

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

by Siti Farida

Submission date: 26-Sep-2024 12:45PM (UTC+1000)

Submission ID: 2465798326

File name: cek_turnit_-_Siti_Farida.pdf (1.16M)

Word count: 8850

Character count: 55567

SKRIPSI

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

(DI DUSUN CANDI MULYO JOMBANG)



**SITI FARIDA
203210064**

**PROGRAM STUDI ⁴⁹SI ILMU KEPERAWATAN FAKULTAS KESEHATAN
INSTITUT TEKNOLOGI SAINS DAN KESEHATAN
INSAN CENDEKIA MEDIKA
JOMBANG
2024**

BAB 1

80 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 rasalah

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.

14

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.

126

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. *Earlya dolescence* (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 melalui 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. ³² *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. ⁵² *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. ³⁴ *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.

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).

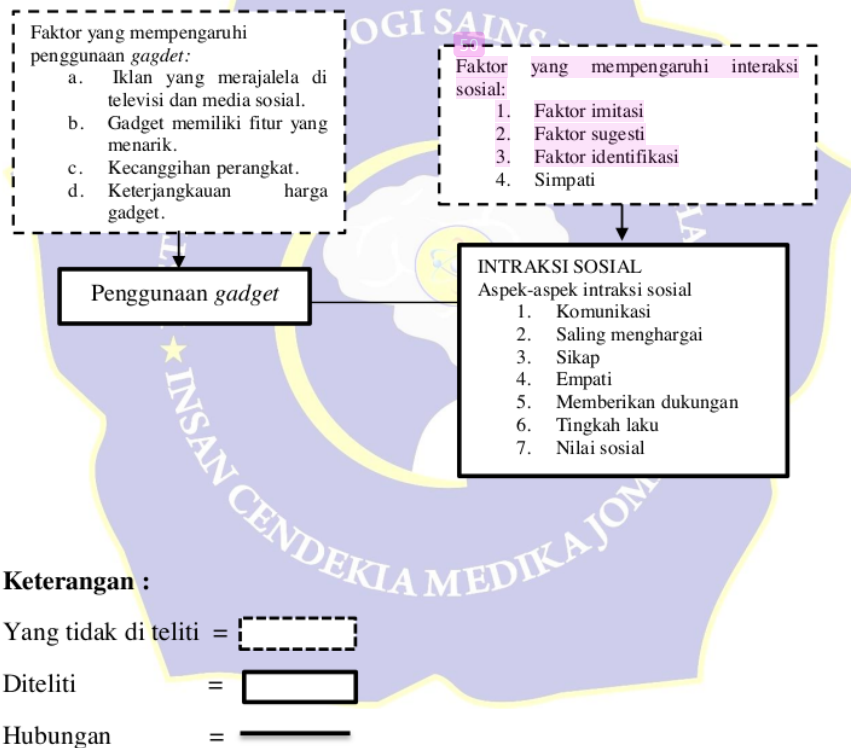
Kehidupan mengajarkan kita cara berkomunikasi dengan orang lain. Selain itu, interaksi adalah bagian dari hidup manusia. Kegagalan seorang siswa, biasanya remaja, dalam membangun keterampilan sosial dapat menyebabkan kesulitan menyesuaikan diri dengan lingkungannya, yang dapat menyebabkan rasa rendah 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)

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.

79

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



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 penelitian

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 dilaksanakan pada bulan Juli sampai Agustus 2024

4.3.2 Tempat penelitian

Tempat penelitian ini akan dilaksanakan 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.

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

$$\begin{aligned} &= \frac{74}{1 + 0,185} \\ &= \frac{74}{1,185} \\ &= 62,4 = 62 \text{ remaja} \end{aligned}$$

¹⁰³
Keterangan :

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

d = Tingkat signifikan 5% (0.05)

