

**PENGARUH GADGET TERHADAP HUBUNGAN INTERPERSONAL KELUARGA
PADA REMAJA USIA 12-18 TAHUN DI DESA KEPOHKIDUL KECAMATAN
KEDUNGADEM KABUPATEN BOJONEGORO**

Ririn Setyoningsih¹ Evi Rosita² Sri Sayekti³

¹²³STIKes Insan Cendekia Medika Jombang

email¹: ririnsetyoningsih22@gmail.com, email²: ibuefi123@gmail.com email³:

sayektirafa@gmail.com

ABSTRAK

Pendahuluan: Pengguna *gadget* tidak hanya berasal dari kalangan pekerja, tetapi hampir semua kalangan termasuk remaja yang masih sekolah menengah juga anak-anak dan balita pun sudah memanfaatkan *gadget* dalam aktivitas yang mereka lakukan setiap hari. Intensitas penggunaan *gadget* pada remaja dapat mempengaruhi hubungan interpersonal pada remaja di dalam keluarga. **Tujuan:** Penelitian ini untuk menganalisa pengaruh *gadget* terhadap hubungan interpersonal keluarga pada remaja usia 12-18 tahun. **Metode:** Penelitian ini menggunakan desain analitik korelasional dengan pendekatan *cross sectional*, populasinya adalah semua remaja usia 12-18 tahun di Desa Kepohkidul Kecamatan Kedungadem Kabupaten Bojonegoro Tahun 2020, sejumlah 138 orang. Sampelnya sejumlah 103 responden yang pemilihannya dilakukan dengan cara *simple random sampling*. Variabel independennya yaitu penggunaan *gadget* pada remaja. Variabel dependennya yaitu hubungan interpersonal keluarga pada remaja. Pengumpulan data menggunakan kuesioner, serta dianalisis dengan menggunakan analisis statistik *Spearman's Rho* dengan tingkat kemaknaan 0,05. **Hasil:** penelitian dari 103 responden menunjukkan bahwa hampir separuh remaja menggunakan *gadget* dengan kategori sedang yaitu sejumlah 50 responden (48,5%), hampir separuh remaja dengan hubungan interpersonal cukup yaitu sejumlah 38 responden (36,9%), dan ada pengaruh *gadget* terhadap hubungan interpersonal keluarga pada remaja usia 12-18 tahun dengan p-value 0,000 serta nilai $r = 0,810$. **Kesimpulan:** Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* berpengaruh secara signifikan terhadap hubungan interpersonal keluarga pada remaja usia 12-18 tahun. Penggunaan *gadget* pada remaja yang terlalu lama dapat mempengaruhi hubungan interpersonal dalam keluarga tersebut menjadi kurang.

Kata Kunci : Remaja, Keluarga, Gadget, Hubungan Interpersonal

***THE INFLUENCE OF GADGETS ON FAMILY INTERPERSONAL RELATIONSHIP
IN ADOLESCENTS AGED 12-18 YEARS IN KEPOHKIDUL VILLAGE OF
KEDUNGADEM DISTRICT AT BOJONEGORO REGENCY***

ABSTRACT

Introduction: *Gadget users not only come from among the workers, but almost all groups including teenagers who are still in high school as well as children and toddlers also use gadgets in the activities they do every day. The intensity of the use of gadgets in adolescents can affect interpersonal relationships in adolescents in the family. The Purpose:* This study aims to analyze the effect of gadgets on family interpersonal relationships in adolescents aged 12-18 years. **Method:** This study uses a correlational analytic design with cross sectional approach, the population is all adolescents aged 12-18 years in Kepohkidul Village, Kedungadem District, Bojonegoro Regency in 2020, as many as 138 people. The

sample is 103 respondents whose selection is done by simple random sampling. The independent variable is the use of gadgets in adolescents. The dependent variable is family interpersonal relationships among adolescents. The data were collected using a questionnaire, and analyzed using Spearman's Rho statistical analysis with a significance level of 0.05. **The results** of the 103 respondents showed that almost all teenagers use gadgets in the medium category of 50 respondents (48.5%), almost all teenagers with sufficient interpersonal relationships were 38 respondents (36.9%), and there was an influence of gadgets on relationships interpersonal family in adolescents aged 12-18 years with p -value of 0,000 and r value of 0.810. **Conclusion:** Based on these results it can be concluded that the use of gadgets significantly influences family interpersonal relationships in adolescents aged 12-18 years. The use of gadgets in adolescents for too long can affect interpersonal relationships in the family.

