

## GAMBARAN TINGKAT ADIKSI TERHADAP GADGET DAN INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA DI MASA PANDEMI COVID-19

Nursiyah<sup>1\*</sup>, Sri Sulistiowati<sup>2</sup>

1. Mahasiswa Akademi Keperawatan Keris Husada

2. Dosen Akademi Keperawatan Keris Husada

\*Email: [siyahn81@gmail.com](mailto:siyahn81@gmail.com)

### Abstract

**Background:** Until now, Indonesia, with all its efforts, is still fighting the corona virus as well as in other countries. The beginning of the case from this pandemic was in December 2019. Many things have happened due to this pandemic, one of which is a social shift, which at first could directly cause addiction to gadgets and direct social interaction is now no longer, many have changed. **Objective:** To describe the level of addiction to gadgets and social interaction in adolescents at the Bhakti Insani Health Vocational School during the Covid-19 pandemic. **Research Design:** The research design of this scientific paper uses a quantitative descriptive design with a survey approach method, namely the study intended to describe systematically and accurately on a factual situation or population area. **Research Results:** After surveying the level of gadget addiction and social interaction, the results of measuring the level of gadget addiction obtained that the average value of all respondents was moderate addiction, namely with a frequency value of 111 and a percentage of 85.3%, the level of severe addiction was with a frequency value of 12 and the percentage is 9.2%, the level of addiction is mild with a frequency value of 7 and a percentage of 5.3% and normal with a frequency value of 0 and a percentage of 0%. The results of the measurement of the level of social interaction obtained that the average value of all respondents is the level of social interaction is not good with a frequency value of 97 and a percentage of 74.6%, the level of social interaction is good with a frequency value of 33 and a percentage of 25.3%.

**Keywords:** Teenagers, Gadget addiction, Social interaction

### Abstrak

**Latar Belakang :**Indonesia sampai saat ini dengan segala usaha masih melawan virus corona begitupun juga dinegara-negara lain. Awal kasus dari pandemi ini pada Desember 2019. Banyak yang terjadi akibat pandemi ini salah satunya adalah pergeseran sosial yang pada mulanya proses sosial secara langsung dapat menimbulkan adiksi terhadap gadget dan interaksi sosial secara langsung kini tidak lagi, banyak yang mengalami perubahan.**Tujuan :**Untuk mengetahui gambaran tingkat adiksi terhadap gadget dan interaksi sosial pada remaja di SMK Kesehatan Bhakti Insani pada masa pandem Covid-19. **Desain Penelitian :** Desain penelitian karya tulis ilmiah ini menggunakan desain deskriptif kuantitatif dengan metode pendekatan survey yaitu studi yang dimaksud untuk mendeskripsikan secara sistematis dan akurat pada situasi atau area populasi yang factual.**Hasil Penelitian :**Setelah dilakukan survey tingkat adiksi gadget dan interaksi sosial didapatkan hasil pengukuran tingkat adiksi gadget diperoleh nilai rata-rata dari semua responden adalah kecanduan sedang yaitu dengan nilai frekuensi 111 dan presentase 85,3%, tingkat kecanduan berat yaitu dengan nilai frekuensi 12 dan presentase 9,2%, tingkat kecanduan ringan dengan nilai frekuensi 7 dan presentase 5,3 % dan normal dengan nilai frekuensi 0 dan presentase 0%. Hasil pengukuran tingkat interaksi sosial diperoleh nilai rata-rata dari semua responden adalah tingkat interaksi sosial kurang baik dengan nilai frekuensi 97 dan presentase 74,6%, tingkat interaksi sosial baik dengan nilai frekuensi 33 dan presentase 25,3%.

**Kata Kunci:** Remaja, Adiksi gadget, Interaksi sosial

## PENDAHULUAN

Virus corona atau *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2* disebut juga dengan SARS-CoV-2 adalah virus yang dapat menyerang sistem pernapasan. Virus Covid-19 ini diketahui penularannya melalui percikan (droplet) orang yang terinfeksi dari seseorang yang batuk atau bersin. Hidung dan mulut merupakan pintu masuk dan kelurnya penularan virus Covid-19. Para peneliti dari Wellcome Sanger Institute, University Medical Center Groningen, University Cote d'Azur and CNRS, Nice sebagai bagian dari Human Cell Atlas Lung Biological Network menemukan sel piala dan sel bersilia pada hidung yang memiliki protein entri yang tinggi digunakan virus Covid-19 masuk kedalam sel tubuh manusia, ditemukan 20 lebih jaringan yang berbeda dari orang-orang yang terinfeksi. Termasuk diantaranya jaringan sel dari paru-paru, rongga hidung, mata, usus, jantung, ginjal dan hati (Siti Rahma Haraphap, 2020).

