugesti : Di mana adanya pengaruh saran atau dorongan dari orang lain dalam membentuk perilaku individu.
3. Faktor identifikasi : Di mana individu mengidentifikasi diri atau merasa terhubung dengan orang lain dalam interaksi sosial.
4. Faktor simpati : Di mana adanya empati dan perasaan simpati terhadap orang lain dalam interaksi sosial.

2.3.5 Aspek-aspek intraksi sosial

Berikut ini adalah beberapa komponen yang mendasari interaksi sosial:

1. Komunikasi

Komunikasi penting adalah ketika seseorang memberikan interpretasi tentang perilaku orang lain (dalam bentuk percakapan, gerak badan, atau sikap), serta perasaan-perasaan yang ingin disampaikan oleh orang tersebut. Ada empat komponen dalam komunikasi: berita dikirim, orang yang mengirimkannya, media

atau alat yang digunakan untuk mengirimkannya, dan sistem simbol yang digunakan untuk menyampaikan berita (Widayanti, 2021)

Komunikasi baik verbal maupun nonverbal berfungsi sebagai cara untuk menyampaikan perasaan, ide, atau pikiran serta sebagai alat untuk memahami atau menafsirkan pikiran atau perasaan orang lain. Komunikasi tidak lepas dari kehidupan seseorang karena melaluinya mereka dapat berhubungan dengan orang lain untuk memenuhi kebutuhan (Brignall dan Valley, 2019) Saling menghargai

Menghargai adalah dimana setiap orang saling menghormati, mengindahkan, memuliakan dan menjunjung tinggi pendapat dan keyakinan orang lain (Brignall dan Valley, 2019) Seseorang yang menghargai orang lain memiliki sifat yang mempertimbangkan kepentingan orang lain dan mengakui karya, ide, dan kontribusi orang lain. Orang-orang ini tidak egois dan suka mengucapkan terima kasih atas jasa dan budi baik orang lain. (Brignall dan Valley, 2019)

2. Sikap

Sikap suatu organisasi adalah pendapat dan keyakinan seseorang tentang sesuatu atau situasi yang relatif, bersama dengan perasaan tertentu, dan memberikan dasar bagi seseorang untuk bertindak atau menanggapi dengan cara yang dipilihnya karena sikap adalah sesuatu yang dipelajari dan dapat diubah. (Amalia Nur Fariha, 2020)).

3. Empati

Dalam interaksi sosial, orang harus mengalami perasaan orang lain. Menghargai perasaan orang lain atau mengalami apa yang dirasakan orang lain adalah salah satu definisi empati. Empati suatu kemampuan untuk memahami orang lain secara menyeluruh, baik secara fisik maupun mental, terutama dalam hal perasaan, pikiran, dan keinginan mereka (Brignall dan Valley, 2019)

4. Memberikan dukungan

Sikap yang mendorong atau mendukung orang lain diperlukan dalam interaksi sosial. Keterbukaan dan empati tidak akan bertahan lama jika tidak didukung oleh sikap memberi dukungan. Ini berarti bahwa suasana yang mendukung atau memotivasi diperlukan saat berinteraksi dengan orang (Brignall dan Valley, 2019)

5. Tingkah laku kelompok

Situasi sosial dan kepribadian individu membentuk tingkah laku kelompok, tingkah laku seseorang dapat mempengaruhi mereka sendiri dan lingkungan mereka, demikian pula lingkungan dapat mempengaruhi individu (Amalia Nur Fariha, 2020)

6. Nilai sosial

Nilai sosial adalah nilai-nilai umum tentang sikap dan tingkah laku setiap anggota kelompok mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan kehidupan kelompok yang dikehendaki oleh kelompok dan yang menghasilkan sikap dan tingkah laku tersebut. (Amalia Nur Fariha, 2020).

2.4 Konsep keluarga

2.4.1 Definisi keluarga

Dua orang atau lebih yang tinggal bersama dengan ikatan dan kedekatan emosional yang kuat, tanpa mempertimbangkan hubungan darah, perkawinan, atau adopsi, dan tanpa batasan keanggotaan keluarga (Waldito, 2021).

2.4.2 Tipe keluarga

Tipe keluarga dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu secara tradisional dan modern (Azwar, 2021) sebagai berikut :

1. Keluarga secara tradisional :

- a. *Nuclear family* : Terdiri dari ayah, ibu, dan anak, baik dari perkawinan, adopsi, atau keduanya.
- b. *Extended family* : Keluarga inti ditambah dengan anggota keluarga lain yang memiliki hubungan darah seperti kakek-nenek, paman, bibi, dan sepupu.

2. Keluarga secara modern :

- a. *Tradisional nuclear* : Keluarga di mana ayah, ibu, dan anak tinggal bersama dan salah satu atau keduanya dapat bekerja di luar rumah dianggap sebagai ikatan perkawinan..
- b. *Reconstituted nuclear* : Keluarga baru terdiri dari keluarga inti yang telah menikah baru-baru ini dan tinggal bersama anak-anak dari pasangan yang bekerja di luar rumah.
- c. *Middle age/aging couple* : Ayah bekerja, ibu menjaga rumah, dan anak-anak meninggalkan rumah untuk sekolah, menikah, atau bekerja.

- d. *Dyadic Nuclear* : Pasangan suami istri yang telah lama menikah tinggal satu rumah tanpa anak, di mana salah satu atau keduanya bekerja di rumah.
- e. *Single parent* : Orang tua tunggal karena perceraian atau kematian pasangan, dan anak-anaknya tinggal bersama atau di luar rumah.
- f. *Dual careers* : Pasangan suami istri bekerja di luar rumah tanpa anak.
- g. *Commuter married* : Suami dan istri bekerja di luar rumah, tidak tinggal bersama, namun bertemu pada waktu tertentu.
- h. *Single adult* : Individu yang tinggal sendiri tanpa keluarga dan memilih untuk tidak menikah.
- i. *Three generation* : Terdapat tiga generasi yang tinggal dalam satu rumah.
- j. *Institutional* : Anak atau orang dewasa tinggal di panti asuhan.
- k. *Communal* : Lebih dari satu pasangan yang tinggal bersama dalam satu rumah, monogami dengan anak-anak mereka dan berkolaborasi dalam penyediaan fasilitas.
- l. *Group marriage* : Satu keberagaman dalam satu tempat tinggal di mana satu generasi dewasa telah menikah.
- m. *Unmarried parent and child* : Ibunda dan anak, di mana ibunda tidak ingin menikah tetapi memiliki anak adopsi.
- n. *Cohabiting couple* : Pasangan yang tinggal bersama tanpa ikatan perkawinan.
- o. *Gay and lesbian family* : Keluarga dengan pasangan yang memiliki jenis kelamin yang sama.

2.4.3 Ciri-ciri keluarga

Ciri-ciri keluarga (Azwar, 2021) adalah sebagai berikut :

1. Terorganisasi, di mana anggota keluarga saling berhubungan dan saling bergantung satu sama lain.
2. Memiliki batasan, di mana setiap anggota keluarga memiliki kebebasan untuk menjalankan fungsi dan tugasnya namun dengan batasan yang tepat.
3. Terdapat perbedaan dan kekhasan, di mana setiap anggota keluarga memiliki peran dan fungsi yang spesifik.

2.4.4 Struktur keluarga

“Keluarga memperlihatkan bagaimana pelaksanaan fungsi keluarga berlangsung dalam masyarakat. Berikut adalah beberapa jenis struktur keluarga yang dapat ditemui” :

1. *Patrilinear* : Keluarga yang terdiri dari sanak saudara dengan hubungan darah dan melibatkan beberapa generasi dari garis keturunan ayah.
2. *Matrilinear* : Keluarga yang terdiri dari sanak saudara dengan hubungan darah dan melibatkan beberapa generasi dari garis keturunan ibu.
3. *Matrilokal* : Keluarga di mana suami dan istri tinggal bersama dengan keluarga yang memiliki hubungan darah dengan istri
4. *Patrilokal* : Keluarga di mana suami dan istri tinggal bersama dengan keluarga yang memiliki hubungan darah dengan suami.
5. Keluarga kawin : Hubungan antara suami dan istri yang membangun keluarga, serta melibatkan beberapa sanak saudara yang menjadi bagian dari keluarga karena memiliki hubungan dengan suami atau istri.

2.4.5 Fungsi pokok keluarga

Secara umum fungsi pokok keluarga dapat dijabarkan sebagai berikut (Azwar, 2021)

1. Fungsi afektif : Fungsi utama keluarga dalam menyediakan lingkungan yang mengajarkan anggota keluarga untuk dapat bersosialisasi dengan orang lain
2. Fungsi sosialisasi : Fungsi keluarga dalam mengembangkan dan mengajarkan anak tentang kehidupan sosial sebelum mereka meninggalkan rumah dan berinteraksi dengan masyarakat luas.
3. Fungsi reproduksi : Bertujuan untuk mempertahankan keturunan atau generasi berikutnya dalam rangka menjaga kelangsungan keluarga.
4. Fungsi ekonomi : Memenuhi kebutuhan ekonomi keluarga dan menjadi tempat untuk mengembangkan kemampuan individu guna meningkatkan penghasilan untuk memenuhi kebutuhan keluarga.
5. Fungsi perawatan : Berperan dalam menjaga kesehatan dan kesejahteraan anggota keluarga agar tetap produktif.

2.4.6 Bentuk-bentuk intraaksi sosial dalam keluarga.

Interaksi sosial dalam keluarga: Keluarga adalah komunitas terkecil, dan penting untuk membangun komunitas yang lebih besar. Oleh karena itu, interaksi yang positif harus menjadi dasar kehidupan keluarga yang harmonis. Interaksi sosial dalam keluarga dapat dibagi menjadi beberapa jenis:

1. Interaksi suami dengan istri
2. Interaksi ayah dengan anak
3. Interaksi ibu dengan anak

4. Interaksi ayah dengan anak
5. Interaksi anak dengan anak.

2.4.7 Indikator intraksi sosial dalam keluarga

Dalam keluarga hubungan timbal balik dan saling mempengaruhi antara anggota keluarga, seperti orang tua dan anak-anak anak dan hubungan antar saudara. Indikatornya yaitu:

1. Hubungan ayah dengan ibu

Hubungan ayah-ibu adalah hubungan yang saling mempengaruhi dan timbal balik, dan hubungan ini akan memengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak secara positif dan sebaliknya. ^{cc}

2. Hubungan ayah dengan anak

Ada hubungan timbal balik dan saling mempengaruhi antara ayah dan anaknya. Ayah bertanggung jawab untuk mendidik, melindungi, dan menyayangi anaknya.

3. Hubungan ibu dengan anak.

Ibu bertanggung jawab untuk mendidik, melindungi, dan menyayangi anaknya, yang merupakan bagian dari hubungan timbal balik dan saling mempengaruhi antara keduanya.

4. Hubungan anak dengan anak

Anak-anak terlibat dalam hubungan timbal balik dan saling mempengaruhi antara satu sama lain. Hubungan yang harmonis antar saudara akan memungkinkan mereka saling melindungi, mendukung, dan bertanggung jawab sesuai peran mereka dalam keluarga.

2.5 Hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada remaja

Interaksi sosial menjadi semakin penting bagi remaja karena pada periode remaja, mereka mulai terlibat dalam lingkungan sosial yang lebih luas di mana pengaruh teman sebaya dan lingkungan sangat signifikan. Mengungkapkan bahwa pada remaja cenderung menjauh dari hubungan dengan orang dewasa dan lebih memilih untuk menghabiskan waktu dengan teman sebaya (Brignall dan Valley, 2019).