Keywords: Adolescent, Family, Gadgets, Interpersonal Relations

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi sekarang ini sangat pesat dan semakin canggih. Banyak teknologi canggih yang telah diciptakan membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang. Pada zaman yang serba modern seperti ini, manusia dituntut mengikuti perkembangan zaman di mana kehidupan menjadi serba praktis, efektif, dan efisien. Hal ini dikarenakan oleh kebutuhan hidup yang semakin banyak dan kompleks. Oleh karena itu diciptakan alat-alat yang dapat membantu kelancaran dan meringankan beban pekerjaan manusia, salah satunya adalah *gadget*. Sepertinya *gadget* dapat memberikan dampak yang begitu besar. Sekarang ini setiap orang di seluruh dunia pasti sudah memiliki *gadget*. Tak jarang kalau sekarang ini banyak orang yang memiliki lebih dari satu *gadget*. Sekarang ini pengguna *gadget* tidak hanya berasal dari kalangan pekerja, tetapi hampir semua kalangan termasuk remaja yang masih sekolah menengah juga anak-anak dan balita pun sudah memanfaatkan *gadget* dalam aktivitas yang mereka lakukan setiap hari. *Gadget* dapat diartikan sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia (Iswidharmanjaya, 2014). *Gadget* sangat berperan penting bagi kehidupan manusia guna untuk berkomunikasi, memperbanyak relasi, menambah wawasan dan pengetahuan, pendidikan atau bisnis.

Namun disisi lain terjadi hal yang berlawanan disebabkan oleh faktor keteledoran pemakainya atau kurang

tepatan dalam memanfaatkan fungsi yang sebenarnya.

Menurut KEMENKOMINFO, jumlah pengguna internet di seluruh dunia diproyeksikan bakal mencapai 3 miliar orang pada 2015. Tiga tahun setelahnya, pada 2018, diperkirakan sejumlah 3,6 miliar manusia di bumi bakal mengakses internet setidaknya sekali tiap satu bulan. Pengguna internet di Indonesia pada tahun 2013-2017 akan mencapai 112 juta orang, mengalahkan Jepang di peringkat ke-5 yang pertumbuhan jumlah pengguna internetnya lebih lamban (Kompasiana, 2019). Menurut data Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, pengguna smartphone Indonesia juga bertumbuh dengan pesat. Lembaga riset digital marketing Emarketer memperkirakan pada 2018 jumlah pengguna aktif smartphone di Indonesia lebih dari 100 juta orang. Indonesia merupakan negara dengan pengguna aktif *smartphone* terbesar keempat di dunia setelah Cina, India, dan Amerika (Kemenkominfo RI, 2017). Sedangkan menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, komposisi pengguna internet Indonesia berdasarkan usia yaitu sejumlah 24,4 juta (18,4%) usia 10-24 tahun, sejumlah 32,3 juta (24,4%) usia 25-34 tahun, sejumlah 38,7 juta (29,2%) usia 35-44 tahun, sejumlah 23,8 juta (18%) usia

45-54 tahun, dan sejumlah 13,2 juta (10%) usia 54 tahun keatas (APJII, 2017). Berdasarkan data Kementerian Komunikasi dan Informatika (KEMENKOMINFO) dapat diketahui bahwa semakin banyak pengguna internet merupakan anak muda. Mulai dari usia 15-20 tahun dan 10-14 tahun meningkat signifikan". Sejumlah 49,52% pengguna internet di Indonesia adalah mereka yang berusia 19 hingga 34 tahun. Sejumlah 29,55 % pengguna internet Indonesia berusia 35 hingga 54 tahun. Remaja usia 13 hingga 18 tahun menempati posisi ketiga dengan porsi 16,68 %. Terakhir, orang tua di atas 54 tahun hanya 4,24 % yang memanfaatkan internet (Kompasiana, 2019).