Situasi Global hingga 24 November 2021, total kasus konfirmasi Covid-19 didunia adalah 258.164.425 kasus dengan 5.166.192 kematian (CFR 2,0%) di 204 negara terjangkit dan 151 negara transmisi komunitas. Remaja saat ini sedang dihadapkan masalah yang menyebabkan pergeseran sosial akibat berbagai macam

konflik yang ada. Konflik merupakan fakta kehidupan yang tidak dapat dihindari namun dapat diselesaikan. Ketidakhahaman dari konflik sering pula mengakibatkan perubahan situasi bagi siapapun yang terlibat didalamnya.

Interaksi sosial tidak dapat dihindari oleh setiap masyarakat karena berinteraksi adalah kebutuhan yang tidak akan pernah terpisah dari manusia. Namun ditahun 2020 ini interaksi sosial harus berubah dikarenakan adanya wabah penyakit menular yaitu Covid-19 atau corona virus (Yuliarti, 2020). Melalui surat Edaran Nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan pendidikan dalam Masa Darurat Corona Virus Disase (Covid-19), Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) menekankan bahwa proses pembelajaran dapat dilakukan secara daring (*online*) atau jarak jauh dengan tujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa (Pusdiklat Kemendikbud, 2020)

Terjadinya perubahan interaksi sosial yang disebabkan oleh perkembangan teknologi sekarang yang sangat pesat. Banyak teknologi canggih yang telah diciptakan salah satunya gadget . Kemajuan teknologi membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia diberbagai bidang dan memberikan pengaruh yang begitu besar

pada kehidupan sosial (Aisyah Anggraeni dan Hendrzal, 2018).

Di Indonesia kecanduan internet pada remaja menurut Saputra (2016) sebesar 42,4% pada keseluruhan remaja yang menggunakan gadget dan internet 70% diantaranya mengakses internet untuk hal-hal begatif seperti *cybercrime*, *cyberporn* dan game *online* lebih dari 4 jam perhari. Hanipah Sukmawati menyebutkan bahwa sebanyak 31,4% remaja mengalami kecanduan gadget dan internet. Pravelensi kecanduan gadget dan internet pada remaja di Indonesia semakin meningkat pada masa pandemi Covid-19 dari 2.933 remaja yang diteliti di 33 provinsi di Indonesia, 19,3% diantaranya ketergantungan internet dan 59% diantaranya juga mengaku mengalami pengingkatan durasi *online* dengan rata-rata 11,6 jam perhari pada remaja (Kominfo.Indonesia.Id)

Menurut Thibaut, Kelley dan Chaplin dalam Diana Rachmawati (2018) interaksi sosial adalah sebuah peristiwa yang mempengaruhi ketika dua orang atau lebih hadir bersama dan saling mempengaruhi satu sama lain yang bersifat alami dimana setiap individu saling mempengaruhi satu sama lain. Handayani (2004) berpendapat interaksi sosial adalah hubungan antar manusia melalui sebuah proses saling mempengaruhi

yang menghasilkan hubungan positif dapat terjadi jika terdapat suasana saling mempercayai, menghargai dan saling mendukung (Diana Rachmawati, 2018).

Menurut Iswidharmanjaya dan Agency (2014) gadget merupakan sebuah perangkat atau instrume elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia. Pebriana (2017) mengatakan media yang sering digunakan untuk berinteraksi sosial, khususnya untuk kontak sosial ataupun komunikasi satu sama lain, hanya menggunakan gadget seseorang akan dapat berinteraksi dengan satu dan yang lainnya (Rahayu Rizky Pratama, 2021).

Sedangkan penggunaan gadget yang berlebihan dimasa pandemi Covid-19 pada siswa menjadikan seseorang lebih sibuk dengan dunianya sendiri yaitu hanya mengaplikasikan *smartphone* saja baik bermain game, *media social*, membuat konten video dari pada melakukan interaksi dengan lingkungan sekitar. Hal inilah yang menjadi salah satu penghambat terciptanya interaksi sosial yang baik diusia remaja. Interaksi sosial yang terjadi lewat media *smartphone* memuat ikatan sosial siswa mejadi melemah. Kecanduan gadget bukan hanya menghambat interaksi sosial, apalagi dimasa apandemi sekarang ini masalah

kesehatan yang akan muncul juga pasti banyak (Ameliola dan Nugroho, 2013).

