

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan menjelaskan beberapa konsep teori yang mendasari penelitian ini, yaitu (1) konsep teori penggunaan gadget, (2) konsep teori interaksi sosial, (3) konsep teori remaja, (4) kerangka teori, (5) kerangka konseptual, (6) hipotesis penelitian.

2.1 Konsep Penggunaan Gadget

2.1.1 Definisi Gadget

Gadget merupakan salah satu produk dari berkembangnya kemajuan teknologi dan menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari terutama pada era modern seperti ini. secara umum, gadget mengacu pada perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus dan praktis untuk membantu aktivitas manusia sehari-hari (Al-had et al., 2023).

Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang berkembang pesat dengan kemampuan canggih untuk mengakses internet. Hal tersebut dapat memudahkan manusia untuk menyampaikan informasi dan memperoleh data dengan praktis. Gadget memiliki berbagai fitur seperti, komunikasi, hiburan, dan akses informasi secara cepat, sehingga menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia. Dalam kehidupan remaja gadget juga berperan sebagai media utama untuk berkomunikasi, bersosialisasi, serta mengakses beragam media sosial dan berbagai macam hiburan dunia maya (Syahyudin, 2020).

2.1.2 Jenis-jenis Gadget

Gadget memiliki berbagai jenis dengan fungsi dan fitur yang berbeda-beda. Beberapa jenis gadget yang paling sering digunakan oleh remaja antara lain:

- a. *Smartphone*: Perangkat serbaguna yang menggabungkan fungsi telepon, kamera, pemutar musik, GPS, dan berbagai aplikasi lainnya. *Smartphone* menjadi gadget yang paling banyak digunakan oleh remaja karena kemudahannya dalam mengakses informasi dan media sosial.
- b. *Tablet*: Merupakan perangkat elektronik dengan layar sentuh yang berukuran lebih besar dibandingkan telepon pintar dan mudah dibawa ke berbagai tempat. Perangkat ini banyak digunakan untuk berbagai keperluan, seperti membaca, menonton video, mengikuti kegiatan pembelajaran, hingga untuk bermain.
- c. *Laptop/Notebook*: Merupakan perangkat yang dirancang untuk mendukung berbagai aktivitas di berbagai tempat. Dengan bentuknya yang praktis, perangkat ini dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan pengguna di berbagai situasi.
- d. *Smartwatch* (jam tangan pintar): Merupakan perangkat elektronik yang dapat terhubung dengan telepon pintar dan memiliki berbagai fungsi pendukung dalam aktivitas sehari-hari. Perangkat ini digunakan untuk memantau kondisi kesehatan, menerima notifikasi, serta membantu dalam berkomunikasi.

2.1.3 Fungsi Gadget

Gadget memiliki berbagai fungsi yang memberikan kemudahan bagi penggunanya. Menurut Shofiah (2022), *smartphone* sebagai salah satu jenis gadget memiliki beberapa fungsi, yaitu menyatukan berbagai fungsi yang sebelumnya terdapat pada *Personal Digital Assistant* (PDA) seperti pengaturan penanggalan dan penyimpanan kontak. Selain itu perangkat ini juga memungkinkan pengguna untuk mengakses internet, mengirim dan menerima surat elektronik (email), membuat dokumen serta menggunakan berbagai program yang tersedia.

Secara umum, gadget berfungsi sebagai alat komunikasi jarak jauh, sumber informasi dan pengetahuan, media hiburan, serta sarana pendidikan. Meskipun pemakain yang berlebihan terutama pada kalangan remaja berpotensi menyebabkan pengaruh yang merugikan bagi perkembangan sosial dan psikologis mereka.

2.1.4 Definisi Intensitas Penggunaan Gadget

Intensitas penggunaan gadget merupakan tingkat frekuensi dan durasi seseorang dalam menggunakan gadget selama periode waktu tertentu. Intensitas penggunaan gadget mencerminkan sejauh mana ketergantungan individu terhadap perangkat teknologi tersebut dalam kesehariannya.

Menurut Nurningtyas & Ayriza (2021), intensitas penggunaan gadget pada remaja dapat diukur melalui seberapa sering remaja menggunakan gadget (frekuensi) dan berapa lama waktu yang dihabiskan setiap harinya

(durasi). Semakin tinggi frekuensi dan durasi penggunaan, maka semakin tinggi pula intensitas penggunaan gadget pada individu tersebut.