Sebagian besar remaja sekarang telah menggantungkan hidup mereka pada alat-alat elektronik seperti smartphone, tablet, ipad, laptop atau lebih biasa disebut dengan gadget. Mereka menggantungkan hidup mereka pada *gadget* dengan berbagai alasan seperti membantu mengerjakan tugas, mencari ilmu pengetahuan, mencari sumber bacaan, mengikuti perkembangan, dan lain-lain. Namun tanpa mereka sadari, ketergantungan terhadap gadget yang mereka anggap sebagai penunjang studi mereka ataupun sebagai pengikut perkembangan mereka dapat menimbulkan dampak negatif jika tidak digunakan sesuai dengan fungsi yang sebenarnya dan dengan bijaksana (Iswidharmanjaya, 2014). Pesatnya perkembangan teknologi Internet, membuat remaja menjadi kelompok *digital native* karena mereka tidak perlu diajari cara menggunakan teknologi tersebut. Kelompok remaja ini menjadi sasaran utama dalam literasi digital karena dianggap paling rentan, dan diharapkan menjadi agen perubahan untuk mengatasi berbagai *problem* masyarakat digital. Interaksi di dunia maya biasanya lebih memperlambat hubungan juga dapat pula merenggangkan hubungan yang sudah terjalin. Dengan munculnya penggunaan *gadget* mempengaruhi proses komunikasi dalam hubungan interpersonal. Seringkali komunikasi yang dinamis dan timbal balik

dirasakan menurun kualitas dan kuantitasnya pada interaksi tatap muka. Mereka cenderung lebih memilih menggunakan *gadget* dari pada bercengkrama dengan orang-orang yang ada disekitarnya (Budyatna, 2015). Penggunaan *gadget* dapat menimbulkan dampak negatif seperti menyebabkan seseorang menjadi pribadi yang tertutup sehingga dapat berpengaruh terhadap kualitas hubungan interpersonal (Donsu, 2017).

Berdasarkan hasil penelitian Kurnia Rahmadani (2019) diketahui bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara intensitas penggunaan *smartphone* dengan interaksi sosial teman sebaya. Semakin tinggi intensitas penggunaan *smartphone* maka akan semakin rendah interaksi sosial teman sebaya. Dan sebaliknya, semakin rendah intensitas penggunaan *smartphone* maka semakin tinggi interaksi sosial teman sebayanya.

Kemudian berdasarkan hasil penelitian Inda Lestari (2015) diketahui bahwa intensitas penggunaan gadget memiliki hubungan yang dapat mempengaruhi pola interaksi sosial didalam keluarga. Adanya perbedaan dan perubahan komunikasi dan kontak sosial yang terjadi di dalam keluarga sebelum dan sesudah penggunaan gadget pada anggota keluarga dapat mempengaruhi pola interaksi sosial dalam keluarga secara menyeluruh.

Upaya yang dapat dilakukan perawat untuk mencegah atau mengurangi dampak dari penggunaan *gadget* yang berlebihan pada remaja yaitu dengan memberikan informasi atau pendidikan kesehatan pada remaja tentang penggunaan *gadget* yang positif. Bidan dapat memberikan promosi kesehatan pada remaja melalui sekolah-sekolah atau pada lingkungan masyarakat. Dengan intervensi edukasi tentang penggunaan media sosial yang positif dari berbagai pihak terutama dalam lingkungan keluarga, yang meliputi memberikan pendidikan, bimbingan maupun pendampingan pada remaja terutama oleh orang tua sangat diperlukan untuk

mengarahkan perkembangan potensi remaja tersebut agar berkembang ke arah positif dan produktif. Selain lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat juga diperlukan dalam memberikan intervensi edukasi pada remaja. Intervensi edukasi harus sejalan dan seimbang, baik dari pihak keluarga/orang tua, sekolah, maupun masyarakat. Kerjasama yang baik antara ketiga komponen ini harus dijalin sebaik-baiknya agar secara simultan dapat mencegah remaja berkembang ke arah negatif dan mendorong remaja berkembang ke arah positif dan produktif (Ali dan Asrori, 2018).

TUJUAN PENELITIAN

Tujuan Umum

Mengetahui pengaruh *gadget* terhadap hubungan interpersonal keluarga pada remaja usia 12-18 tahun di Desa Kepohkidul Kecamatan Kedungadem Kabupaten Bojonegoro.

Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi penggunaan *gadget* pada remaja usia 12-18 tahun di Desa Kepohkidul Kecamatan Kedungadem Kabupaten Bojonegoro.
2. Mengidentifikasi hubungan interpersonal keluarga pada remaja usia 12-18 tahun di Desa Kepohkidul Kecamatan Kedungadem Kabupaten Bojonegoro.
3. Menganalisis pengaruh *gadget* terhadap hubungan interpersonal keluarga pada remaja usia 12-18 tahun di Desa Kepohkidul Kecamatan Kedungadem Kabupaten Bojonegoro.