Yusmi Warisyah (2015) mengatakan ketergantungan gadget dapat mempengaruhi kesehatan, baik itu secara fisik maupun psikologis seperti yang dijelaskan diatas. Bukan hanya gejala stress, gelisah namun ketergantungan atau kecanduan gadget juga menjadi penyebab kecemasan (nomophobia). Adapun beberapa dampak lainnya apabila seseorang kecanduan yaitu antara lain; menyebabkan seseorang lebih dekat dengan gadget dibandingkan perhatian orang tuanya, gadget dapat menjadikan orang tersebut isolasi-sosial dan lebih memilih berkomunikasi didunia maya dibandingkan didunia nyata(Ramaita, R., Armaita, A., & Vandelis, P., 2019).

Seseorang dapat dikatakan adiksi apabila mereka memiliki lebih dari empat kriteria menurut Lemmens pada Renaldy Putra (2020), dengan penilaian jika seseorang memiliki pola skala likert lebih dari 3 pada dua lebih item pernyataan pada setiap kriteria. Adapun pendapat Young (2010) menjelaskan bahwa untuk mengukur tingkat adiksi seseorang dapat dilakukan menggunakan kuesioner. Kuesioner tersebut diberikan pada orang yang dimiliki kriteria adiksi untuk diisi sesuai dengan apa yang dirasakan atau dialami oleh orang tersebut.

Semakin tinggi skor semakin tinggi tingkat adiksi. Berikut kriteria tingkat adiksi menurut Young yaitu, kisaran normal, ringan, sedang dan berat.

Menurut Fitriana, dkk (2020) manusia yang berumur belasan tahun dapat disebut remaja dan pada masa ini manusia tidak dapat dikatakan sebagai anak-anak atau dewasa. Adapun menurut Mohammad dan Mohammad pada Fitriana, dkk (2020) menyebutkan tentang fase usia remaja yang digolongkan menjadi dua yaitu, sebagai remaja awal dan remaja akhir. Masa remaja berlangsung anatar usia 12 tahun hingga 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun hingga 22 tahun bagi pria. Namun masa remaja merupakan fase perkembangan yang berada pada masa amat potensial, baik dari aspek kognitif, emosia maupun fisik.

Gagdet merupakan sebuah perangkat atau perkakas mekanisme yang mini atau sebuah alat menarik karena alternatif baru sehingga akan banyak memberikan kesenangan baru bagi penggunanya walaupun mungkin tidak praktis dalam penggunaannya (Fitriana dkk, 2022). Perkembangan remaja menurut Dusek dan Bezonsky dalam buku psikologi remaja, ditandai dengan adanya beberapa tingkah laku negatif. Karena pada masa remaja sedang mengalami masa pasca roba yang dari masa anak-anak ke masa dewasa

(masa transmisi) sehingga perilaku suka melawan, gelisah, labil dalam memutuskan sesuatu, bahkan seringkali melanda remaja pada ini. Namun semua ini dapat disebabkan juga karena adanya perlakuan-perlakuan yang kurang baik dilingkungan sekitar, hal ini karena kurangnya pemahaman orang-orang disekeliling individu tentang proses dan makna perkembangan remaja (Ida Umami, 2019).

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. kuantitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur statistik ataupun cara lain dari pengukuran kuantitatif (V.Wiratma Sujarweni, 2014). Desain penelitian karya tulis ilmiah ini menggunakan desain deskriptif kuantitatif dengan metode pendekatan survey yaitu studi yang dimaksud untuk mendeskripsikan secara sistematis dan akurat pada situasi atau area populasi yang factual.

Subyek penelitian yaitu siswa SMK Kesehatan Bhakti Insani. Penelitian ini diikuti oleh seluruh siswa dari kelas X-XII sebanyak 130 siswa dengan kriteria yang telah ditentukan yaitu responden yang

memiliki gadget dan bersedia mengisi kuesioner.