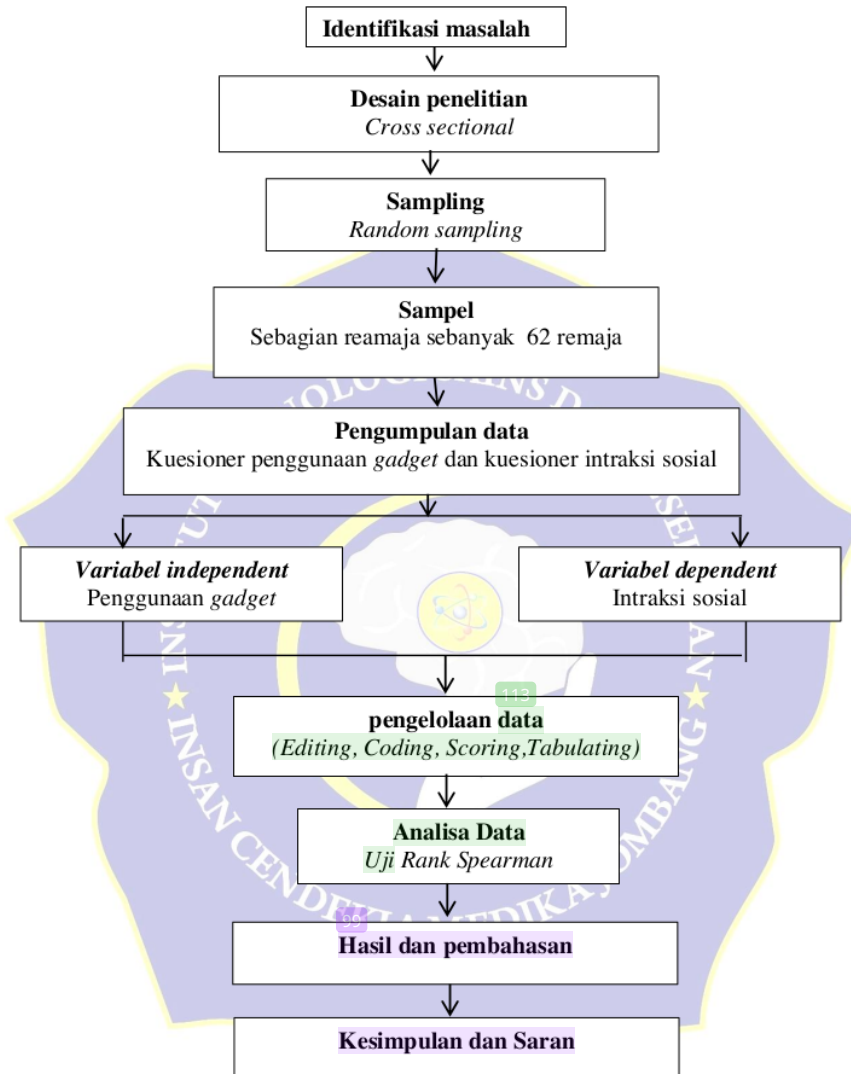
4.4.3 Sampling

¹⁴⁴ Dalam penelitian ini, sampel dibuat dengan menggunakan metode proporsional random sampling, yang berarti bahwa ⁷⁶ 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:

⁶¹
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*

³⁹
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	7Skor 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

112
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.

- 2
1. Jika r hitung $>$ r tabel (0,304), maka pertanyaan tersebut dianggap valid.
2. Jika r hitung $>$ r tabel (0,304), maka pertanyaan tersebut dianggap tidak valid.

b. Uji reliabilitas

55
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. 108
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 ITSKes 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

75	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)

104
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 dekriptif 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 ($\alpha = 0,05$) mempertimbangkan :

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

²⁷ 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”

⁶² 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

¹⁴⁶ Karakteristik responden berdasarkan usia tabel 5.1 menunjukkan bahwa Hampir setengahnya responden berusia 16-18 tahun sebanyak 25 responden (40,5%).

²⁴ 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 ($p=0,02$) ³ $<(\alpha=0,05)$ maka H_1 diterima dan H_0 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)⁴ 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 sosial 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 H_1 diterima dan H_0 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 berbaaur 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 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 mengahabiskan 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

117

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.



9
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.stietrianandra.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 Kandowangko, 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(4).pdf)
- Widiawati & Sugiman (p. Widiawati & Sugiman). (2019).