BAHAN DAN METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian analitik korelasional menggunakan rancangan penelitian *cross sectional*. Penelitian ini dilaksanakan di Desa Kepohkidul Kecamatan Kedungadem

Kabupaten Bojonegoro dan dilakukan pada bulan Juni tahun 2020. Populasi dalam penelitian ini adalah semua remaja usia 12-18 tahun di Desa Kepohkidul Kecamatan Kedungadem Kabupaten Bojonegoro Tahun 2020, sejumlah 138 orang. Sampelnya adalah sebagian remaja usia 12-18 tahun di Desa Kepohkidul Kecamatan Kedungadem Kabupaten Bojonegoro Tahun 2020, sejumlah 103 responden. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *probability sampling* yaitu dengan cara *simple random sampling*.

Variabel *independent* penelitian ini yaitu penggunaan *gadget* pada remaja. Variabel *dependent* penelitian ini yaitu hubungan interpersonal keluarga pada remaja. Jenis instrumen yang digunakan adalah lembar kuesioner. Analisis data dengan uji *Spearman's rho* taraf signifikan 0,05.

HASIL PENELITIAN

Data Umum

Tabel 1 Distribusi usia responden

No	Usia remaja	Frekuensi	Persentase (%)
1.	13 tahun	21	20,4
2.	14 tahun	13	12,6
3.	15 tahun	19	18,4
4.	16 tahun	23	22,3
5.	17 tahun	27	26,2
Jumlah		103	100

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa dari 103 responden, hampir separuh berusia 17 tahun yaitu sejumlah 27 responden (26,2%).

Tabel 2 Distribusi pendidikan pada responden

No	Pendidikan yang dijalani	Frekuensi	Persentase (%)
1.	SMP	37	35,9
2.	SMA	66	64,1
Jumlah		103	100

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa dari 103 responden, sebagian besar sedang menjalani pendidikan SMA yaitu sejumlah 66 responden (64,1%).

Tabel 3 Distribusi jenis kelamin pada responden

No	Jenis kelamin	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Laki-laki	50	48,5
2.	Perempuan	53	51,5
Jumlah		103	100

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa dari 103 responden, sebagian besar adalah remaja perempuan yaitu sejumlah 53 responden (51,5%).

Tabel 4 Distribusi jumlah saudara pada responden

No	Jumlah saudara	Frekuensi	Persentase (%)
1.	1	6	5,8
2.	2	42	40,8
3.	3	52	50,5
4.	4	3	2,9
Jumlah		103	100

Berdasarkan tabel 4 dapat diketahui bahwa dari 103 responden, sebagian besar dengan jumlah saudara 3 yaitu sejumlah 52 responden (50,5%).

Data Khusus

Tabel 5 Distribusi penggunaan gadget pada remaja usia 12-18 tahun

No.	Penggunaan gadget	Frekuensi	Prosentase (%)
1.	Tinggi	15	14,6
2.	Sedang	50	48,5
3.	Rendah	38	36,9
Jumlah		103	100

Berdasarkan tabel 5 di atas dapat diketahui bahwa dari 103 responden, hampir separuh menggunakan gadget dengan kategori

sedang yaitu sejumlah 50 responden (48,5%).

Tabel 6 Distribusi hubungan interpersonal keluarga pada remaja usia 12-18 tahun

No.	Hubungan interpersonal	Frekuensi	Prosentase (%)
1.	Kurang	36	35
2.	Cukup	38	36,9
3.	Baik	29	28,1
Jumlah		103	100

Berdasarkan tabel 6 di atas dapat diketahui bahwa dari 103 responden, hampir separuh remaja dengan hubungan interpersonal cukup yaitu sejumlah 38 responden (36,9%).

Tabel 7 Tabel silang dan hasil uji statistik pengaruh gadget terhadap hubungan interpersonal keluarga pada remaja usia 12-18 tahun

Penggunaan gadget	Hubungan interpersonal						Total		p value
	Kurang		Cukup		Baik		f	%	
Tinggi	15	100	0	0	0	0	15	100	0,000
Sedang	20	40	30	60	0	0	50	100	
Rendah	1	2,6	8	21,1	29	76,3	38	100	
Total	36	35	38	36,9	29	28,1	103	100	

Berdasarkan tabel 7 di atas dapat diketahui bahwa remaja dengan hubungan interpersonal kurang paling banyak dijumpai pada remaja dengan menggunakan gadget tinggi (>3 jam sehari) yaitu sejumlah 15 responden (100%). Sedangkan remaja dengan hubungan interpersonal baik paling banyak dijumpai pada remaja dengan menggunakan gadget rendah (<3 jam sehari) yaitu sejumlah 29 responden (76,3%).