Teknik pengumpulan data yang dipakai dalam proses penelitian ini adalah menggunakan studi *cross sectional* dengan menggunakan instrumen penelitian kuesioner dan kuesioner yang digunakan dengan judul adiksi gadget dengan 17 pernyataan milik Priska Dwi Satya Dewi(2010) dan kuesioner interaksi sosial dengan 14 pernyataan milik Diana Rachmawati disebarkan dalam bentuk google form. Data yang telah dikumpulkan dan diolah dengan beberapa tahapan, cara mengalisa data terdapat tiga tahapan yaitu tahap persiapan, tahap coding, dan tahap skoring.

Skoring pada kuesioner adiksi gadget untuk pernyataan positif (*favorable*) terdapat pada nomor 3,4,6,11,13 dan untuk alternatif pernyataan negatif (*unfavorable*) terdapat pada nomor 1,2,5,7,8,9,10,12,14,15,16,1. Skor pada pernyataan positif diberi skor jarang (4), kadang-kadang (3), Sering (2), sangat sering (1) sedang kan pada pernyataan negatif diberi skor jarang (1), kadang-kadang (2), sering (3), sangat sering (4). Setelah dikumpulkan pengelolaan data yang akan digunakan ialah menggunakan excel, kemudian diinterpretasikan sesuai kategori. Mengidentifikasi hasil skor tingkat

adiksi gadget dibagi menjadi empat kategori penilaian yaitu, normal 1-17, kecanduan ringan 18-34, kecanduan sedang 35-51, dan kecanduan berat 52-68.

Skoring pada kuesioner interaksi sosial untuk pernyataan 1-14 item yang bersifat positif (*favorable*) terdapat pada nomor 4,10,12,13,14,1,3,9,11 sedangkan untuk alternatif pernyataan yang bersifat negatif (*unfavorable*) terdapat pada nomor 2,8,5,6, dan 7. Skor pada pernyataan positif diberikan skor: tidak pernah (4), jarang (3), sering (2), selalu (1), sedangkan pernyataan negatif diberikan skor tidak pernah (1), jarang (2), sering (3), selalu (4). Setelah data dikumpulkan pengelolaan data yang akan digunakan ialah menggunakan excel, kemudian diinterpretasikan sesuai kategori. Mengidentifikasi hasil skor tingkat interaksi sosial dibagi menjadi 2 kategori penilaian yaitu, baik 1-28, kurang baik 29-56.

Adapun aspek etika penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah prinsip *informed consent*, *anonymity*, *confidentiality*, *autonomy*, dan *veracity*, peneliti akan mengumpulkan data dan mengolah data setelah memperoleh izin dan uji etik dari ketua program studi.

**HASIL**

**Table Distribusi Data Demografi Responden n=130**

<b>Karakteristik Responden</b>	<b>Frekuensi (n) dan Mean</b>	<b>Persentase (%) dan Standar Deviasi</b>
<b>Jenis Kelamin</b>		
Laki-laki	155	88,5%
Perempuan	15	11,5%
<b>Rata-rata</b>		
Usia	16,9 tahun	±1,01 tahun
<b>Durasi penggunaan gadget</b>		
<b>Kategori</b>		
1-3 jam	26	19,7%
3-6 jam	39	29,5%
6-9 jam	45	34,1%
9-12 jam	22	16,7%
<b>Konten yang diakses pada gadget</b>		
<b>Kategori</b>		
Media sosial	122	91%
Bermain game	49	36,6%
Streaming	30	22,4%
Youtube	77	57,5%
Membaca kitab suci	34	25,4%
Membaca jurnal dan ebook	34	25,4%
Lainnya	16	0,7%
<b>Rata-rata</b>		
<b>Durasi penggunaan gadget untuk belajar</b>		
<b>Rata-rata</b>		
<b>Durasi penggunaan gadget untuk selain belajar</b>		
	5,15 jam	±2,93 jam

Berdasarkan table diatas didapatkan hasil jenis kelamin responden paling banyak adalah perempuan yaitu dengan frekuensi 115 dan presentase 88,5% dan jenis kelamin laki-laki dengan frekuensi 15 dan presentase 11,5%. Didapatkan hasil umur dengan rata-rata responden adalah 16,9 tahun dengan SD  $\pm 1,01$  tahun.