- Yarmi, G., Hasanah, U., & Az-zahra, L. N. (2022). Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Persepsi Orangtua Terhadap Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 9(2), 105–114. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v9i2.5853>
- Zuliana, I. (2024). Dinamika Interaksi Sosial Penelusuran Pola Dan Dampaknya. *Tugas Mahasiswa Psikologi*, 1–13. <https://coursework.uma.ac.id/index.php/psikologi/article/view/552%0Ahttps://coursework.uma.ac.id/index.php/psikologi/article/download/552/567>



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

ORIGINALITY REPORT

21%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

6%

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

Publication

9

Tri Marlana 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

17	Internet Source	<1 %
18	irwansahaja.blogspot.com Internet Source	<1 %
19	publikasi.lldikti10.id Internet Source	<1 %
20	Sitti Radhiah. "ANALISIS PERBANDINGAN PEMBERIAN ASI EKSKLUSIF PADA PUSKESMAS DENGAN CAKUPAN TERTINGGI (WILAYAH KERJA PUSKESMAS SANGURARA) DENGAN CAKUPAN TERENDAH (WILAYAH KERJA PUSKESMAS BULILI) KOTA PALU", Preventif : Jurnal Kesehatan Masyarakat, 2022 Publication	<1 %
21	ejournal.iainbengkulu.ac.id Internet Source	<1 %
22	journal.stikespemkabjombang.ac.id Internet Source	<1 %
23	www.prin.or.id Internet Source	<1 %
24	dodayariebitch.blogspot.com Internet Source	<1 %
25	jurnal.alimspublishing.co.id Internet Source	<1 %
26	jurnal.umt.ac.id Internet Source	<1 %

<1 %

27

repository.unud.ac.id

Internet Source

<1 %

28

siahaankarolina.blogspot.com

Internet Source

<1 %

29

Submitted to Poltekkes Kemenkes Sorong

Student Paper

<1 %

30

journal.ipm2kpe.or.id

Internet Source

<1 %

31

jurnal.agribisnis.umi.ac.id

Internet Source

<1 %

32

jurnal.unissula.ac.id

Internet Source

<1 %

33

Dian Kurniawati. "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Siswa", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2020

Publication

<1 %

34

Submitted to UIN Ar-Raniry

Student Paper

<1 %

35

journal.upgris.ac.id

Internet Source

<1 %

36

rentalhikari.wordpress.com

Internet Source

<1 %

37 Arumdalu Tri Pangesti, Slamet Soro. "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Pada Materi Perbandingan Ditinjau Dari Disposisi Matematis", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2021
Publication <1 %

38 padangkita.com
Internet Source <1 %

39 repository.untag-sby.ac.id
Internet Source <1 %

40 www.bimbingan.org
Internet Source <1 %

41 www.ojsstikesbanyuwangi.com
Internet Source <1 %

42 Submitted to Institut Seni Indonesia Denpasar
Student Paper <1 %

43 gladiator.ppj.unp.ac.id
Internet Source <1 %

44 karyailmiah.unipasby.ac.id
Internet Source <1 %

45 www.ejournal.upnjatim.ac.id
Internet Source <1 %

46 www.kemkes.go.id
Internet Source <1 %

47 Submitted to Universitas Muhammadiyah
Sidoarjo <1 %
Student Paper

48 coursework.uma.ac.id <1 %
Internet Source

49 ejournal.stikesmajapahit.ac.id <1 %
Internet Source

50 muazzul.blog.uma.ac.id <1 %
Internet Source

51 pengajar.co.id <1 %
Internet Source

52 Arfan Arfan, Manshur Manshur. "Kehidupan
Keluarga Dengan Pembantu Rumah Tangga
Wanita Bukan Mahram", *Ulumul Syar'i : Jurnal
Ilmu-Ilmu Hukum dan Syariah*, 2020 <1 %
Publication

53 Emy Indriaswati, Yessy Artanti, Sri Setyo
Iriani. "Analisa Pengaruh Persepsi Risiko Dan
Kualitas Layanan Terhadap Niat Berkunjung
Ulang Melalui Kepuasan Pasien Rawat Jalan
(Studi Pada Instalasi Rawat Jalan Rsud dR.
Sayidiman Magetan)", *Journal of Economic,
Bussines and Accounting (COSTING)*, 2024 <1 %
Publication