Kemudian dari hasil uji statistik Spearman's Rho diperoleh nilai derajat signifikan $\rho (0,000) < \alpha (0,05)$ maka H_1 diterima, yang berarti bahwa ada pengaruh gadget terhadap hubungan interpersonal keluarga pada remaja usia 12-18 tahun di Desa Kepohkidul Kecamatan Kedungadem Kabupaten Bojonegoro Tahun 2020.

PEMBAHASAN

Penggunaan *gadget* pada remaja usia 12-18 tahun

Berdasarkan hasil penelitian dapat dijelaskan bahwa dari 103 responden, hampir separuh menggunakan *gadget* dengan kategori sedang (3 jam sehari) yaitu sejumlah 50 responden (48,5%).

Sesuai dengan hasil penelitian ini diketahui bahwa hampir separuh remaja menggunakan *gadget* dengan kategori sedang (3 jam sehari). Hal ini disebabkan oleh faktor usia dan pendidikan. Pada faktor usia diketahui bahwa hampir separuh remaja berusia 17 tahun yaitu sejumlah 27 responden (26,2%). Pada usia ini termasuk tahap remaja akhir (17-22 tahun) dimana perkembangan remaja terutama dalam hal hubungan sosial dengan lingkungan dan teman sebaya mulai meningkat. Hal ini sesuai teori Sarwono (2014) yang menyatakan pada tahap remaja akhir, egonya mencari kesempatan untuk bersatu dengan orang lain dan dalam pengalaman-pengalaman baru. Kemudian pada faktor pendidikan diketahui bahwa sebagian besar remaja sedang menjalani pendidikan SMA yaitu sejumlah 66 responden (64,1%), remaja pada tingkat pendidikan SMA tentunya memiliki lebih banyak pengetahuan tentang teknologi. Hal ini sesuai teori Sarwono (2014) yang menyatakan pada tahap remaja akhir, remaja mengalami konsolidasi menuju periode dewasa dan ditandai dengan pencapaian minat yang makin mantap terhadap fungsi intelek.

Penggunaan *gadget* selama 3 jam sehari merupakan dalam kategori penggunaan sedang, hal ini sesuai dengan pendapat Judhita (2011) yang menyatakan bahwa durasi penggunaan *gadget* dapat dibagi

menjadi tiga, yaitu: penggunaan tinggi yaitu pada intensitas penggunaan lebih dari 3 jam dalam sehari, penggunaan sedang yaitu pada intensitas penggunaan sekitar 3 jam dalam sehari, dan penggunaan rendah yaitu pada intensitas penggunaan kurang dari 3 jam dalam sehari. Hal ini dapat diketahui dari hasil data penggunaan *gadget* pada remaja yaitu dengan rata-rata menggunakan *gadget* selama 3 jam perhari. Penggunaan *gadget* yang paling lama digunakan untuk media sosial seperti WhatsApp, Instagram, Youtube, dan Facebook.

Gadget atau dalam bahasa Indonesia disebut gawai adalah suatu piranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya (Wijanarko dan Setiawati, 2016). Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengakibatkan kerugian bagi penggunaannya. Kerugian tidak hanya pada kesehatan saja, melainkan kerugian dalam segi ekonomi. Durasi penggunaan *gadget* dapat dibagi menjadi tiga, yaitu: penggunaan tinggi yaitu pada intensitas penggunaan lebih dari 3 jam dalam sehari, penggunaan sedang yaitu pada intensitas penggunaan sekitar 3 jam dalam sehari, dan penggunaan rendah yaitu pada intensitas penggunaan kurang dari 3 jam dalam sehari (Judhita, 2011). Sekarang ini setiap orang di seluruh dunia pasti sudah memiliki *gadget*. Tak jarang kalau sekarang ini banyak orang yang memiliki lebih dari satu *gadget*. Sekarang ini pengguna *gadget* tidak hanya berasal dari kalangan pekerja, tetapi hampir semua kalangan termasuk remaja yang masih sekolah menengah juga anak-anak dan balita pun sudah memanfaatkan *gadget* dalam aktivitas yang mereka lakukan setiap hari. *Gadget* dapat diartikan sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia. *Gadget* sangat berperan penting bagi kehidupan manusia guna untuk berkomunikasi, memperbanyak relasi, menambah wawasan dan pengetahuan,