Kehidupan mengajarkan kita cara berkomunikasi dengan orang lain. Selain itu, interaksi adalah bagian dari hidup manusia. Kegagalan seorang siswa, biasanya remaja, dalam membangun keterampilan sosial dapat menyebabkan kesulitan menyesuaikan diri dengan lingkungannya, yang dapat menyebabkan rasa rendah diri, dikucilkan dari pergaulan, dan perilaku yang tidak normatif, seperti anti sosial, dan kesepian. Siswa yang tidak dapat membangun interaksi sosial juga cenderung lebih negatif, sibuk dengan diri mereka sendiri, dan kurang responsif terhadap orang lain” (Brignall dan Valley, 2019).

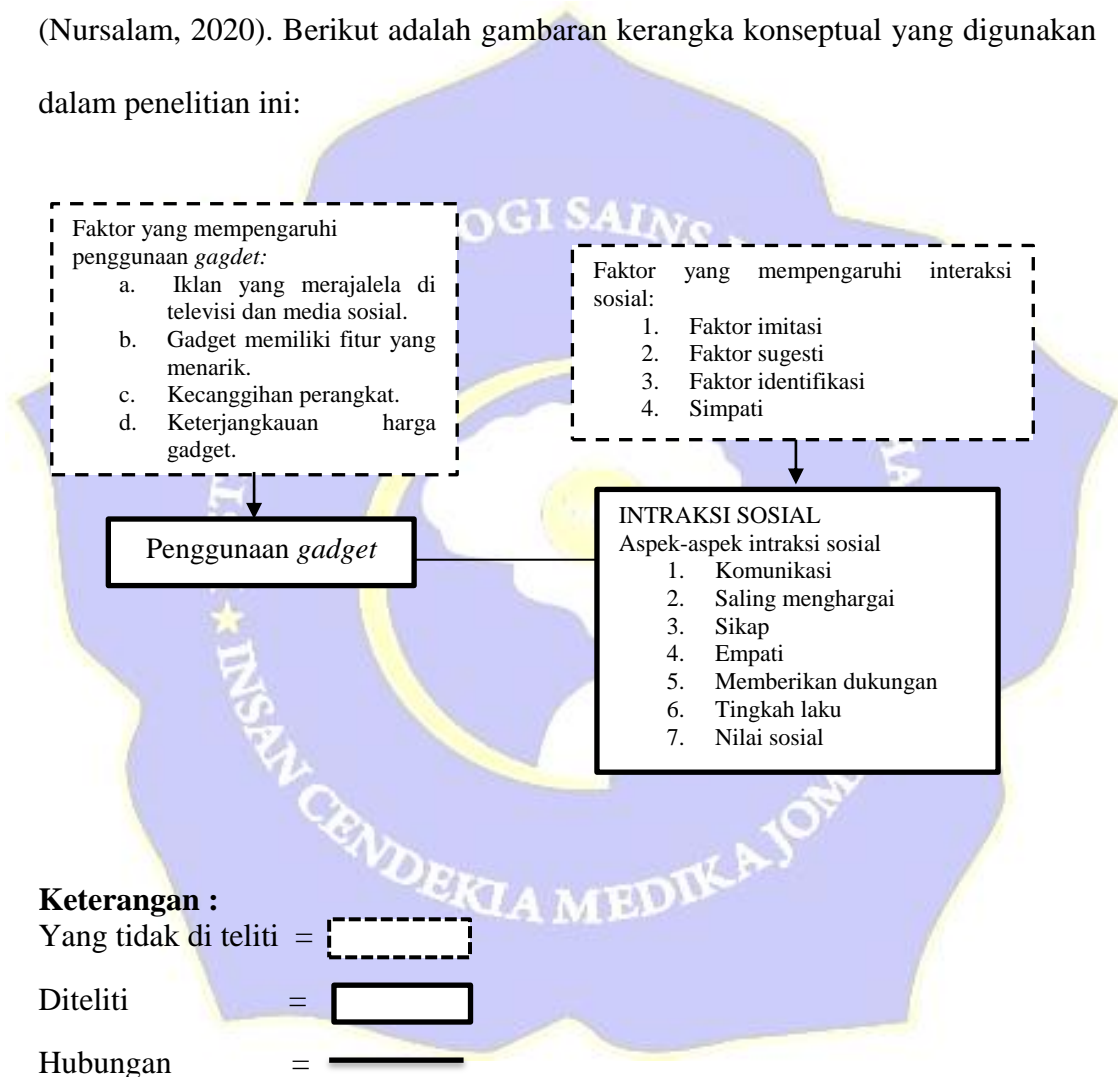
“Kecenderungan remaja untuk menggunakan gadget juga merupakan faktor lain yang menghambat perkembangan keterampilan sosial mereka. *Gadget* adalah media yang digunakan sebagai alat komunikasi modern yang semakin mempermudah komunikasi manusia. Remaja yang tumbuh dalam lingkungan di mana mereka menggunakan perangkat memiliki masalah dalam berinteraksi secara sosial. Sebaliknya, remaja biasanya memiliki interaksi sosial yang baik jika mereka dapat mengendalikan diri dan menggunakan perangkat elektronik dengan bijak (Irawan,)(Waldito,2021)

BAB 3

KERANGKA KONSEP DAN HIPOTESIS

3.1. Kerangka konseptual

Dalam proses menyusun penelitian secara sistematis, kerangka konseptual digunakan untuk menjelaskan hubungan antara teori dan konsep pendukung. (Nursalam, 2020). Berikut adalah gambaran kerangka konseptual yang digunakan dalam penelitian ini:



Gambar 3.1: Kerangka Konseptual Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Interaksi Sosial Remaja Akhir dalam keluarga di Desa Candimulyo Jombang.

3.2. Hipotesis penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara yang ingin diuji kebenarannya melalui penelitian. Dalam penelitian ini, terdapat hipotesis yang diajukan :

H1: Ada hubungan antara penggunaan *gadget* terhadap intraksi sosial pada remaja.

H0: Tidak ada hubungan anatar penggunaan gadget dengan intraksi sosial pada remaja



BAB 4

METODE PENELITIAN

4.1 Jenis penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, yang digunakan untuk menganalisis data dan mencapai kesimpulan yang diinginkan. Metode penelitian kuantitatif bertujuan untuk menarik kesimpulan berdasarkan data numerik. Dalam penelitian ini, tujuannya adalah untuk mengklarifikasi hubungan antara penggunaan *gadget* terhadap intraksi sosial pada remaja dalam keluarga (Nursalam, 2020).

4.2 Desain peneliti

Penelitian dirancang untuk mencapai tujuan. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *cross-sectional*, yaitu jenis penelitian yang berfokus pada pengamatan pada satu titik waktu atau pengumpulan data pada satu titik waktu tertentu untuk variabel bebas dan variabel terkait. (Nursalam, 2020). Dalam penelitian *cross-sectional*, data dikumpulkan dari berbagai responden pada satu waktu tertentu. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran yang representatif tentang hubungan penggunaan *gadget* dengan intraksi sosial remaja pada saat pengumpulan data dilakukan. Dengan menggunakan desain penelitian *cross-sectional*, peneliti dapat mengumpulkan data yang dapat mewakili populasi yang lebih luas dan memperoleh pemahaman tentang hubungan antara variabel yang diteliti

4.3 Waktu dan tempat penelitian

4.3.1 Waktu penelitian

Penelitian ini akan di laksanakan pada bulan Juli sampai Agustus 2024

4.3.2 Tempat penelitian

Tempat penelitan ini akan di laksanakan di Dusun Candi Mulyo Kec. Jombang Kab. Jombang.

4.4 Populasi/ sampel/ sampling

4.4.1 Populasi

Populasi penelitian adalah jumlah subjek yang diteliti oleh peneliti berdasarkan ciri-ciri tertentu dan hasil penelitian tersebut dirangkum. (Amalia Nur Fariha, 2020). Populasi penelitian ini adalah sebagian remaja di Dusun Candi Mulyo Kec. Jombang, Kab. Jombang yang berjumlah 74 remaja. Mereka adalah subjek yang menjadi fokus penelitian ini.

4.4.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang dipilih untuk diteliti dan memiliki jumlah serta karakteristik tertentu (Halisyah, 2022). Sampel penelitian ini adalah remaja di Dusun Candi Mulyo Kec. Jombang, Kab. Jombang. Yang berjumlah 62 remaja. Dengan menggunakan rumus solvin didapatkan sejumlah remaja.

$$\begin{aligned}
 n &= \frac{N}{1 + N(d)^2} \\
 &= \frac{74}{1 + 74 (0,0025)^2} \\
 &= \frac{74}{1 + 74 (0,0025)} \\
 &= \frac{74}{1 + 0,185}
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} &= \frac{74}{1,185} \\ &= 62,4 = 62 \text{ remaja} \end{aligned}$$

Keterangan :

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

d = Tingkat signifikan 5% (0.05)

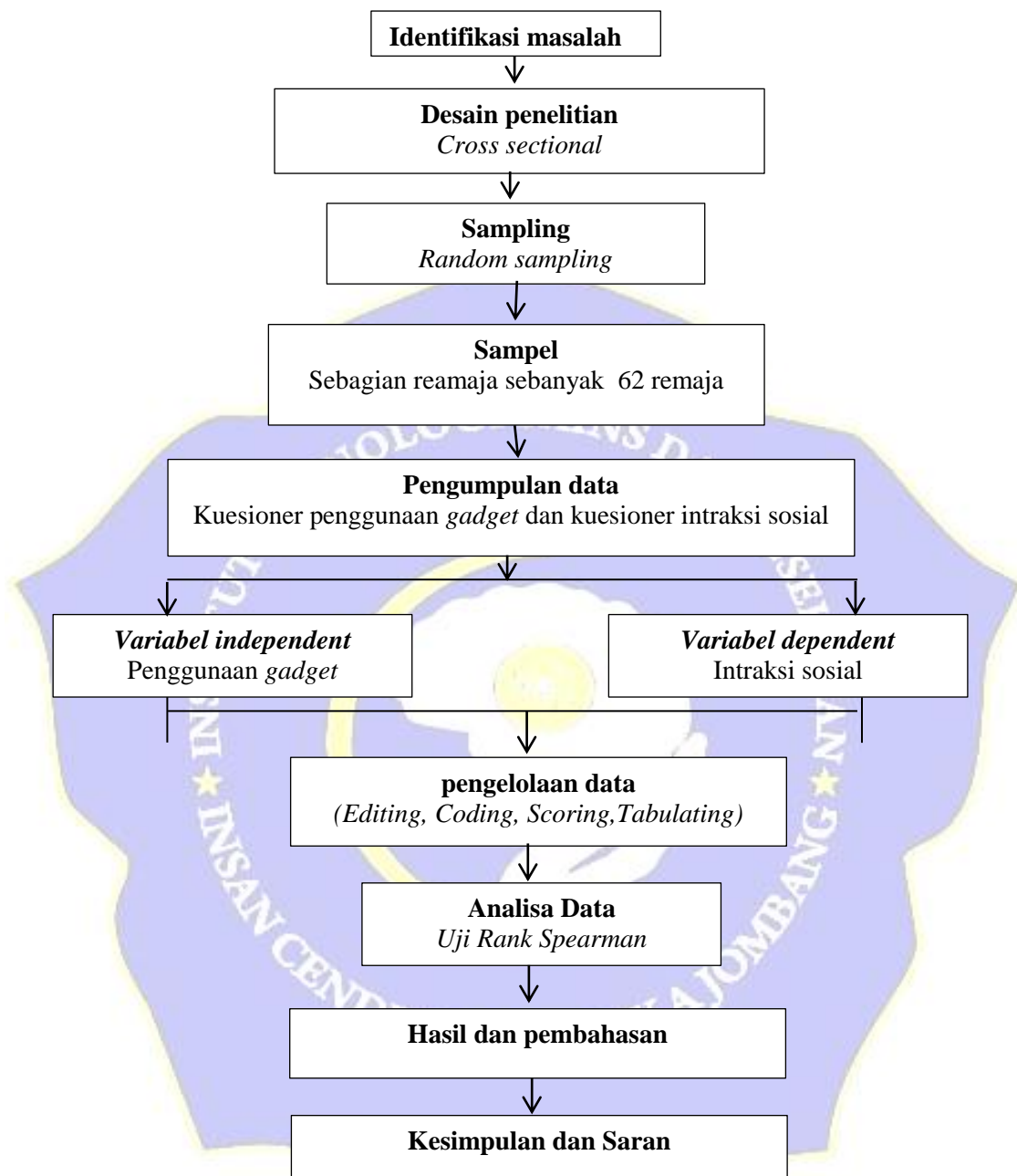
4.4.3 Sampling

Dalam penelitian ini, sampel dibuat dengan menggunakan metode proporsional random sampling, yang berarti bahwa setiap elemen atau anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai sampel (Nursalam, 2020).