Didapatkan hasil data durasi penggunaan gadget paling tinggi pada kategori 6-9 jam dengan frekuensi 45 siswa dan persentase 34,1%. Pada kategori 1-3 jam dengan frekuensi 26 siswa dan persentase 19,7%. Kategori 3-6 jam dengan frekuensi 39 dan persentase 29,5%. Kategori yang paling rendah yaitu durasi 9-12 jam dengan frekuensi 22 dan persentase 16,7%. Didapatkan hasil data konten yang diakses pada gadget. Pada kategori media sosial dengan frekuensi sebanyak 122 dan persentase 91%, kategori bermain game dengan frekuensi 49 dan persentase 36,6%, kategori streaming dengan frekuensi 30 dan persentase 22,4%, pada kategori menonton youtube dengan frekuensi 77 dan persentase 57,5%, pada kategori membaca kitab suci dengan frekuensi 34 dan persentase 25,4 dan pada kategori membaca jurnal dan ebook dengan frekuensi 34 dan persentase 25,4%.  
5 Didapatkan hasil durasi penggunaan gadget untuk belajar dengan rata-rata

responden adalah 3,23 jam dengan standar deviasi  $\pm 1,73$ . Didapatkan hasil durasi penggunaan gadget untuk selain belajar dengan rata-rata responden adalah 5,15 jam dengan standar deviasi  $\pm 2,93$

**Table Distribusi Frekuensi Respoden Berdasarkan Tingkat Adiksi Gadget n=130**

Variable	n	%
<b>Adiksi gadget</b>		
Normal	0	0%
Kecanduan ringan	7	5,3%
Kecanduan sedang	111	85,3%
Kecanduan berat	12	9,2%
Jumlah	130	100%

Berdasarkan table diatas gambaran tingkat adiksi gadget didapatkan kategori tertinggi pada kecanduan sedang dengan frekuensi 111 dan persentase 85,3. Pada kategori kecanduan ringan dengan frekuensi 7 dan persentase 5,3% dan kategori kecanduan berat dengan frekuensi 12 dan persentase 9,2%.

**Table Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Tingkat Interaksi Sosial n=130**

Variable	n	%
<b>Interkasi Sosial</b>		
Baik	33	25,3%
Kurang baik	97	74,6%
Jumlah	130	100%

Bedasarkan table diatas gambaran interaksi sosial didapatkan hasil pada kategori tertinggi yaitu kurang baik dengan frekuensi 97 dan persentase 74,6%. Pada kategori baik dengan frekuensi 33 dan persentase 25,3%.

## PEMBAHASAN

### Gambaran karakteristik responden

Bedasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti mendapatkan responden sebanyak 130, dengan rata-rata umur dari semua responden adalah 16,9 tahun dengan SD  $\pm 1,01$  tahun dan jenis kelamin perempuan sebanyak 115 dengan persentase 88,5% dan laki-laki sebanyak 15 dengan persentase 11,5% serta durasi penggunaan gadget lebih banyak pada kategori 6-9 jam dengan frekuensi 45 dan persentase 34,1%. Sedangkan konten yang sering diakses pada gadget lebih banyak pada kategori media sosial sebanyak 122 dengan persentase 91%, kategori menonton youtube sebanyak 77 dengan persentase 57,5% dan pada kategori bermain game sebanyak 49 siswa dengan persentase 36,6%. Selanjutnya pada durasi penggunaan gadget untuk belajar rata-rata digunakan selama 3,23 jam dengan  $\pm SD$  1,73 sedangkan durasi penggunaan gadget untuk selain belajar digunakan rata-rata selama 5,15 jam dengan  $\pm SD$  2,93.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kwon et al. pada tahun 2013 menunjukkan bahwa adiksi gadget lebih cenderung terjadi pada usia remaja dibandingkan dengan orang dewasa dan dijelaskan pula bahwa remaja mempunyai kecenderungan fokus terhadap gadget ketika digunakan untuk media di dalamnya. Ketika remaja mengenal media baru maka akan cenderung proaktif sehingga masalah akibat dari penggunaan media baru tersebut lebih rentan terjadi.

Selain usia adapun durasi penggunaan gadget atau lamanya waktu menggunakan gadget dalam sehari, hal ini sejalan dengan yang dilakukan oleh para peneliti dari University of Oxford, durasi penggunaan gadget yang terlalu lama dapat menyebabkan adiksi gadget yang tinggi dan dikatakan durasi maksimal penggunaan gadget bagi remaja yaitu 4 jam 17 menit. Jika melebihi durasi maksimal tersebut maka gadget akan mengganggu kerja otak pada remaja.