pendidikan atau bisnis. Namun disisi lain terjadi hal yang berlawanan disebabkan oleh faktor keteledoran pemakainya atau kurang tepatan dalam memanfaatkan fungsi yang sebenarnya (Iswidharmanjaya, 2014).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dalillah (2019) yang menunjukkan bahwa sebagian besar remaja selalu menggunakan gadget. Banyak siswa yang memanfaatkan gadget untuk belajar dan media sosial. Penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Inda Lestari (2015) yang menunjukkan bahwa mayoritas remaja selalu menggunakan gadget. Banyak siswa yang memanfaatkan gadget untuk belajar dan media sosial.

Hubungan interpersonal keluarga pada remaja usia 12-18 tahun

Berdasarkan hasil penelitian dapat dijelaskan bahwa dari 103 responden, hampir separuh remaja memiliki hubungan interpersonal dalam keluarga dengan kategori cukup yaitu sejumlah 38 responden (36,9%).

Sesuai dengan hasil penelitian ini diketahui bahwa hampir separuh remaja dengan hubungan interpersonal cukup, hal ini disebabkan oleh faktor pendidikan dan jenis kelamin. Keadaan ini sesuai dengan teori bahwa interaksi sosial dapat dipengaruhi oleh faktor pendidikan, dimana pada remaja sebagian besar sedang menjalani pendidikan SMA. Pada seseorang dengan pendidikan yang tinggi dapat mendorong individu untuk interaksi, karena orang yang berpendidikan tinggi mempunyai wawasan pengetahuan yang luas, yang mendukung dalam pergaulannya. Selain itu faktor jenis kelamin juga dapat mempengaruhi hubungan interpersonal dalam keluarga. Hubungan interpersonal dalam keluarga dapat terjalin dengan baik terutama pada keluarga dengan anak remaja perempuan. Hal ini sesuai dengan teori yang menyatakan kecenderungan laki-laki untuk berinteraksi dengan teman sebaya/sejawat lebih besar daripada perempuan. Pada

penelitian ini, sebagian besar remaja adalah dengan jenis kelamin perempuan. Remaja perempuan sebagian besar waktunya akan dilalui di rumah, berbeda dengan remaja laki-laki yang cenderung menghabiskan waktunya di luar rumah dengan teman-teman sebaya.

Hubungan interpersonal adalah hubungan yang terdiri atas dua orang atau lebih yang memiliki ketergantungan satu sama lain dan menggunakan pola interaksi yang konsisten. Ketika akan menjalin hubungan interpersonal, akan terdapat suatu proses dan biasanya dimulai dengan interpersonal *attraction*. Baron dan Bryne menjelaskan bahwa Interpersonal *attraction* adalah penilaian seorang terhadap sikap orang lain. Di mana penilaian ini dapat diekspresikan melalui sesuatu dimensi, dari *strong liking* sampai dengan *strong dislike* (Baron dan Bryne, 2012). Adapun ciri-ciri hubungan interpersonal yaitu: 1) Mengenal secara dekat, bahwa pihak-pihak yang terlibat dalam hubungan interpersonal saling mengenal secara dekat. Dikatakan mengenal secara dekat, karena tidak hanya saling mengenal identitas dasar saja, namun lebih dari itu. 2) Saling memerlukan, hubungan interpersonal diwarnai oleh pola hubungan yang saling menguntungkan secara dua arah dan saling menguntungkan. 3) Hubungan interpersonal juga ditandai oleh pemahaman sifat-sifat pribadi diantara kedua belah pihak. 4) Kerjasama akan timbul apabila orang menyadari bahwa mereka mempunyai kepentingan-kepentingan yang sama dan pada saat yang bersamaan mempunyai cukup pengetahuan dan pengendalian terhadap diri sendiri (Suranto, 2011). Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi interaksi sosial yaitu: Jenis kelamin yaitu kecenderungan laki-laki untuk berinteraksi dengan teman sebaya/sejawat lebih besar daripada perempuan. Kepribadian ekstrovert, orang-orang ekstrovert lebih komformitas daripada introvert. Besar kelompok, pengaruh kelompok menjadi makin besar bila besarnya kelompok semakin bertambah. Keinginan untuk mempunyai status, adanya dorongan untuk memiliki