54 Rika Rika, Mustamiroh Mustamiroh, Rosita
Putri Rahmi Haerani. "PENINGKATAN HASIL <1 %

BELAJAR IPA MATERI SISTEM PERNAPASAN
MANUSIA MELALUI MODEL PROJECT BASED
LEARNING PADA SISWA SEKOLAH DASAR",
JURNAL LENTERA PENDIDIKAN PUSAT
PENELITIAN LPPM UM METRO, 2023

Publication

55

Submitted to UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Student Paper

<1 %

56

Submitted to Universitas Muria Kudus

Student Paper

<1 %

57

digilib.unimed.ac.id

Internet Source

<1 %

58

rinchankazunes.wordpress.com

Internet Source

<1 %

59

Submitted to Bellevue Public School

Student Paper

<1 %

60

David Raymond Ludjileo. "INTENSITAS
BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP POLA
AKTIVITAS FISIK SISWA SMP ADVENT MENIA,
KABUPATEN SABU, RAI JUA, NTT", Jurnal
Skolastik Keperawatan, 2020

Publication

<1 %

61

Submitted to Deptford Township High School

Student Paper

<1 %

62

Submitted to Higher Education Commission
Pakistan

<1 %

63

Lensoni Lensoni, Rauzatul Zannah, Muhammad Rony Syahputra, Erna Safitri, Noeroel Arham. "Dampak Penyuluhan Bahaya Narkoba, Gadget, Pergaulan Bebas Terhadap Tingkat Pengetahuan Siswa Di Smk Pp Negeri Saree", Malahayati Nursing Journal, 2021

Publication

<1 %

64

Submitted to Padjadjaran University

Student Paper

<1 %

65

Submitted to Universiti Teknologi Malaysia

Student Paper

<1 %

66

Yuni Widyaningrum, Vitalis Djarot Sumarwoto. "PENGARUH BIMBINGAN PRIBADI-SOSIAL DENGAN PENDEKATAN RATIONAL EMOTIVE THERAPY UNTUK MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL DENGAN TEMAN SEBAYA", Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling, 2016

Publication

<1 %

67

akbid-dharmahusada-kediri.e-journal.id

Internet Source

<1 %

68

dollarizka.wordpress.com

Internet Source

<1 %

69

www.index-files.com

Internet Source

<1 %

70	Submitted to Institut Agama Islam Negeri Manado Student Paper	<1 %
71	Submitted to Universitas Islam Indonesia Student Paper	<1 %
72	Submitted to Universitas Mulawarman Student Paper	<1 %
73	file.upi.edu Internet Source	<1 %
74	idalamat.com Internet Source	<1 %
75	journal.unindra.ac.id Internet Source	<1 %
76	jurnal.stikesalmaarif.ac.id Internet Source	<1 %
77	ojs.atmajaya.ac.id Internet Source	<1 %
78	publikasiilmiah.ums.ac.id Internet Source	<1 %
79	putrabungabondar.blogspot.com Internet Source	<1 %
80	repository.unigal.ac.id Internet Source	<1 %
81	www.mejabelajar88.com	

Internet Source

<1 %

82

www.whakademik.com

Internet Source

<1 %

83

yubetv.com

Internet Source

<1 %

84

Tri Rahayu, Rosda Malia. "PENGARUH KEPEMIMPINAN KETUA KELOMPOK TERHADAP TINGKAT KEMANDIRIAN ANGGOTA KELOMPOK DI GABUNGAN PETANI ORGANIK (GPO) NYI-SRI KECAMATAN CIANJUR KABUPATEN CIANJUR", AGROSCIENCE (AGSCI), 2018

Publication

<1 %

85

Utami Widya Ningrum, Maria Astrid. "Faktor-faktor yang Berhubungan dengan Kepatuhan perawat Dalam Melakukan Perawatan Central Venous Cathethers (CVC) di Ruang ICU RS X Jakarta", Jambura Nursing Journal, 2020