4.5 Kerangka kerja

Kerangka kerja penelitian pada gambar di bawah ini :



Gambar 4.5 kerangka kerja penelitian hubungan penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pada remaja di Dusun Candi Mulyo Kec. Jombang Kab. Jombang

4.6 Identifikasi variabel

Dalam penelitian ini menggunakan 2 variabel terdiri atas:

1. Variabel *independent*

Variabel *independent* adalah variabel yang menjadi penyebab perubahan atau timbulnya variabel *dependent* (Nursalam, 2020). Variabel *independent* dalam penelitian ini adalah penggunaan *gadget* pada remaja.

2. Variabel *dependent*

Variabel *dependent* adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat dari variabel *independent* (Nursalam, 2020). Variabel *dependent* dalam penelitian ini adalah intraksi sosial pada remaja.

4.7 Definisi operasional

“Cara peneliti mendefinisikan variabel berdasarkan atribut yang mereka amati dikenal sebagai definisi operasional. Metode ini memungkinkan peneliti untuk melakukan pengamatan atau pengukuran terhadap objek atau fenomena yang diteliti” (Nursalam, 2020).

Tabel 4.7 Definisi operasional Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Interaksi Sosial Remaja dalam keluarga di Desa Candimulyo Jombang

No	Variabel	Definisi	Parameter	Alat ukur	skala	Skor
1.	Penggunaan <i>gadget</i>	Pemakaian alat teknologi yang memiliki pengetahuan cepat akan informasi, pengetahuan dan memiliki fitur yang menarik.	Durasi penggunaan <i>gadget</i> (jam)	K U E S I O N E R	Ordinal	Skor 1. Rendah = 1 2. Sedang = 2 3. Tinggi = 3 Kategori a. Tinggi = >3 jam b. Sedang = 3 jam c. Rendah = < 3 jam (Brignall dan Valley, 2019)
2.	Intraksi sosial pada remaja	Suatu hubungan antara individu dengan individu lainnya dapat berupa sikap dan perilaku yang saling mempengaruhi, sehingga terdapat hubungan timbal balik.	1. Aspek-aspek intraksi sosial - Komunikasi - Saling menghargai - Sikap Empati - Memberikan dukungan dan motivasi - Tingkah laku kelompok - Nilai sosial.	K U E S I O N E R	Ordinal	Skor Selalu = 4 Sering = 3 Kadang-kadang = 2 Tidak pernah = 1 Kategori : a. Rendah: 10-20 b. Sedang: 21-30 c. Tinggi: 31-40

(Brignall dan Valley, 2019)

4.8 Pengumpulan data & analisa data

Teknik pengumpulan data adalah cara atau metode yang digunakan untuk mendapatkan atau mengumpulkan data atau informasi dari responden sesuai dengan lingkup penelitian.

4.8.1 instrumen penelitian

Penelitian ini menggunakan kuesioner, metode pengumpulan data yang meminta informasi dari responden melalui berbagai pertanyaan tertulis.

1. Kuesioner penggunaan *gadget*

Dengan menggunakan alat skala ordinal, kuesioner terdiri dari satu pertanyaan dengan uraian dan jawaban > 7 jam, dianggap sangat lama, 5-6 jam, lama, 3 jam sedang, dan < 2 jam dianggap singkat.

2. Kuesioner intraksi sosial

“Untuk mengukur interaksi sosial, kuesioner menggunakan skala ordinal dalam pernyataan yang terdiri dari tujuh bagian pernyataan dengan uraian dan jawaban: Tidak Pernah (TP), Kadang-kadang (KK), Sering (SR), dan Selalu (SL). Jumlah skor yang diberikan adalah 4-1.

Setiap pertanyaan memiliki empat pilihan jawaban dari dua kategori item: item yang mendukung (mendukung atau mendukung objek sikap atau perilaku) dan item yang tidak mendukung (tidak mendukung objek sikap atau perilaku).

Untuk item yang menguntungkan atau favorable, pilihan TP mendapat skor 1, pilihan KD mendapat skor 2, pilihan SR mendapat skor 3, dan pilihan SL mendapat skor 4. Untuk item yang tidak menguntungkan (unfavorable), pilihan TP mendapat skor 4, pilihan KD mendapat skor 3, dan pilihan SR mendapat skor 2. SL mendapat skor 1.

Sebelum diberikan kepada remaja yang menjadi sampel penelitian, lembar kuesioner ini diuji validitas instrumen, (Amalia Nur Fariha, 2020) melakukan uji validitas ini, dan instrumen tersebut divalidasi dan diputuskan layak untuk digunakan sebagai instrumen penelitian.

a. Uji Validitas

Dalam penelitian ini, item-item diuji berdasarkan gagasan operasionalisasi variabel dan indikator-indikatornya. Oleh karena itu, diharapkan bahwa alat ukur yang sah akan dihasilkan. Penggunaan *gadget*

Kesahihan alat ukur dalam penelitian ini juga diperoleh dari analisis item hasil uji coba alat ukur. Pengujian validitas data dilakukan secara statistic yaitu dengan menggunakan uji rank spearman dengan bantuan SPSS” (Brignall dan Valley, 2019)

“Validitas instrumen kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini telah diuji pada studi” (Brignall dan Valley, 2019). Untuk membuatnya lebih jelas, rinciannya disajikan dalam tabel berikut:

Hasil Uji Validitas Kuesioner Interaksi Sosial

“Penelitian pengukuran instrumen menggunakan skala Likert dengan empat skala, yaitu Selalu (SL), Sering (SR), Kadang-kadang (KK), dan Tidak Pernah (TP). Pilihan jawaban Selalu, Sering, dan Kadang-kadang dipilih jika dalam kehidupan sehari-hari, interaksi sosial remaja terpengaruh oleh penggunaan *gadget*, apakah mereka mau berinteraksi dengan lingkungan sekitar atau tidak. Peneliti menyesuaikan dengan kuesioner yang telah dibuat dan akan diberikan kepada orang tua. Jika pernyataan tidak sesuai dengan perilaku sehari-hari pada

remaja saat menggunakan *gadget* dan interaksi sosial di lingkungannya, dapat dipilih jawaban Tidak Pernah

a. Uji validitas

Uji validitas adalah suatu metode untuk mengukur sejauh mana instrumen atau kuesioner dapat mengukur apa yang sebenarnya ingin diukur. Dalam pengujian validitas menggunakan *Pearson Correlation* pada *software SPSS 20*, perhitungan dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung dengan nilai r tabel. Jika nilai r hitung $<$ r tabel, maka pertanyaan pada kuesioner dianggap valid dalam mengungkapkan hal yang ingin diukur. Uji validitas ini digunakan untuk kuesioner mengenai interaksi sosial remaja selama menggunakan *gadget*. Keputusan dalam pengambilan keputusan didasarkan pada hasil uji validitas tersebut.

1. Jika r hitung $>$ r tabel (0,304), maka pertanyaan tersebut di anggap valid.
2. Jika r hitung $<$ r tabel (0,304), maka pertanyaan tersebut di anggap tidak valid.

b. Uji reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengevaluasi sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan dalam pengumpulan data. Salah satu metode yang digunakan dalam uji reliabilitas adalah menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Rumus *Alpha Cronbach* menghitung koefisien reliabilitas internal alat ukur berdasarkan konsistensi antara item-item pertanyaan dalam kuesioner. Semakin tinggi nilai koefisien *Alpha Cronbach*, semakin tinggi reliabilitas alat ukur tersebut. Jika r alpha $>$ r tabel maka pertanyaan tersebut dinyatakan reliabel.

Setelah dilakukan uji reliabilitas terhadap kuesioner mengenai pola asuh orang tua dalam penggunaan *gadget* .

4.8.2 Prosedur penelitian

Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam proses pengumpulan data:

1. Mengajukan persetujuan judul penelitian kepada Kaprodi Keperawatan yang telah disetujui oleh pembimbing 1 dan 2.
2. Mengurus surat izin penelitian dan pengambilan data awal dengan membawa surat dari ITS Kes ICME JOMBANG.
3. Setelah mendapatkan surat izin, peneliti menemui Kepala Dusun untuk meminta izin dan menjelaskan maksud serta tujuan penelitian.
4. Setelah mendapatkan izin, peneliti melakukan penelitian dengan bantuan kepala Dusun untuk mengobservasi interaksi sosial remaja dan menanyakan perihal jumlah populasi remaja usia 12-21 tahun yang memiliki *gadget* dan bagaimana pengaruh *gadget* terhadap interaksi sosial mereka.
5. Peneliti melakukan persamaan persepsi dan diskusi dengan empat teman yang ikut berperan dalam penelitian tentang cara pengisian kuesioner.
6. Peneliti menemui calon responden dan memberikan penjelasan tentang maksud dan tujuan penelitian.

7. Peneliti mengobservasi interaksi remaja berdasarkan indikator ciri-ciri interaksi sosial dan faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial, kemudian membagikan kuesioner penggunaan *gadget* dan kuesioner interaksi sosial remaja kepada orang tua responden. Peneliti menjelaskan cara pengisian kuesioner dan orang tua mengisi kuesioner sesuai arahan peneliti.
8. Setelah kuesioner diisi, kuesioner dikumpulkan kembali kepada peneliti.
9. Peneliti memeriksa kelengkapan data dan jawaban dari kuesioner.
10. Selanjutnya, peneliti melakukan pengolahan data dari kuesioner penggunaan *gadget* dan kuesioner interaksi sosial remaja.

4.8.3 Pengelolahan Data

1. *Editing*

Editing merupakan proses memeriksa kembali kebenaran data yang telah dikumpulkan. Proses ini dapat dilakukan selama pengumpulan data atau setelah data terkumpul. Langkah-langkah yang dilakukan dalam proses editing adalah:

- a. Mengisi formulir observasi.
- b. Memastikan tulisan dapat dibaca dengan jelas.
- c. Memeriksa kejelasan jawaban responden.
- d. Menilai kesesuaian jawaban responden.
- e. Menilai relevansi jawaban responden.
- f. Memastikan keseragaman unit data.

Pada tahap ini, peneliti mengkaji ulang data yang telah terkumpul untuk menilai kesesuaian jawaban, kemudian data tersebut diproses lebih lanjut. Aspek

yang perlu diperhatikan dalam tahap ini meliputi pengisian lembar observasi secara keseluruhan, keterbacaan teks, dan relevansi tanggapan responden.