status inilah yang menyebabkan seseorang berinteraksi dengan sejawatnya, individu akan menemukan kekuatan dalam mempertahankan dirinya di dalam perebutan tempat atau status terlebih di dalam suatu pekerjaan. Interaksi orang tua, suasana rumah yang tidak menyenangkan dan tekanan dari orang tua menjadi dorongan individu dalam berinteraksi dengan teman sejawatnya. Pendidikan yang tinggi adalah salah satu faktor dalam mendorong individu untuk interaksi, karena orang yang berpendidikan tinggi mempunyai wawasan pengetahuan yang luas, yang mendukung dalam pergaulannya (Donsu, 2017).

Pengaruh gadget terhadap hubungan interpersonal keluarga pada remaja usia 12-18 tahun

Berdasarkan hasil penelitian dapat dijelaskan bahwa remaja dengan hubungan interpersonal kurang paling banyak dijumpai pada remaja dengan penggunaan gadget tinggi (>3 jam sehari) yaitu sejumlah 15 responden (100%). Sedangkan remaja dengan hubungan interpersonal baik paling banyak dijumpai pada remaja dengan menggunakan gadget rendah (<3 jam sehari) yaitu sejumlah 29 responden (76,3%). Kemudian dari hasil uji statistik *Spearman's Rho* diperoleh nilai derajat signifikan $\rho (0,000) < \alpha (0,05)$ maka H_1 diterima, yang berarti bahwa ada pengaruh *gadget* terhadap hubungan interpersonal keluarga pada remaja usia 12-18 tahun di Desa Kepohkidul Kecamatan Kedungadem Kabupaten Bojonegoro Tahun 2020. Dengan nilai kekuatan pengaruh (r) sebesar 0,810 yang artinya penggunaan *gadget* memiliki pengaruh yang kuat terhadap hubungan interpersonal keluarga pada remaja usia 12-18 tahun.

Dari hasil penelitian ini diketahui bahwa remaja dengan hubungan interpersonal kurang paling banyak dijumpai pada remaja dengan menggunakan *gadget* tinggi (>3 jam sehari) dan remaja dengan hubungan interpersonal baik paling banyak dijumpai pada remaja dengan menggunakan *gadget* rendah. Hal ini berarti penggunaan

gadget pada remaja yang terlalu lama dapat mempengaruhi hubungan interpersonal dalam keluarga tersebut menjadi kurang. Dimana interaksi yang biasanya dilakukan antara orang tua pada anaknya sebagai bentuk pengasuhan dan komunikasi untuk menciptakan kekukuhan keluarga akan terganggu, hal tersebut dikarenakan keluarga merupakan kesatuan sistem yang utuh, dimana bila salah satu anggota keluarga mengalami kesulitan dalam melakukan interaksi secara langsung, hal tersebut membuat keluarga secara sadar atau tidak akan mengurangi atau melakukan perubahan dalam pola interaksi sosialnya. Interaksi yang pada awalnya dilakukan secara langsung (tatap muka) kini mulai digantikan menjadi interaksi dengan *gadget*. Perubahan dalam pola interaksi sosial dalam keluarga tersebut menghasilkan pola sikap yang menjadi lebih individualis. Sebab perubahan interaksi langsung menjadi interaksi yang lebih sering dilakukan dengan *gadget* memiliki perbedaan. Diantara peran emosional dan kontak sosial yang tidak dilakukan secara utuh. Bentuk interaksi sosial dalam keluarga yang dipengaruhi oleh penggunaan *gadget* dapat mengubah fungsi dari keluarga itu sendiri. Dimana perilaku antar orangtua, atau orangtua kepada anak dalam pengasuhannya tidak terjalin secara utuh, dimana komunikasi, kedekatan, dukungan maupun keterlibatan orangtua tidak lagi dirasakan atau dilakukan dengan maksimal.