Publication

<1 %

86

bejocommunity.blogspot.com

Internet Source

<1 %

87

issuu.com

Internet Source

<1 %

88

journal.walisongo.ac.id

Internet Source

<1 %

89	jsr.lib.ums.ac.id Internet Source	<1 %
90	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id Internet Source	<1 %
91	kukuhwidyatmoko.blogspot.com Internet Source	<1 %
92	made82math.wordpress.com Internet Source	<1 %
93	unesaprodijepang.wordpress.com Internet Source	<1 %
94	www.yourbrainonporn.com Internet Source	<1 %
95	A.H Prasetyo, Undang Suryatna, Agustini Agustini. "PROSES PELAKSANAAN PROGRAM CSR BINA LINGKUNGAN KOMUNIKASI (BILIKOM) PADA MASYARAKAT DESA BINAAN", JURNAL KOMUNIKATIO, 2017 Publication	<1 %
96	Akmal Riza, Lukman Hakim, Eliana Eliana. "Analisis Pengaruh Pengetahuan, Kepribadian, dan Reputasi Terhadap Keputusan Masyarakat Memilih Bank Syariah di Banda Aceh", Jurnal EMT KITA, 2021 Publication	<1 %
97	Dian Petricia Sekeronej, Alessandra F. Saija, Nathalie E. Kailola. "TINGKAT PENGETAHUAN	<1 %

DAN SIKAP TENTANG PERILAKU MEROKOK
PADA REMAJA DI SMK NEGERI 3 AMBON
TAHUN 2019", PAMERI: Pattimura Medical
Review, 2020

Publication

98

Ira Titisari, Henny Lathifuzzahro, Ribut Eko Wijanti. "Analysis Factors Correlated with the Incidence of Retained Placenta to Vaginal Birth Mother at Aura Syifa Hospital of Kediri Regency", JURNAL KEBIDANAN, 2020

Publication

<1 %

99

digilib.unhas.ac.id

Internet Source

<1 %

100

e-journal.uajy.ac.id

Internet Source

<1 %

101

id.wikipedia.org

Internet Source

<1 %

102

jukarnain01ners.wordpress.com

Internet Source

<1 %

103

jurnal.umsb.ac.id

Internet Source

<1 %

104

oryzaebersaudara.blogspot.com

Internet Source

<1 %

105

repository.iainpurwokerto.ac.id

Internet Source

<1 %

republiksatire.blogspot.com

106	Internet Source	<1 %
107	ririn02ariyaniie.blogspot.com Internet Source	<1 %
108	www.berotak.com Internet Source	<1 %
109	www.ekowahyuwidayat.com Internet Source	<1 %
110	www.pradikto.com Internet Source	<1 %
111	www.seputarpengetahuan.co.id Internet Source	<1 %
112	Ardiansyah, Fakhruddin Noer. "Kajian Kinerja Pegawai Melalui Pengembangan Karir (Pada KPP Pratama Demak)", Universitas Islam Sultan Agung (Indonesia), 2023 Publication	<1 %
113	Diah Fauzia Zuhroh, Urfiyanah Urfiyanah. "Hubungan Frekuensi Konsumsi Karbohidrat Dengan Kejadian Karies Gigi Pada anak Prasekolah", Indonesian Journal of Professional Nursing, 2021 Publication	<1 %
114	Gangsaringsih, Tulus. "Pengaruh Need for Achievement dan Competency Terhadap Job Performance pada Karyawan Pt. Gading Bumi	<1 %

Sentosa", Universitas Islam Sultan Agung
(Indonesia), 2023

Publication

-
- 115 Putri Rizky Amalia, Rohama, Mia Audina.
"Profil Kromatografi dan Penentuan Kadar
Flavonoid Total Fraksi Aquadest Daun
Kalangkala (*Litsea angulata*. Blum)
Menggunakan Spektrofotometri UV-Vis",
Jurnal Farmasi Tinctura, 2022
Publication <1 %
-
- 116 Siska Iskandar, Indaryani Indaryani.
"Peningkatan Kemampuan Interaksi Sosial
pada Anak Autis Melalui Terapi Bermain
Assosiatif", JHeS (Journal of Health Studies),
2020
Publication <1 %
-
- 117 archive.org
Internet Source <1 %
-
- 118 bahassesemua.com
Internet Source <1 %
-
- 119 bimiki.e-journal.id
Internet Source <1 %
-
- 120 coretann4d4.blogspot.com
Internet Source <1 %
-
- 121 digilib.iain-jember.ac.id
Internet Source <1 %
-