2. Coding

Proses pengelompokan jawaban dari responden berdasarkan kriteria dan jenis yang telah ditentukan dapat dilakukan dengan menggunakan kode atau angka sebagai tanda pengklasifikasian. Berikut adalah kode yang dapat digunakan:

a. Data Umum

1) Data Responden

Responden : p1

2) Usia

12-15 : 1

16-18 : 2

19-21 : 3

3) Jenis Kalamain

Perempuan : 1

Laki-laki : 2

4) Pendidikan Orang Tua

SD : 1

SMP : 2

SMA/SMA : 3

Perguruan Tinggi : 4

b. Data khusus

1) penggunaan *gadget*

Rendah : 1

Sedang : 2

Tinggi : 3

2) interaksi sosial

Selalu : 4

Sering : 3

Kadang-kadang : 2

Tidak pernah : 1

3. *Scoring*

Penelitian biasanya menggunakan pengolahan data untuk memberikan skor berdasarkan kriteria yang ditetapkan dalam kuesioner. Cara kerjanya adalah dengan mengisi lembar kode dengan kolom yang sesuai dengan jawaban dari setiap pertanyaan. Skor kuesioner penggunaan *gadget*

- 1) Katagori rendah jika penggunaan *gadget* > 3 jam dalam sehari
- 2) Katagori sedang jika penggunaan *gadget* 3 jam dalam sehari
- 3) Kategori tinggi jika penggunaan *gadget* < 3 jam dalam sehari

4. *Tabulating*

Tabulasi adalah proses penyusunan data dalam tabel untuk memudahkan analisis sesuai dengan tujuan penelitian. Pada tahap ini, data disusun secara sistematis dalam bentuk tabel, yang memudahkan peneliti dalam melakukan analisis data berdasarkan kriteria penelitian. Dalam penelitian ini, tabel frekuensi digunakan untuk membantu dalam menghitung presentase (Halisyah, 2022).

4.8.4 Cara Analisa Data

1. Analisa *univariat* (Analisa Deskriptif)

Analisa *univariat* adalah analisa yang dilakukan dengan tujuan menganalisa setiap variabel dari hasil penelitian. Tujuan dari analisa *univariat* yaitu menjelaskan analisis pada masing-masing variabel secara deskriptif dari variabel *independent* untuk mengetahui hasil data penggunaan gadget dan intraksi sosial dengan menggunakan kuesioner.

Rumus analisa *univariat* menggunakan rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Persentasi kategori.

f = Frekuensi kategori.

N = Jumlah responden.

Hasil dari analisa *univariat* dikategorikan sebagai berikut :

0% = Tidak seorangpun.

1-25% = Sebagian kecil.

26-49% = Hampir setengahnya.

50% = Setengahnya.

51-74% = Sebagian besar.

75-99% = Hampir seluruhnya.

100% = Seluruhnya (Halisyah, 2022)

2. Analisa Bivariat

" Analisa bivariat adalah analisa yang dilakukan lebih dari 2 variabel. Fungsi dari analisa *bivariat* yaitu untuk mengetahui hubungan antara variabel *independent* yaitu penggunaan gadget dan variabel *dependent* yaitu intraksi sosial, mengetahui hubungan antara variabel apakah signifikan atau tidak signifikan. Analisa bivariat ini menggunakan uji *rank spearman* dengan bantuan *software* komputer.

Perbandingan tingkat signifikansi (*p-value*) dengan tingkat *kesalahan* atau α (α) = 0,05 mempertimbangkan :

- a. Jika $p\ value \leq \alpha$ (0,05) maka ada hubungan penggunaan gadget dengan intraksi sosial pada remaja dalam keluarga.
- b. Jika $p\ value > \alpha$ (0,05) maka tidak ada hubungan penggunaan gadget dengan intraksi sosial pada remaja dalam keluarga.

4.9 Etika Penelitian

Mengingat penelitian keperawatan berhubungan langsung dengan individu, perhatian etis menjadi sangat penting dan implikasi etis dari penelitian perlu diperhitungkan. Beberapa isu etis dalam penelitian yang perlu diperhatikan meliputi:

1. *Informed consent* (persetujuan)

Persetujuan sebelumnya, atau yang dikenal sebagai *informed consent*, adalah suatu bentuk persetujuan yang diperoleh oleh peneliti dari responden sebelum melakukan penelitian. Ini dilakukan dengan memberikan formulir persetujuan kepada responden sebelum mereka berpartisipasi dalam studi. Tujuannya adalah

agar subjek penelitian dapat memahami maksud, tujuan, dan potensi dampak dari penelitian tersebut (Nursalam, 2020).

2. *Anonymity* (tanpa nama)

Saat mengumpulkan data, setiap responden diberikan lembar kode yang bertujuan untuk menjaga kerahasiaan identitas para relawan. Dalam hal ini, peneliti tidak hanya menyebutkan nama subjek secara langsung, tetapi menggunakan kode atau identifikasi yang unik untuk setiap responden (Adiputra et al., 2021). Hal ini dilakukan untuk melindungi privasi dan kerahasiaan responden dalam penelitian.

3. *Confidentiality* (Kerahasiaan)

“Sebagai peneliti, menjaga kerahasiaan informasi yang diterima adalah suatu kewajiban. Informasi tersebut hanya akan diungkapkan kepada kelompok tertentu yang terlibat langsung dalam penelitian. Dalam konteks ini, topik penelitian yang disebutkan (Adiputra et al., 2021) akan dijaga kerahasiaannya untuk memastikan bahwa informasi tersebut tetap rahasia dan tidak diungkapkan kepada pihak lain yang tidak terlibat dalam penelitian .”

4. *Etical clearance* (kelayakan etika)

(Amalia Nur Fariha, 2020) *Ethical Clearance* atau izin etik adalah instrumen yang digunakan untuk mengevaluasi akseptabilitas etis dari serangkaian proses penelitian. Izin etik penelitian ini menjadi pedoman bagi peneliti untuk menjaga integritas, kejujuran, dan keadilan dalam melaksanakan penelitian. Selain itu, izin etik juga berfungsi untuk melindungi peneliti dari tuntutan atau masalah yang berkaitan dengan etika penelitian (Amalia Nur Fariha, 2020).

BAB 5

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

5.1. Hasil penelitian

5.1.1 Gambaran umum lokasi penelitian

Penelitian ini dilakukan pada 8 Agustus 2024 dengan jumlah 62 responden. Hasil penelitian di bagi 2 bagian yaitu informasi umum dan informasi khusus. Penelitian dilakukan di Dusun Jl. Gatot Subroto No.57, Mojongapitindah, Mojongapit, Kec. Jombang, Kabupaten Jombang, Jawa Timur, Jombang, Jawa Timur, Indonesia, 61413 .

5.1.2 Data umum

1. Karakteristik responden berdasarkan usia

Tabel 5.1 Distribusi frekuensi responden berdasarkan usia di Dusun Candi Mulyo, Jombang pada bulan Agustus 2024.

No	Kategori	Frekuensi	Persentase %
1	12-15 tahun	22	35,5
2	16-18 tahun	25	40,3
3	19-21 tahun	15	24,2
Total		62	100,0

Sumber: Data primer, 2024

Karakteristik responden berdasarkan usia tabel 5.1 menunjukkan bahwa Hampir setengahnya responden berusia 16-18 tahun sebanyak 25 responden (40,5%).

2. Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin

Tabel 5.2 Distribusi frekuensi berdasarkan jenis kelamin di Dusun Candi Mulyo, Jombang bulan Agustus 2024.

No	Kategori	Frekuensi	Persentase%
1	Perempuan	24	38,7
2	Laki-Laki	38	61,3
Total		62	100,0

Sumber: data primer, 2024

Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin tabel 5.2 menunjukkan bahwa Sebagian besar responden berjenis kelamin laki-laki sebanyak 38 responden (61.3%).

3. Karakteristik responden berdasarkan pendidikan

Tabel 5.3 Distribusi frekuensi responden berdasarkan pendidikan di Dusun Candi mulyo, Jombang pada bulan agustus 2024.

No	Kategori	Frekuensi	Persentase%
1	SMP	22	35,5
2	SMA	25	40,3
3	Perguruan tinggi	15	24,2
Total		62	100,0

Sumber: data primer, 2024

Karakteristik responden berdasarkan pendidikan tabel 5.3 menunjukkan bahwa sebagian besar responden berpendidikan SMA sebanyak 25 responden (40,3%)

5.1.3 Data khusus

1. Penggunaan *gadget*

Tabel 5.4 Distribusi responden berdasarkan penggunaan *gadget* di dusun Candi Mulyo, Jombang.

No	Kategori	Frekuensi	Persentase%
1	Rendah	5	8,1
2	Sedang	9	14,5
3	Tinggi	48	77,4
Total		62	100,0

Sumber: Data primer, 2024

Tabel 5.4 menunjukkan bahwa hampir keseluruhan penggunaan *gadget* dengan kategori tinggi sebanyak 48 responden (77,4%).

2. Interaksi sosial

Tabel 5.5 Distribusi responden berdasarkan interaksi sosial di Dusun Candi Mulyo, Jombang.

No	Kategori	Frekuensi	Persentase%
1	Rendah	47	75,8
2	Sedang	12	19,4
3	Tinggi	3	4,8
Total		62	100,0

Sumber: Data primer 2024

Tabel 5.5 menunjukkan bahwa hampir keseluruhan responden memiliki intraksi sosial dengan kategori rendah sebanyak 47 responden (75,8%).

3. Hubungan penggunaan gadget dengan interaksi sosial pada remaja dalam keluarga di Dusun Candi Mulyo Jombang.

Tabel 5.6 Tabulasi silang hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada remaja dalam keluarga di Dusun Candi Mulyo Jombang

Penggunaan <i>gadget</i>	Intraksi Sosial						Total	
	Rendah		Sedang		Tinggi		F	%
	f	%	f	%	f	%		
1 Rendah	1	20,0	2	40,0	2	40,0	5	8,1
2 Sedang	6	66,7	4	22,2	1	11,1	9	14,5
3 Tinggi	40	83,3	8	16,7	0	0,0	48	77,4
Total	47	75,8	12	19,4	3	4,8	62	100,0

Hasil Uji Rank Spearman: 0,02

Sumber: Data primer, 2024

Tabel 5.6 tabulasi silang hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada remaja dalam keluarga di Dusun Candi Mulyo Jombang menunjukkan bahwa hampir keseluruhan responden yang menggunakan *gadget* tinggi dengan intraksi sosial rendah sebanyak 40 (83,3%). Hasil uji statistik menggunakan *uji rank spearman* didapatkan nilai probabilitas ($p=0,02$) $<(\alpha=0,05)$ maka H1 diterima dan H0 ditolak yang artinya ada hubungan penggunaan gadget dengan intraksi sosial pada remaja dalam keluarga di dusun candi mulyo jombang.