Menurut Dewi, Priska Dwi Satya (2019) tentang hubungan antara adiksi gadget dengan keterampilan sosial remaja menunjukkan bahwa remaja memiliki dan menggunakan gadget selama lebih dari enam jam, dan konten yang diakses berupa

media sosial, game, streaming, menonton youtube sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis pada konten yang diakses remaja lebih banyak menggunakan media sosial dengan frekuensi 122 dan persentase 91%, dan menonton youtube dengan frekuensi 77 dan persentase 57,5%, serta bermain game dengan frekuensi 49 dengan persentase 36,6%.

### **Gambaran Tingkat Adiksi**

Dari hasil pengukuran tingkat adiksi gadget diperoleh nilai rata-rata dari semua responden adalah tingkat kecanduan gadget sedang yaitu dengan nilai frekuensi 111 dan persentase 85,3%, tingkat kecanduan gadget berat dengan nilai frekuensi 12 dan persentase 9,2%, tingkat kecanduan ringan yaitu dengan nilai frekuensi 7 dan persentase 5,3% dan tingkat normal penggunaan gadget yaitu dengan dengan nilai frekuensi 0 dan persentase 0%

Menurut Nurul Maulida Alwi, dkk (2020) efek dari siswa yang mengalami kecanduan gadget yaitu siswa memiliki emosi yang kurang stabil atau mudah tersinggung dan berani berdebat dengan orang tua dirumah dan siswa sering melakukan kungkungan kepada guru BK untuk menyampaikan keluhan dari gejala yang dialami. Menurut Fridiyanti (2019) bahwa anak-anak menjadi

kurang aktif, kurang mengekspresikan emosi, berpura-pura minimal dan berinteraksi secara sosial dengan teman sebaya. Remaja menunjukkan bahwa sebagian besar dirinya aktif menggunakan gadget ingin terlihat baik dan menampilkan citra konsep diri yang ideal dengan memanipulasi dirinya agar tidak tampak adiksi terhadap gadget

Ketika seseorang menggunakan media sosial yang terdapat digadget dan seseorang mendapatkan pesan, respon, komentar yang membuat dirinya terasa asik dan enak dengan kondisi yang sedang kesepian atau depresi maka otak akan memproduksi dopamin sehingga menyebabkan diri seseorang akan kembali melihat berulang-ulang gadget tersebut. Dopamin adalah cairan yang sama, yang muncul ketika merokok, minum alkohol, dan berjudi, dengan kata lain membuat seseorang kecanduan. (Apipudin, 2017)

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Puthi Dwi Untari, dkk (2021) tentang dampak penggunaan gadget terhadap gangguan emosi dan status gizi pada remaja menyebutkan frekuensi berdasarkan penggunaan gadget pada kategori tinggi dengan persentase 52% dari 26 remaja dan kategori rendah dengan persentase 28% dari 24 remaja. Frekuensi

berdasarkan gizi pada kategori tidak normal 72% dari 36 remaja, dan pada kategori normal dengan persentase 28% dari 14 remaja. Frekuensi berdasarkan emosi remaja pada kategori tidak normal dengan persentase 56% sebanyak 28 remaja, dan pada kategori normal dengan persentase 44% dari 22 remaja, dengan kesimpulan terdapat hubungan yang bermakna terhadap dampak penggunaan gadget terhadap gangguan emosi dan status gizi pada remaja di Desa Marunggi.

### **Gambaran Interaksi Sosial**

Dari hasil penelitian yang didapatkan oleh Nursiyah (2022) dari 130 responden remaja di SMK Kesehatan Bhakti Insani sebagian besar remaja dengan rata-rata usia 16,9 tahun  $SD \pm 17,04$  mengalami adiksi gadget dengan kategori kecanduan sedang pada frekuensi 111 siswa 85,3% dan interaksi sosial dengan kategori kurang baik sebanyak 97 siswa 74,6%.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Retalia, dkk (2022) menyebutkan hubungan adiksi gadget dengan interaksi sosial. Frekuensi penggunaan smartphone pada kategori tinggi dengan persentase 84% sebanyak 35 dari 42 remaja dan kategori sedang dengan persentase 16% sebanyak 7 dari 42 remaja.