Pesatnya perkembangan teknologi Internet, membuat remaja menjadi kelompok *digital native* karena mereka tidak perlu diajari cara menggunakan teknologi tersebut. Kelompok remaja ini menjadi sasaran utama dalam literasi digital karena dianggap paling rentan, dan diharapkan menjadi agen perubahan untuk mengatasi berbagai *problem* masyarakat digital. Interaksi di dunia maya biasanya lebih memperlambat hubungan juga dapat pula merenggangkan hubungan yang sudah terjalin. Dengan munculnya penggunaan *gadget* mempengaruhi proses komunikasi dalam hubungan interpersonal. Seringkali

komunikasi yang dinamis dan timbal balik dirasakan menurun kualitas dan kuantitasnya pada interaksi tatap muka. Mereka cenderung lebih memilih menggunakan *gadget* dari pada bercengkrama dengan orang-orang yang ada disekitarnya (Budyatna, 2015). Penggunaan *gadget* dapat menimbulkan dampak negatif seperti menyebabkan seseorang menjadi pribadi yang tertutup sehingga dapat berpengaruh terhadap kualitas hubungan interpersonal (Donsu, 2017).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Kurnia Rahmadani (2019) diketahui bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara intensitas penggunaan *smartphone* dengan interaksi sosial teman sebaya. Semakin tinggi intensitas penggunaan *smartphone* maka akan semakin rendah interaksi sosial teman sebaya. Dan sebaliknya, semakin rendah intensitas penggunaan *smartphone* maka semakin tinggi interaksi sosial teman sebayanya. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan Inda Lestari (2015) diketahui bahwa intensitas penggunaan *gadget* memiliki hubungan yang dapat mempengaruhi pola interaksi sosial didalam keluarga. Adanya perbedaan dan perubahan komunikasi dan kontak sosial yang terjadi di dalam keluarga sebelum dan sesudah penggunaan *gadget* pada anggota keluarga dapat mempengaruhi pola interaksi sosial dalam keluarga secara menyeluruh.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

1. Hampir separuh remaja di Desa Kepohkidul Kecamatan Kedungadem Kabupaten Bojonegoro Tahun 2020 menggunakan *gadget* dengan kategori sedang.
2. Hampir separuh remaja di Desa Kepohkidul Kecamatan Kedungadem

Kabupaten Bojonegoro Tahun 2020 dengan hubungan interpersonal cukup.

3. Ada pengaruh *gadget* terhadap hubungan interpersonal keluarga pada remaja usia 12-18 tahun di Desa Kepohkidul Kecamatan Kedungadem Kabupaten Bojonegoro Tahun 2020.

Saran

Diharapkan orang tua memberikan pendidikan, bimbingan maupun pendampingan pada remaja untuk mengarahkan perkembangan potensi remaja tersebut agar berkembang ke arah positif dan produktif.

Bagi Bidan diharapkan dapat memberikan informasi atau pendidikan kesehatan pada remaja tentang penggunaan *gadget* yang positif. Bidan dapat memberikan promosi kesehatan pada remaja melalui sekolah-sekolah atau pada lingkungan masyarakat.

KEPUSTAKAAN

- Ali M., dan Asrori M. 2018. *Psikologi Remaja – Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Baron, Robert A., & Bryne, Donn. 2012. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Erlangga.
- Budyatna. 2015. *Teori Komunikasi*. Jakarta: Salemba.
- Christiany, Juditha. 2011. *Hubungan Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook terhadap Perilaku Remaja di Kota Makassar*, e-Jurnal IPTEK-KOM.
- Donsu, J.D.T. 2017. *Psikologi Keperawatan*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Irawan, J. 2013. *Pengaruh Kegunaan Gadget terhadap Kemampuan Bersosialisasi pada Remaja*. Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.

Iswidharmanjaya, Derry. 2014. *Bila Si Kecil Bermain Gadget - Panduan Bagi Orang tua Untuk Memahami Faktor-faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*. Yogyakarta: Bisakimia.

Jalaluddin, Rakhmat. 2011. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sarwono SW. 2014. *Psikologi Remaja*. Jakarta: Rajawali Pers.

Wiguna, F. 2015. *Kegunaan, Fungsi, Manfaat, Dan Kerugian Handphone*.
<http://fajarwiguna51.blogspot.co.id/2015/02/kegunaanfungsi/manfaatdan-kerugian.html>. Diakses 17 Maret 2020.

Wijanarko, J., dan Setiawati, E. 2016. *Ayah Baik – Ibu Baik (Parenting Era Digital, Pengaruh Gadget dan Perilaku Terhadap Kemampuan Anak*. Jakarta Selatan: Keluarga Indonesia Bahagia.