5.2. Pembahasan

5.2.1 Penggunaan *gadget*

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 5.4 penggunaan *gadget* pada remaja dalam keluarga di dusun candi mulyo jombang dapat disimpulkan bahwa dari total responden, hampir keseluruhan menggunakan *gadget* dalam kategori tinggi. Ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* menjadi bagian yang sangat dominan dalam kehidupan sehari-hari responden. Hal ini mengindikasikan bahwa *gadget* telah menjadi kebutuhan pokok bagi sebagian besar individu dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Tingginya penggunaan *gadget* ini dapat mencerminkan bahwa teknologi, khususnya *gadget*, tidak hanya sekadar alat bantu tetapi sudah menjadi bagian integral dari kehidupan modern. Namun, tingginya penggunaan *gadget* juga dapat menimbulkan kekhawatiran terkait potensi dampak negatif, seperti ketergantungan terhadap penggunaan *gadget*. Karena fiturnya yang dapat melakukan banyak hal dengan satu gengaman, *gadget* menjadi lebih populer di masyarakat, terutama di kalangan remaja (Amalia Nur Fariha, 2020). Penggunaan *gadget* pada sebagian remaja dapat membantu mereka menyelesaikan tugas. Penggunaan *gadget* secara efektif memiliki efek positif seperti membantu anak meningkatkan kreativitas dan kecerdasannya (Amalia Nur Fariha, 2020). Sekarang ini hampir semua kalangan terutama remaja menggunakan *gadget* dalam kegiatan yang mereka lakukan setiap harinya. Hampir setiap remaja yang menggunakan *gadget* menghabiskan waktu mereka dalam sehari untuk menggunakan *gadget*. *gadget* juga memiliki dampak positif dan negatif bagi siapa saja pemakainya. Terlebih lagi bagi remaja yang sudah mulai menggunakan *gadget* dalam setiap aktifitasnya. Penggunaan

gadget bukan hal baru lagi di kehidupan remaja. *Gadget* bukan hanya dijadikan alat komunikasi dengan dunia luar, tapi juga bisa dijadikan teman untuk mengisi waktu luang, seperti penggunaan internet, game, mendengar musik/radio, menyimpan kenangan lewat foto/video. Penggunaan *gadget* untuk mengakses internet, sms bahkan untuk game, dan membuka jejaring sosial seperti *facebook* ataupun *twitter* sering dilakukan pelajar ketika proses belajar mengajar sedang berlangsung. Saat di rumah aktivitas yang dilakukan dapat dipastikan sebagian besarnya menggunakan *gadget*, terlebih lagi sebagian remaja sudah mulai terpengaruh oleh *gadget* tersebut sehingga memberikan dampak yang buruk bagi perilaku baik di lingkungan sosial maupu didalam keluarga (Amalia Nur Fariha, 2020)".

Peneliti berpendapat bahwa penggunaan *gadget* yang tinggi terdapat pada lama penggunaan *gadget*. Hal ini akan menjadi kebiasaan bermain *gadget* remaja dengan intensitas lebih dari 1 kali sehari dalam waktu penggunaan lebih dari 60 menit yang akan mengakibatkan remaja malas bergerak dan beraktivitas, kurang berinteraksi dengan lingkungannya dan menghambat proses sosialisasi karena remaja asyik dengan gadget yang di miliki dan lama penggunaan dapat membawa dampak remaja bergantung/kecanduan pada *gadget* tersebut sehingga akan mempengaruhi intraksi sosial remaja menjadi kurang baik. Selain itu pola asuh orang tua juga dapat mempengaruhi penggunaan *gadget* yang optimal.

Hal ini sesuai dengan penelitian (Amalia Nur Fariha, 2020). Remaja yang cenderung memiliki kebiasaan bermain gadget lebih dari 1 kali sehari dengan waktu penggunaan lebih dari 60 menit. Hal ini akan membuat remaja malas bergerak dan beraktivitas, kurang berinteraksi dengan lingkungannya dan

menghambat proses sosialisasi karena remaja asyik dengan *gadget* yang di miliki dan kelamaan remaja dapat merasa bergantung/ kecanduan pada gadget tersebut sehingga akan mempengaruhi intraksi sosial remaja menjadi kurang baik (Amalia Nur Fariha, 2020).

Penelitian lain yang dilakukan oleh (Sugiarto, 2023), menggunakan perangkat lebih menyenangkan daripada berinteraksi dengan orang lain. Hal ini disebabkan oleh berbagai fitur yang dimiliki oleh *gadget*, yang jelas lebih menarik perhatian remaja daripada membantu mereka berinteraksi dengan dunia sekitar mereka. Remaja yang dibesarkan dalam lingkungan di mana perangkat elektronik digunakan biasanya mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan orang lain. Di sisi lain, jika remaja dapat mengendalikan diri mereka sendiri dan menggunakan perangkat elektronik dengan bijak, mereka biasanya akan memiliki interaksi sosial yang baik (Brignall dan Valley, 2019) .

Faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget* yang pertama adalah usia. Data dari tabel 5.1 diketahui hampir setengahnya berusia 16-18 tahun sebanyak 25 oranrang (40,3%). Menurut peneliti di usia 16-18 tahun merupakan usia dimana remaja mengalami perubahan psikologis seperti perubahan emosional yang membuat sulit untuk mengontrol dirinya terhadap penggunaan gadget.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan (Amalia Nur Fariha, 2020) remaja berusia 16-18 tahun merupakan masa transisi berasal masa remaja menuju masa dewasa, perubahan yang dialami mirip perubahan psikologis, biologis serta sosial. Perubahan psikologis seperti perubahan emosi/kestabilan emosi, perubahan kognitif atau cara berpikir dan lain sebagainya. Remaja berusia 16-18 dengan perkembangan teknologi seperti saat ini membuat mereka malas

beraktivitas, seringkali menyendiri, kurang bersosialisasi lebih mengutamakan bermain *gadget*. Peneliti berpendapat bahwa remaja usia 16-18 tahun berada dalam masa transisi penting menuju dewasa, yang ditandai dengan perubahan psikologis, biologis, dan sosial. Perkembangan teknologi saat ini sering membuat mereka lebih malas beraktivitas, menyendiri, dan kurang bersosialisasi, karena lebih fokus pada *gadget*. Meskipun teknologi membawa dampak negatif, jika digunakan secara bijak, teknologi juga bisa dimanfaatkan untuk tujuan positif seperti pendidikan dan pengembangan keterampilan sosial.

Faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget* yang kedua adalah jenis kelamin. Data dari tabel 5.2 diketahui Sebagian besar responden berjenis kelamin laki-laki sebanyak 38 responden (61.3%). Menurut peneliti Laki-laki lebih sering menggunakan *gadget* dikarenakan laki-laki lebih banyak menghabiskan waktu bermain game online.

Hal ini sesuai dengan penelitian (Amalia Nur Fariha, 2020) remaja laki-laki lebih cenderung lebih banyak menggunakan *gadget* karena remaja laki-laki gemar bermain game dibandingkan remaja perempuan. Laki-laki terlalu sering menggunakan *gadget* dibandingkan perempuan, karena laki-laki tertarik pada aspek teknis daripada perempuan. Penggunaan internet kurang digunakan untuk pengetahuan dibanding kegiatan seperti video game, media sosial dan lainnya (Amalia Nur Fariha, 2020). Peneliti berpendapat bahwa, remaja laki-laki cenderung lebih banyak menggunakan *gadget* untuk bermain game dan tertarik pada aspek teknis dibandingkan remaja perempuan. Mereka lebih sering memanfaatkan internet untuk hiburan, seperti video game dan media sosial, daripada untuk pengetahuan. Meskipun ada perbedaan dalam pola penggunaan

teknologi, penting untuk mendorong remaja, baik laki-laki maupun perempuan, agar memanfaatkan teknologi secara lebih produktif, seperti untuk pendidikan dan pengembangan diri, bukan hanya hiburan .

5.2.2 Interaksi sosial

Berdasarkan tabel 5.5 menunjukkan bahwa hampir keseluruhan responden memiliki interaksi sosial dengan kategori rendah sebanyak 47 responden (75,8%). Ini menunjukkan bahwa lebih dari setengah dari total responden memiliki interaksi yang rendah. Interaksi sosial yang rendah ini mencerminkan situasi di mana remaja merasa kurang nyaman dalam berkomunikasi dengan keluarga, karena tidak mencapai tingkat kedekatan atau keterbukaan yang mendalam. Hal ini bisa disebabkan oleh berbagai faktor seperti kesibukan masing-masing anggota keluarga, kurangnya waktu bersama, atau bahkan perbedaan cara pandang antara orang tua dan anak” (Sugiarto, 2023).

Peneliti berpendapat remaja lebih suka bermain sendiri di karenakan remaja tidak tertarik dengan lingkungan yang ada di sekitarnya. Orang tua juga jarang mengajak berkomunikasi karena itu remaja akan menjadi kurang peka dengan lingkungan, remaja akan merasa asing dengan lingkungan, hal-hal tersebut dapat mempengaruhi interaksi remaja menjadi kurang baik. Interaksi sosial terjadi apabila satu individu memberikan aksi sehingga menimbulkan reaksi dari tindakannya.

Hal ini sesuai dengan teori (Leis Yigibalom, Nicolas Kandowanko, 2020) intraksi sosial remaja kurang baik disebabkan karena orang tua membiarkan bermain *gadget* tanpa ada batasan. Saat remaja mengalami kecanduan dalam bermain gadget maka akan timbul gejala diantaranya *salience*, *mood modification*,

tolerance, withdrawal, conflict, dan relapse dimana hal tersebut dapat berpengaruh terhadap intensitas dan kemampuan remaja dalam berinteraksi dengan sistem sosial.

Selain itu orang tua juga jarang mengajak ngobrol dan mengenalkannya dengan lingkungan sekitar. Karena hal tersebut membuat remaja kurang peka dengan lingkungan dan menghambat proses sosialisasi. Selain itu, remaja juga akan merasa asing dengan lingkungan sekitar. Sehingga mempengaruhi interaksi menjadi kurang baik. Interaksi sosial terjadi apabila satu individu melakukan tindakan sehingga menimbulkan reaksi bagi individu-individu lain. Interaksi sosial tidak hanya berupa tindakan yang berupa kerja sama, bermain, tetapi juga bisa berupa persaingan dan pertikaian (Yarmi et al., 2022).

5.2.3 Hubungan penggunaan *gadget* dengan intraksi osial pada remaja dalam keluarga di Desa Candi Mulyo Jombang.

“Berdasarkan dari hasil penelitian data pada tabel 5.7 bahwa hampir keseluruhan responden yang menggunakan *gadget* dengan intraksi sosial rendah sebanyak 40 (83,3%). Hasil uji statistik menggunakan *uji rank spearman* didapatkan nilai probabilitas ($p=0,02$) $<(\alpha=0,05)$ Yaitu yang berarti semakin tinggi penggunaan *gadget* semakin menurun interaksi sosial pada remaja di lingkungan maupun sekolah, maka H1 diterima dan H0 ditolak yang artinya ada hubungan penggunaan *gadget* dengan intraksi sosial pada remaja dalam keluarga di dusun candi mulyo jombang .

(Hasanah, 2020) menyatakan bahwa ketergantungan remaja terhadap *gadget* disebabkan lamanya durasi penggunaan *gadget*. Bermain *gadget* dengan durasi lama bisa membuat remaja berkembang ke arah pribadi yang anti sosial, yang berdampak interaksi remaja terganggu. Remaja bersifat individualis karena lama kelamaan lupa untuk berbaur dengan lingkungan yang ada disekitar.

Menurut peneliti remaja yang kecanduan bermain *gadget* akan timbul rasa kurangnya toleransi, remaja akan bersifat individualis karena tidak adanya interaksi dengan orang lain. Remaja yang suka bermain *gadget*, harus dibatasi penggunaannya dalam sehari, selebihnya waktu luang remaja bisa di habiskan dengan beraktifitas di lingkungan sekitar rumah. Mengenal lingkungan tempat tinggal dengan baik, menghabiskan waktu remaja dengan hal yang bersifat positif seperti mengaji, sehingga remaja tidak menghabiskan waktunya hanya dengan bermain *gadget*.

Hasil penelitian tersebut selaras dengan (Fiidatun Rohana, 2020). Adanya faktor imitasi yang biasanya remaja suka meniru perilaku orang lain, faktor identifikasi berarti dorongan untuk menjadi identik (sama) dengan orang lain. Faktor sugesti dapat di pengaruhi orang lain. Persaingan dengan orang lain, kerjasama, simpati dan empati.