122	ejournal.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	<1 %
123	eprints.kwikkiangie.ac.id Internet Source	<1 %
124	eprints.unram.ac.id Internet Source	<1 %
125	gbika.org Internet Source	<1 %
126	iminblog.wordpress.com Internet Source	<1 %
127	irfanyudhistira.wordpress.com Internet Source	<1 %
128	journal.poltekkesdepkes-sby.ac.id Internet Source	<1 %
129	journal.pubmedia.id Internet Source	<1 %
130	jurnal.stikes-alinsyirah.ac.id Internet Source	<1 %
131	klaim-asuransi.blogspot.com Internet Source	<1 %
132	lovelycomics.wordpress.com Internet Source	<1 %
133	mommyasia.id Internet Source	<1 %

134	repository.uia.ac.id Internet Source	<1 %
135	rikasertiana.wordpress.com Internet Source	<1 %
136	seputarilmu.com Internet Source	<1 %
137	vibdoc.com Internet Source	<1 %
138	www.alinea.id Internet Source	<1 %
139	www.gunadarma.ac.id Internet Source	<1 %
140	www.initentangpsikologi.com Internet Source	<1 %
141	www.pelajaran.co.id Internet Source	<1 %
142	Darmi Arda. "STUDI KASUS PADA KELUARGA Tn. " M " DENGAN BRONKHITIS DIPUSKEMAS BAROMBONG KECAMATAN TAMALATE KOTA MAKASSAR", JURNAL ILMIAH KESEHATAN SANDI HUSADA, 2018 Publication	<1 %
143	Nur Azizah Jamal, Rini Sugiarti. "Kontrol Diri Terhadap Agresivitas Pada Remaja Pemain	<1 %

- 144 Rohman Wilian, Fitri Chairunnisa. "ANALISIS
PENGARUH LEADERSHIP DAN
PENGEMBANGAN KARIR TERHADAP JOB
SATISFACTION DALAM MENINGKATKAN
KINERJA PEGAWAI", Jurnal Manajemen
Terapan dan Keuangan, 2019
- <1 %
- Publication
-

- 145 Zepanya Veronica Sinaga, Rijal Abdillah, Titik
Larasati. "eran Dukungan Sosial Teman
Sebaya Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa
yang Berkuliah di Bekasi", Jurnal Psikologi,
2024
- <1 %
- Publication
-

- 146 Abdur Rahman Assagaf, Carmila L.
Tamtelahitu, Halida Rahawarin. "HUBUNGAN
TINGKAT KECANDUAN BERMAIN ONLINE
GAME DENGAN TINGKAT ASTENOPIA PADA
MAHASISWA FAKULTAS KEDOKTERAN
UNIVERSITAS PATTIMURA AMBON", PAMERI:
Pattimura Medical Review, 2021
- <1 %
- Publication
-

- 147 Ana Merdekawaty. "PENGARUH PENDIDIKAN
KEWIRAUSAHAAN TERHADAP MINAT
BERWIRAUSAHA MAHASISWA UNIVERSITAS
SAMAWA SUMBAWA BESAR", INA-Rxiv, 2018
- <1 %
- Publication

148

Hartini Hartini. "Perkembangan Fisik Dan Body Image Remaja", Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam, 2017

Publication

<1 %

149

Maritasari, Atik. "Peran Gaya Kepemimpinan Islam dan Komitmen Afektif Terhadap Kinerja Sumber Daya Manusia Pada PT. Asuransi Jiwa Inhealth Indonesia di Semarang", Universitas Islam Sultan Agung (Indonesia), 2023

Publication

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

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

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12

PAGE 13

PAGE 14

PAGE 15

PAGE 16

PAGE 17

PAGE 18

PAGE 19

PAGE 20

PAGE 21

PAGE 22

PAGE 23

PAGE 24

PAGE 25

PAGE 26

PAGE 27

PAGE 28

PAGE 29

PAGE 30

PAGE 31

PAGE 32

PAGE 33

PAGE 34

PAGE 35

PAGE 36

PAGE 37

PAGE 38

PAGE 39

PAGE 40

PAGE 41

PAGE 42

PAGE 43

PAGE 44

PAGE 45

PAGE 46

PAGE 47

PAGE 48

PAGE 49

PAGE 50

PAGE 51

PAGE 52

PAGE 53

PAGE 54

PAGE 55