Sedangkan frekuensi Interaksi sosial dengan kategori tinggi dengan persentase 11,3 % dengan 5 dari 42 remaja, kategori sedang dengan persentase 84% sebanyak 35 dari 42 remaja, dan kategori rendah dengan persentase 4,7% dari 2 remaja.

Menurut Tara Lioni, dkk (2014) tentang pengaruh penggunaan gadget pada peserta didik terhadap interaksi sosial menunjukkan hasil yang diperoleh berdasarkan rata-rata jawaban responden, mayoritas mereka setuju dan sangat setuju dengan pernyataan tentang tingkat kepemilikan gadget, tingkat kemampuan penggunaan gadget, tingkat kemampuan operasional fasilitas gadget, tempat dan waktu. Hal ini mengindikasikan bahwa kelompok referensi dapat memberi pengaruh pada interaksi sosial.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan data yang didapatkan oleh peneliti dengan 130 responden remaja di SMK Kesehatan Bhakti Insani sebagian besar remaja dengan rata-rata usia 16,9 tahun  $SD \pm 1,01$  mengalami adiksi gadget dengan kategori kecanduan sedang pada frekuensi 111 siswa (85,3%) dan interaksi sosial dengan kategori kurang baik sebanyak 97 siswa (74,6%). Akhirnya penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa berdasarkan analisis data hasil penelitian tentang

gambaran tingkat adiksi gadget dan interaksi sosial pada komponen waktu penggunaan gadget paling tinggi diperoleh pada kategori 6 -9 jam dengan frekuensi 45 siswa dan persentase 34,1%. Pada komponen konten yang diakses pada gadget diperoleh bahwa sebagian besar siswa menggunakan gadget untuk mengakses media sosial, bermain game, streaming, menonton youtube, membaca kita suci, membaca jurnal. Pada komponen manfaat gadget paling sering digunakan untuk selain belajar dengan rata-rata durasi penggunaannya selama 5,15 jam  $SD \pm 2,93$

### Saran

Diharapkan untuk penelitian selanjutnya lebih spesifik dalam menentukan waktu penelitian dan menerapkan etika penelitian yang baik dan benar sehingga tidak menjadi penghambat dalam menyusun studi penelitian. diharapkan juga bagi peneliti selanjutnya dapat menggali informasi tentang responden sedini mungkin agar tidak menjadi hambatan saat menyusun hasil penelitian dan diharapkan juga kepada pihak sekolah dapat memberikan kebijakan terkait dengan penggunaan gadget yang berlebihan agar kecanduan gadget pada siswa dapat terkendali

### Daftar Pustaka

- Anggraeni, A., & Hendrizal, H. (2018). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA. Pelita Bangsa Pelestari Pancasila*, 13(1), 64-76.
- Fitriana, F., Ahmad, A., & Fitria, F. (2021). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga*. *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi*, 5(2), 182-194.
- Harahap, S. R. (2020). *Proses Interaksi Sosial Di Tengah Pandemi Virus Covid 19*. *Al-Hikmah Media Dakwah, Komunikasi, Sosial dan Kebudayaan*, 11(1), 45-53.
- Pratama Rahayu. R (2021) *Hubungan Study From Home (SFH) Dengan Tingkat Kecanduan Gadget Pada Remaja di SMP Muhammadiyah 1 Alternatife Kota Magelang*. diunduh 4 April 2022 melalui <http://eprintslib.umngl.ac.id>
- Rachmawati, D. (2019). *Hubungan Kecanduan Internet Terhadap Interaksi Sosial Remaja* (Doctoral dissertation, Universitas Airlangga).
- Ramaita, R., Armaita, A., & Vandelis, P. (2019). *Hubungan ketergantungan smartphone dengan kecemasan (nomophobia)*. *Jurnal Kesehatan*, 10(2), 289846.
- Retalia, R., Soesilo, T. D., & Irawan, S. (2022). *Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja*. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(2), 139-149.
- Sukmawati Hanipah. (2020). *Tingkat Kecanduan Internet Pada Masa Pandemi di Indonesia*. melalui <https://suakaonline.com/tingkat->

[kecanduan- internet-pada-masa-pandemi-di-indonesia/](#)

Umami Ida. (2019). *Psikologi Remaja*. Yogyakarta: IDEA Press Yogyakarta

Utama Renaldy Putra (2020) *Konsep Tentang Adiksi*. diunduh 16 April 2022. melalui <https://lib.ui.ac.id>