Orang tua seharusnya memantau secara efektif proses sosialisasi remaja yang meliputi memilih lingkungan yang tepat agar bisa dijadikan tempat bersosialisasi yang baik sehingga perkembangan intraksi remaja dapat dipantau dengan efektif. Dalam mendidik anak orang tua dapat mendidik dengan cara berbeda-beda yang disebabkan karena adanya perbedaan latar belakang pendidikan, budaya, ekonomi dan sosial, sehingga hal ini dapat menentukan

keberhasilan tugas serta keterlibatan dalam meningkatkan pendidikan remaja saat berinteraksi sosial (Amalia Nur Fariha, 2020)



BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

1. Penggunaan *gadget* pada remaja dalam keluarga di Dusun Candi Mulyo Jombang hampir keseluruhan memiliki menggunakan *gadget* tinggi.
2. Interaksi sosial pada remaja dalam keluarga di Dusun Candi Mulyo Jombang hampir keseluruhan memiliki interaksi sosial rendah.
3. Ada hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada remaja dalam keluarga di Dusun Candi Mulyo Jombang.

6.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian tersebut, maka penelitian ini memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi kepala Dusun

Disarankan agar pihak dusun menyelenggarakan kegiatan sosialisasi atau seminar kepada para orang tua dan remaja mengenai dampak penggunaan *gadget* yang berlebihan terhadap interaksi sosial dalam keluarga.

2. Bagi dosen

Diharapkan dosen dapat memberikan edukasi kepada masyarakat serta dapat memberikan dampak positif bagi masyarakat binaan. Dosen juga akan memberikan wadah partisipatif bagi masyarakat agar masyarakat semakin memberikan pengaruh baik pada interaksi sosial.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat memperluas cakupan penelitian dengan menambahkan subjek dari daerah yang berbeda, baik di lingkungan pedesaan

maupun perkotaan, untuk melihat apakah terdapat perbedaan pola penggunaan *gadget* dan dampaknya terhadap interaksi sosial dalam keluarga.



DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, I. M. S., Trisnadewi, N. W., Oktaviani, N. P. W., Munthe, S. A., Hulu, V. T., Budiastutik, I., Faridi, A., Ramdany, R., Fitriani, R. J., Tania, P. O. A., Rahmiati, B. F., Lusiana, S. A., Susilawaty, A., Sianturi, E., & Suryana, S. (2021). *Metodologi Penelitian Kesehatan*.
- Amalia Nur Fariha. (2020). *Skripsi sampul luar hubungan penggunaan*.
- Azwar. (2021). Family nursing. In *Frontier Nursing Service quarterly bulletin* (Vol. 46, Issue 1). <https://doi.org/10.1097/00000446-198787020-00037>
- Brignall dan Valley. (2019). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan. *Skripsi Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Stella Maris Makassar*, 180–187.
- Erida, F. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Influence of Games Online on Changes in Adolescent Behavior. *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Influence of Games Online on Changes in Adolescent Behavior*, 1(2), 15. <http://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/klinik/article/view/531/394>
- Fiidatun Rohana, S. H. (2020). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial. *Keperawatan Dan Kesehatan Masyarakat STIKES Cendekia Utama Kudus*, 9(2), 137–145.
- Halisyah, L. N. (2022). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Gangguan Emosional Anak Sekolah Dasar. *Braz Dent J.*, 33(1), 1–12.
- Hasanah, U. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pada Siswa Kelas X Ips Sma Kristen Satya Wacana Salatiga. *Psikologi Konseling*, 15(2), 462–473. <https://doi.org/10.24114/konseling.v15i2.16195>
- Leis Yigibalom, Nicolas Kandowanko, N. J. W. (2020). Journal Volume II. No. 4. Tahun 2020. *Journal Volume II. No. 4. Tahun 2020*, II(4), 19.
- Nursalam, N. (2020). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*.
- Rohana, F., & Hartini, S. (2020). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial pada remaja Di Sdn 02 Banyuurip Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati. *Jurnal Keperawatan Dan Kesehatan Masyarakat Cendekia Utama*, 9(2), 137. <https://doi.org/10.31596/jcu.v9i2.594>
- Sisy Rizkia, P. (2020). Jurnal Penelitian Perawat Profesional Pencegahan Tetanus. *British Medical Journal*, 2(5474), 1333–1336.
- Sugiarto. (2023). *Perkembangan Masa Remaja*. 4(1), 1–23.
- Waldito. (2021). Konsep Keluarga. In *Galang Tanjung* (Issue 2504, pp. 1–9). [file:///C:/Users/User/Downloads/o88FseMpcx-bab-2 \(4\).pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/o88FseMpcx-bab-2%20(4).pdf)
- Widiawati & Sugiman (p. Widiawati & Sugiman). (2019).

Lampiran 2 Penjelasan dan informasi (*inform consent*)

LEMBAR PENJELASAN PENELITIAN

Kepada : Calon Responden Penelitian

Dengan Hormat,

Saya yang bertanda tangan dibawah ini adalah mahasiswa Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Institut Teknologi Sains dan Kesehatan Insan Cendekia Medika Jombang

Nama : Siti Farida

Nim : 203210064

Akan mengadakan penelitian dengan judul “**Hubungan penggunaan gadget dengan intraksi sosial pada remaja dalam keluarga (Di Dusun Candi Mulyo Jombang)**”. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui adanya penggunaan *gadget* dengan intraksi sosial pada remaja dalam keluarga.

Penelitian ini tidak akan menimbulkan akibat yang merugikan saudara(i) sebagai responden. Peneliti mengharapkan tanggapan atau jawaban yang saudara(i) berikan sesuai dengan pendapat saudara(i) tanpa dipengaruhi orang lain. Peneliti menjamin kerahasiaan pendapat dan identitas saudara(i).

Atas perhatian dan kesediaan saudara(i) untuk menjadi responden dalam penelitian ini saya ucapkan terima kasih.

Jombang, 8 agustus 2024

Siti Farida

Lampiran 3 Pernyataan Persetujuan

LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama inisial :

Umur :

Setelah membaca dan memahami isi penjelasan pada lembar permohonan menjadi responden, saya bersedia ikut berpartisipasi sebagai responden pada penelitian yang akan dilaksanakan oleh mahasiswa Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Institut Teknologi Sains dan Kesehatan Insan Cendekia Medika Jombang yang bernama "SITI FARIDA" dengan judul "**Hubungan penggunaan gadget dengan intraksi sosial pada remaja dalam keluarga (Di Dusun Candi Mulyo kecamatan Jombang kabupaten Jombang)**".

Saya memahami bahwa penelitian ini tidak menimbulkan dampak negatif pada diri saya, oleh karena itu saya bersedia menjadi responden dalam penelitian ini.

Jombang, 8 agustus 2024

Responden

Lampiran 4 Kisi-kisi Kuesioner

KISI-KISI KUESIONER PENGGUNAAN GADGET1. Penggunaan *Gadget*

Variabel	Indikator	Nomor pertanyaan	Jumlah
Penggunaan <i>gadget</i>	1. Durasi bermain <i>gadget</i> .	1	1
JUMLAH			1

KISI-KISI INTRAKSI SOSIAL DALAM KELUARGA

2. Intraksi Sosial

Variabel	Indikator	Nomor pertanyaan	Jumlah	Favorable	Unfavorable
Intraksi Sosial	1. Aspek-aspek intraksi sosial dalam keluarga	1	1	1,2,3,4,5	6,7
	- Komunikasi	3	1		
	- Salaing menghargai	2	1		
	- Sikap	7	1		
	- Empati	6	1		
	- Memberi dukungan dan motivasi	4	1		
	- Tingkah laku kelompok	5	1		
	- Nilai sosial.				
JUMLAH			7	5	2

Lampiran 5 Lembar Kuesioner

LEMBAR KUESIONER PENGGUNAAN GADGET

Berilah tanda (✓) pada kolom Sangat selalu/sering/kadang-kadang/Tidak pernah, sesuai dengan pernyataan di bawah ini!

IDENTITAS RESPONDEN

A. Data Umum

Nama :

Umur :

Jenis Kelamin :

Pendidikan :

B. Data Khusus

1. Penggunaan *Gadget*

NO	Pernyataan	≥ 7 jam	5-6 Jam	3 jam	≤ 2 jam
1.	Berapa lama anda menggunakan gadget dalam sehari?				

LEMBAR KUESIONER INTERAKSI SOSIAL

Berilah tanda (✓) pada kolom Selalu/sering/kadng-kadang/Tidak pernah, sesuai dengan pernyataan di bawah ini!

IDENTITAS RESPONDEN

A. Data Umum

Nama :



Umur :

Jenis Kelamin :


1. Intraksi sosial

NO	Pernyataan	SL	SR	KK	TP
1.	Saya suka bertukar pendapat dengan orang tua				
2.	Saya melakukan kontak mata saat berbicara dengan orang tua				
3.	Saya memberi kesempatan kepada lawan bicara untuk menyampaikan pendapatnya				
4.	Saya suka memotong pembicaraan lawan bicara saya				
5.	Saya hanya mau mendengarkan nasehat dari orang tua saya				
6.	Saya bersedia untuk menjadi teman curhat bagi saudara-saudara saya.				
7.	Saya senang membantu orang tua yang sedang membutuhkan Bantuan				

Lampiran 6 Surat Pengantar Bimbing

	ITSKes Insan Cendekia Medika	
	FAKULTAS KESEHATAN	
	Program Studi S1 Ilmu Keperawatan	
	Jl Kemuning No. 57 A Candimulyo Jombang Jawa Timur Indonesia	
	<small>SK. Kemendikbud Ristek No. 69/E/O/2022</small>	
Nomor	: 072/S1-Kep/ITSK.ICME/II/2024	Jombang, 20 Februari 2024
Sifat	: Penting	
Hal	: Pengantar Bimbingan SKRIPSI	
Kepada	Pembimbing I & Pembimbing II SKRIPSI	
	Prodi S1 Keperawatan	
Di	Tempat	
Dengan hormat,	Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa prodi S1 Ilmu Keperawatan ITS Kesehatan Jombang Tahun Akademik 2023/2024, maka berdasarkan surat ini mahasiswa kami	
Nama	: Siti Farida	
NIM	: 203210064	
Pembimbing I	: Dr. Muarrofah, S.Kep.,Ns.,M.Kes	
Pembimbing II	: Agustina Maunaturrohmah, S.Kep.,Ns.,M.Kes	
	Dinyatakan dapat memulai proses pembimbingan SKRIPSI kepada Pembimbing I & Pembimbing II karena sudah melengkapi persyaratan pendaftaran SKRIPSI secara administratif, untuk itu kiranya sebagai Pembimbing I & II berkenan memulai proses pembimbingan SKRIPSI mulai Tanggal 21 Februari 2024.	
	Demikian pemberitahuan ini, atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.	
	Mengetahui, Ketua Prodi S1 Keperawatan	
		
	<u>Endang Kuswatiningsih S.Kep.,Ns.,M.Kes</u> NIK. 04081111111111111111	
<small>Kampus A Jl. Kemuning No 57 A Candimulyo - Jombang Kampus B Jl. Halmahera 33 Kaliwungu - Jombang Website: www.itskes.icme-jbg.ac.id Tlp. 0321 8194886 Fax. 0321 8194335</small>		

Lampiran 7 Surat Izin Penelitian Dari Kampus



ITSKes Insan Cendekia Medika
FAKULTAS KESEHATAN
 Jl Kemuning No. 57 A Candimulyo Jombang Jawa Timur Indonesia
 NPL Kemendikbud Ristek No. 9451/12/2022

Jombang, 3 Juni 2024

Nomor : 121/FK/VI/2024
 Lampiran : 1 Bendel
 Hal : Pre Surve data, Studi Pendahuluan, Izin Penelitian

Kepada :
 Yth. Kepala Desa Candimulyo
 Di Tempat


Dengan hormat,

Sehubungan dengan kegiatan penyusunan Skripsi mahasiswa Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Fakultas Kesehatan Institut Teknologi Sains dan Kesehatan Insan Cendekia Medika Jombang, kami mohon dengan hormat untuk memberikan Ijin kepada mahasiswa kami untuk melakukan Penelitian atas nama :

Nama : Siti Farida
 NIM : 203210064
 Semester : 8
 Judul Penelitian : Hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial remaja akhir dalam keluarga (studi di Desa Candimulyo Jombang)

Demikian permohonan kami, atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih.

Dekan Fakultas Kesehatan
 ITS Kesehatan ICMe Jombang


 Rosyidah S. Kep. Ns. M. Kep
 NIK: 04.05.053

Tembusan :
 1. Ketua Program Studi S1 Ilmu Keperawatan

Kampus A Jl. Kemuning No 57 A Candimulyo
 Kampus B Jl. Halmahera 53 Kalitrem
 Website: www.itskes
 Tlp. 0321 8194886 Fax

Lampiran 8 Surat Balasan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN JOMBANG
KECAMATAN JOMBANG
DESA CANDIMULYO

Jl. Anggrek No. 2 Candimulyo Jombang 61413 Telp. 0321 873297

SURAT KETERANGAN

No. 145/ (()) / 415.54.7 /2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **SUFREDO HERLAN**
Alamat : Jl. Teratai Gg. Randu 01 RT 05 RW 09 Candimulyo Jombang
Pekerjaan : Kepala Desa Candimulyo

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa : T

Nama : **SITI FARIDA**
NIM : 203210064
Mahasiswa : ITSKes Insan Cendekia Medika, Semester 8
Judul Penelitian : Hubungan Penggunaan gadget dengan interaksi sosial remaja dalam keluarga (studi di Dsn. Candimulyo Desa Candimulyo Jombang)

Adalah adalah benar-benar telah melakukan penelitian untuk Kegiatan penyusunan Skripsi Mahasiswa Program S1 Ilmu Keperawatan Fakultas Kesehatan Institut Teknologi Sains dan Kesehatan Insan Cendekia Medika Jombang dengan judul sesuai diatas di Dsn. Candimulyo, Desa Candimulyo Jombang.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jombang, 20 September 2024

Kepala Desa Candimulyo


SUFREDO HERLAN

Lampiran 9 Sertifikat Uji Etik



**KOMISI ETIK PENELITIAN KESEHATAN
HEALTH RESEARCH ETHICS COMMITTEE**

**Institut Teknologi Sains dan Kesehatan Insan Cendekia Medika Jombang
Institute of Technology Science and Health Insan Cendekia Medika Jombang**

**KETERANGAN LOLOS KAJI ETIK
DESCRIPTION OF ETHICAL APPROVAL**

“ETHICAL APPROVAL”
No. 188/KEPK/ITSKES-ICME/IX/2024

Komite Etik Penelitian Kesehatan Institut Teknologi Sains dan Kesehatan Insan Cendekia Medika Jombang dalam upaya melindungi hak asasi dan kesejahteraan subyek penelitian kesehatan, telah mengkaji dengan teliti protokol berjudul :

The Ethics Committee of the Institute of Technology Science and Health Insan Cendekia Medika Jombang with regards of the protection of human rights and welfare in medical research, has carefully reviewed the research protocol entitled :

**Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja
Dalam Keluarga**

Peneliti Utama : **Siti Farida**
Principal Investigator

Nama Institusi : **ITS KES Insan Cendekia Medika Jombang**
Name of the Institution

Unit/Lembaga/Tempat Penelitian : **Jombang**
Setting of Research

**Dan telah menyetujui protokol tersebut diatas.
And approved the above - mentioned protocol.**



Jombang, 5 September 2024
Ketua,



Dhita Yuniar Kristianingrum S.ST.,Bd.,M.Kes
NIK. 05.10.371

Lampiran 10 Surat Pengecekan Judul Dari Perpustakaan



PERPUSTAKAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SAINS DAN KESEHATAN
INSAN CENDEKIA MEDIKA JOMBANG

Kampus C : Jl. Kemuning No. 57 Candimulyo Jombang Telp. 0321-865446

SURAT PERNYATAAN
Pengecekan Judul

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Siti Farida
NIM : 203210064
Prodi : S1. Keperawatan
Tempat/Tanggal Lahir: pamekasan, 08 september 1999
Jenis Kelamin : perempuan
Alamat : Dsn. Paseset Timur, RT/TW 003/005 Desa Sana Daja, Kec. pasean,
Kab. Pamekasan
No. Tlp/HP : 0878-4238-2437
email : Fashadiedot@gmail.com
Judul Penelitian : "**Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Intraksi Sosial Pada Remaja Dalam Keluarga Di Dusun Candi Mulyo Jombang**"

Menyatakan bahwa judul Skripsi diatas telah dilakukan pengecekan, dan judul tersebut layak untuk di ajukan sebagai judul Skripsi. Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk dapat dijadikan sebagai referensi kepada dosen pembimbing dalam mengajukan judul Skripsi.

Mengetahui,
Jombang, 23 agustus 2024
Kepala Perpustakaan

Dwi Nuriana, M.IP
NIK.01.08.112

Lampiran 11 Lembar Bimbingan Proposal Dan Skripsi Pembimbing 1

LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI


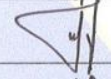




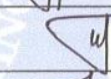
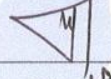

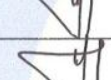






Nama Mahasiswa : Siti Farida
 NIM : 203210064
 Judul Skripsi : Hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada remaja dalam keluarga di Dusun Candi Mulyo Jombang.
 Nama Pembimbing : Dr. Muarrofah, S.Kep.,Ns.,M.Kes

NO	Tanggal	Hasil Bimbingan	Tanda Tangan
1	26.02.24	Bimbingan Judul penelitian	
2	27.02.24	Bimbingan Latar belakang	
3	03.03.24	Bimbingan bab 1 & 4	
4	07.03.24	Bimbingan bab 1 & 4 revisi	
5	16.03.24	Bimbingan bab 2 & 3	
6	19.03.24	Revisi bab 4	
7	20.03.24	Bimbingan bab 1 & 4 revisi	
8	08.06.24	Revisi bab 1 & 4 {once}	
9	10.06.24	Pengolahan data	
10	12.06.24	Revisi pengolahan data	
11	13.06.24	Bimbingan bab 5	
12	14.06.24	Revisi bab 5 & abstrak	
13	08.08.24	Revisi bab 5 pembahasannya	
14	09.08.24	Revisi bab 6 & abstrak	
15	10.08.24	Bimbingan abstrak	
16	03.09.24	Bimbingan & once	

Lampiran 12 Lembar Bimbingan Proposal Dan Skripsi Pembimbing 2

LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Siti Farida
 NIM : 203210064
 Judul Skripsi : Hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada remaja dalam keluarga di Dusun Candi Mulyo Jombang.
 Nama Pembimbing : Agustina Maunaturrohmah, S.Kep.,Ns.,M.Kes

NO	Tanggal	Hasil Bimbingan	Tanda Tangan
1	26-02-24	Bimbingan Judul & Bab 1	
2	29-02-24	Revisi bab 1 & Latar belakang	
3	05-03-24	Bimbingan bab 1 & bab 4	
4	16-03-24	Revisi bab 4	
5	17-03-24	Bimbingan bab 1 & 3	
6	20-03-24	Revisi bab 3, kerangka k	
7	22-03-24	Bimbingan bab 1 & 3	
8	08-06-24	Bimbingan bab 1 & 4 (acc)	
9	10-06-24	Pengambilan data	
10	11-06-24	Revisi pengambilan data	
11	12-06-24	Bimbingan bab 5	
12	13-06-24	Revisi bab 5 {tabel}	
13	09-08-24	Revisi abstrak & bab 6	
14	10-08-24	Revisi bab 6	
15	21-08-24	Revisi bab 6 & abstrak	
16	03-09-24	Revisi + acc	

Lampiran 13 Hasil Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner
 Hasil Uji Validitas Dan Reliabilitas penggunaan gadget dengan intraksi sosial

Penggunaan *gadget*

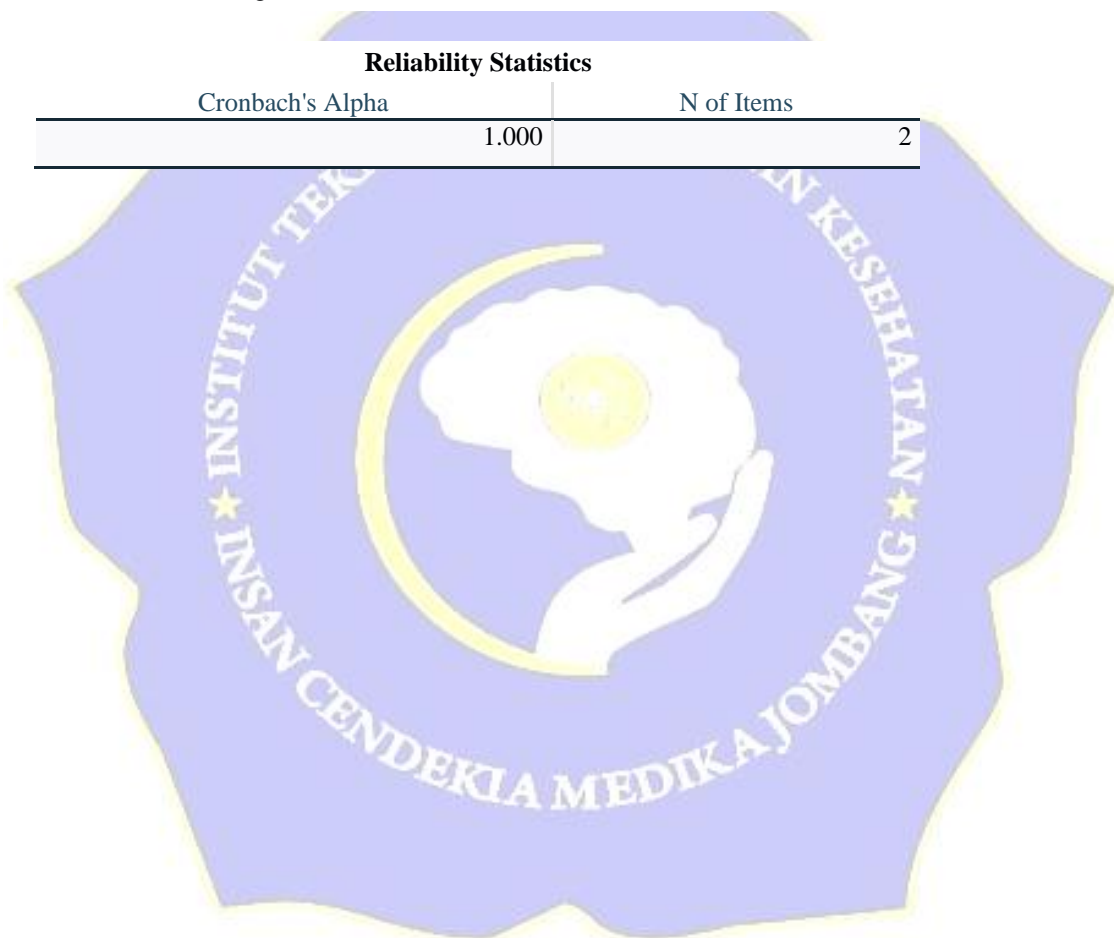
Correlations

		X1	XTOTAL
X1	Pearson Correlation	1	1.000**
	Sig. (2-tailed)		<,001
	N	10	10
XTOTAL	Pearson Correlation	1.000**	1
	Sig. (2-tailed)	<,001	
	N	10	10

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
1.000	2



Interaksi sosial

Correlations

		Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	TOTALY
Y1	Pearson Correlation	1	.600	.600	1.000**	.507	.600	.946**	.811**
	Sig. (2-tailed)		.067	.067	.000	.135	.067	.000	.004
	N	10	10	10	10	10	10	10	10
Y2	Pearson Correlation	.600	1	1.000**	.600	.881**	1.000**	.667*	.948**
	Sig. (2-tailed)	.067		.000	.067	.001	.000	.035	.000
	N	10	10	10	10	10	10	10	10
Y3	Pearson Correlation	.600	1.000**	1	.600	.881**	1.000**	.667*	.948**
	Sig. (2-tailed)	.067	.000		.067	.001	.000	.035	.000
	N	10	10	10	10	10	10	10	10
Y4	Pearson Correlation	1.000**	.600	.600	1	.507	.600	.946**	.811**
	Sig. (2-tailed)	.000	.067	.067		.135	.067	.000	.004
	N	10	10	10	10	10	10	10	10
Y5	Pearson Correlation	.507	.881**	.881**	.507	1	.881**	.587	.870**
	Sig. (2-tailed)	.135	.001	.001	.135		.001	.074	.001
	N	10	10	10	10	10	10	10	10
Y6	Pearson Correlation	.600	1.000**	1.000**	.600	.881**	1	.667*	.948**
	Sig. (2-tailed)	.067	.000	.000	.067	.001		.035	.000
	N	10	10	10	10	10	10	10	10
Y7	Pearson Correlation	.946**	.667*	.667*	.946**	.587	.667*	1	.854**
	Sig. (2-tailed)	.000	.035	.035	.000	.074	.035		.002
	N	10	10	10	10	10	10	10	10
TOTALY	Pearson Correlation	.811**	.948**	.948**	.811**	.870**	.948**	.854**	1
	Sig. (2-tailed)	.004	.000	.000	.004	.001	.000	.002	
	N	10	10	10	10	10	10	10	10

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.953	7v

Lampiran 14 Data Coding Penelitian Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja Dalam keluarga Di Dusun Candi Mulyo Jombang.

Data Umum

NO	Nama	Umur	pendidikan	Jenis kelamin
P1	F	1	4	2
P2	N.U.W	1	4	2
P3	R	1	4	2
P4	A	3	3	2
P5	A.M	2	3	2
P6	R.H	2	4	2
P7	I	2	4	2
P8	Z.L	2	4	2
P9	T	1	3	1
P10	R.K	3	4	1
P11	T.D	3	3	1
P12	E	2	3	2
P13	R.M	1	3	1
P14	K	1	3	1
P15	N	2	3	1
P16	P	2	4	1
P17	S.R	2	4	2
P18	PT	3	3	2
P19	D.R	3	3	2
P20	F.A	2	3	1
P21	S.	1	3	1
P22	N	2	3	1
P23	G.A	1	4	1
P24	M	3	3	1
P25	A.O	3	3	1
P26	R	2	3	1
P27	E,R	1	3	2
P28	W	2	3	2
P29	D.L	2	3	2
P30	A.	1	3	2
P31	R.W	1	3	2
P32	GR	2	3	2
P33	Y	2	3	2

P34	TR	2	3	2
P35	A	2	3	2
P36	M	2	3	2
P37	K	3	3	2
P38	U.I	3	3	2
P39	Z.H	1	3	2
P40	K.A	1	3	2
P41	R	3	3	1
P42	RR	1	3	2
P43	E	1	3	2
P44	P.F	1	3	2
P45	D	2	3	2
P46	T.A	1	3	1
P47	Y	1	3	2
P48	I.P	3	3	2
P49	H	2	3	2
P50	M.K	1	3	2
P51	A.F	1	3	2
P52	M.G	3	3	2
P53	S.F	2	3	1
P54	S.	3	3	1
P55	K	2	3	1
P56	A.A	2	3	2
P57	D.P.W	3	4	1
P58	L.A	1	4	1
P59	J	2	4	2
P60	R.E.W	1	4	1
P61	W	3	4	1
P62	A.P	2	4	1

Keterangan:**1. Umur**

12-15 : 1

16-18 : 2

19-21 : 3

2. Jenis kelamin

Perempuan : 1

Laki-laki : 2

3. Pendidikan

SD: 1

SMP : 2

SMA : 3
Perguruan Tinggi : 4



1	2	4	1	3	4	3	4	22	2
3	2	4	1	1	2	2	3	18	1
3	3	3	1	2	3	4	4	23	1
3	4	4	1	4	3	3	3	25	1
3	3	2	3	2	2	4	4	23	2
3	3	3	2	2	2	2	2	19	1
3	4	3	3	2	2	2	2	21	2
3	2	4	1	1	2	2	3	18	1
3	2	2	2	3	3	3	2	20	1
2	4	3	3	2	2	2	2	20	2
2	3	3	3	2	2	4	4	23	2
3	2	2	2	2	2	2	2	17	1
2	2	4	4	3	3	3	3	24	2
3	3	2	3	2	2	4	4	23	2
2	2	4	1	1	2	2	3	17	1
3	4	3	1	2	3	3	3	22	2
3	3	3	2	2	2	2	2	19	1

Lampiran 16 Hasil Uji Statistik SPSS

2. Data Umum

Frequency Table**umur**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 12-15 tahun	22	35.5	35.5	35.5
16-18 tahun	25	40.3	40.3	75.8
19-21	15	24.2	24.2	100.0
Total	62	100.0	100.0	

Pendidikan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid SMA	46	74.2	74.2	74.2
Perguruan tinggi	16	25.8	25.8	100.0
Total	62	100.0	100.0	

Jeniskelamin

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Perempuan	24	38.7	38.7	38.7
Laki-laki	38	61.3	61.3	100.0
Total	62	100.0	100.0	

3. Data Khusus

Penggunaangadget

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Rendah	5	8.1	8.1	8.1
Sedang	9	14.5	14.5	22.6

Tinggi	48	77.4	77.4	100.0
Total	62	100.0	100.0	

Intraksisosial

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Rendah	47	75.8	75.8	75.8
Sedang	12	19.4	19.4	95.2
Tinggi	3	4.8	4.8	100.0
Total	62	100.0	100.0	

Nonparametric Correlations

Correlations

			penggunaan gadget	intraksisosial
Spearman's rho	Peggunaangad get	Correlation Coefficient	1.000	-.389**
		Sig. (2-tailed)	.	.002
		N	62	62
	Intraksisosial	Correlation Coefficient	-.389**	1.000
		Sig. (2-tailed)	.002	.
		N	62	62

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Lampiran 17 keterangan surat bebas plagiasi



ITSKes Insan Cendekia Medika
Jl Kemuning No. 57 A Candimulyo Jombang Jawa Timur Indonesia

SK. Kemendikbud Ristek No. 68/E/O/2022

KETERANGAN BEBAS PLAGIASI

Nomor : 06/R/SK/ICME/IX/2024

Menerangkan bahwa;

Nama : Siti Farida
NIM : 203210064
Program Studi : S1 Keperawatan
Fakultas : Kesehatan
Judul : Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja Dalam Keluarga (Di Dusun Candi Mulyo Jombang)

Telah melalui proses Check Plagiasi dan dinyatakan **BEBAS PLAGIASI**, dengan persentase kemiripan sebesar **21%**. Demikian keterangan ini dibuat dan diharapkan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jombang, 25 September
2024

Wakil Rektor I

Dr. Luslanah Meinawati, SST., M.Kes
NIDN. 0718058503

Lampiran 18 Digital Receipt Turnitin



Digital Receipt

This receipt acknowledges that Turnitin received your paper. Below you will find the receipt information regarding your submission.

The first page of your submissions is displayed below.

Submission author: Siti Farida
Assignment title: Quick Submit
Submission title: HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN INTERAKSI SO...
File name: cek_turnit_-_Siti_Farida.pdf
File size: 1.16M
Page count: 55
Word count: 8,850
Character count: 55,567
Submission date: 26-Sep-2024 12:45PM (UTC+1000)
Submission ID: 2465798326



Lampiran 19 Hasil Turnit

HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN INTERAKSI
SOSIAL PADA REMAJA DALAM KELUARGA (DI DUSUN CANDI
MULYO JOMBANG)

ORIGINALITY REPORT

21 %	17 %	9 %	6 %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	gadgetdiva.id Internet Source	<1 %
2	Submitted to Universitas Papua Student Paper	<1 %
3	repo.stikesmajapahit.ac.id Internet Source	<1 %
4	sulistiawati13.blogspot.com Internet Source	<1 %
5	eprints.univetbantara.ac.id Internet Source	<1 %
6	journal.unj.ac.id Internet Source	<1 %
7	Submitted to IAIN Tulungagung Student Paper	<1 %
8	Imam Santoso, Maharso Maharso, Darmiah Darmiah. "Risiko Kontaminasi Bakteriologis Pada Sarana Air Bersih Di Desa Baruh Tabing	<1 %

Kecamatan Banjang", JURNAL KESEHATAN
LINGKUNGAN: Jurnal dan Aplikasi Teknik
Kesehatan Lingkungan, 2015

Publication

-
- 9 Tri Marlina Saputri, Mahyar Suara. "Pengaruh Terapi Relaksasi Benson Terhadap Penurunan Perilaku Kekerasan dengan Instrumen PANSS-EC pada Pasien dengan Perilaku Kekerasan di RSKD Duren Sawit Jakarta Timur", Malahayati Nursing Journal, 2024
Publication <1%
-
- 10 Submitted to Universitas Negeri Manado
Student Paper <1%
-
- 11 acopen.umsida.ac.id
Internet Source <1%
-
- 12 gurukelassaya.blogspot.com
Internet Source <1%
-
- 13 journal.unilak.ac.id
Internet Source <1%
-
- 14 repository.ugj.ac.id
Internet Source <1%
-
- 15 komunitasgurupkn.blogspot.com
Internet Source <1%
-
- 16 www.abadikini.com
Internet Source <1%

finawilda.wordpress.com



Lampiran 20 Dokumentasi Penelitian



Lampiran 21 surat pernyataan kesediaan unggahan karya tulis ilmiah

**SURAT PERNYATAAN UNGGAHAN
KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Siti Farida
NIM : 203210064
Program Studi : S1.Keperawatan

Demikian pengembangan ilmu pengetahuan menyetujui untuk memberikan kepada ITSKes Insan Cendikia Medika Jombang Hak Bebas Royaltas Non Eklusif (Non Eklusif Royalty Free Right) “Hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada remaja dalam keluarga di Dusun Candi Mulyo Jombang”.

Hak Bebas Royaltas Non Eklusif ini ITSKes Insan Cendikia Medika Jombang bentuk menyimpan alih KTI/SKRIPSI/FORMAT, mengolah dalam bentuk pangkalan data (Database) merawat SKRIPSI, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap menyantumkan nama saya sebagai penulis/penciptadan pemilik Hak Cipta

Demikian pernyataan ini saysia buat untuk dapat digunakan sebagai mestinya.

Jombang 03 september 2024

Yang menyatakan
peneliti



203210064