Data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia APJII, (2022) menunjukkan bahwa kelompok remaja menjadi pengguna gadget terbanyak di Indonesia. Tingginya intensitas penggunaan gadget pada kelompok usia ini perlu mendapatkan perhatian serius, terutama dalam kaitannya dengan dampak terhadap interaksi sosial.

2.1.5 Aspek-aspek Intensitas Penggunaan Gadget

Intensitas penggunaan gadget dapat diukur melalui beberapa aspek atau indikator. Menurut Horrigan yang dikutip oleh Wahyuliarmy et al., (2021) menjelaskan bahwa intensitas penggunaan gadget dapat dilihat melalui beberapa aspek berikut:

a. Frekuensi Penggunaan

Frekuensi penggunaan menggambarkan tingkat keseringan seseorang dalam menggunakan gadget, baik dalam satu hari maupun satu minggu. Frekuensi yang tinggi menunjukkan bahwa individu tersebut sangat sering menggunakan gadget dan sulit untuk melepaskan diri dari perangkat tersebut.

b. Durasi Penggunaan

Durasi penggunaan mengacu pada jumlah waktu yang digunakan untuk mengoperasikan gadget dalam kurun waktu tertentu, baik dalam satu hari, beberapa hari dalam seminggu, maupun beberapa minggu dalam satu bulan.

Sejalan dengan pertanyaan Horiggon, Del Bario menyatakan bahwa aspek aspek intensitas penggunaan gadget meliputi :

a. Perhatian

Perhatian dapat diartikan kecenderungan seseorang untuk memusatkan fokus pada kegiatan yang diminatinya. Semakin tinggi minat pada kegiatan tertentu, semakin besar pula perhatian yang diberikan.

b. Penghayatan

Penghayatan dapat diartikan sebagai kemampuan individu dalam memahami suatu informasi secara mendalam serta mengolah dan menyimpannya sehingga dapat menjadi pengetahuan yang bermanfaat.

c. Durasi

Durasi merupakan jumlah waktu yang dihabiskan individu dalam melakukan kegiatan tertentu

d. Frekuensi

Frekuensi merupakan tingkat keseringan individu dalam melakukan kegiatan tertentu.

Menurut Christiany Judhita (2011) durasi pemakaian gadget dapat dikelompokkan dalam 3 kriteria berdasarkan lama waktu dalam sehari, yaitu:

- a. Kriteria tinggi, ketika individu mengoperasikan gadget selama lebih dari 3 jam per hari.
- b. Kriteria sedang, ketika individu mengoperasikan gadget selama 3 jam dalam per hari.

- c. Kriteria rendah, ketika individu mengoperasikan gadget selama kurang dari 3 jam per hari.

(Shofi, 2024)

2.1.6 Faktor yang Mempengaruhi Intensitas Penggunaan Gadget

Pemakaian gadget yang intensif pada remaja tidak terlepas dari beberapa faktor. Fitriana et al., (2020) menjelaskan bahwa perilaku remaja dalam memakai gadget dipengaruhi oleh faktor yang berasal dari dalam diri individu (internal), lingkungan luar (eksternal), interaksi sosial, serta kondisi atau situasi tertentu. Berikut penjelasannya:

- a. Faktor Internal: Meliputi kebutuhan hiburan, rasa ingin tahu, dan kebutuhan remaja untuk bersosialisasi melalui media digital. Kurangnya kemampuan mengendalikan diri dapat membuat remaja lebih rentan terhadap penggunaan gadget secara berlebihan. Selain itu, jenis kelamin dan tujuan penggunaan gadget juga dapat memengaruhi intensitas penggunaan gadget. Nugraheni & Widyaningrum (2020) menyatakan bahwa perempuan cenderung lebih aktif menggunakan gadget, sedangkan Syahyudin (2020) menjelaskan bahwa semakin beragam tujuan penggunaan gadget, semakin tinggi pula intensitas penggunaannya.
- b. Faktor Eksternal: Meliputi pengaruh lingkungan sekitar seperti teman sebaya yang juga intensif menggunakan gadget, serta mudahnya akses terhadap teknologi digital. Handrianto (2013) menunjukkan bahwa 70% pelajar memiliki gadget karena ingin mengikuti kemajuan teknologi. Kepemilikan gadget pribadi dan kemudahan akses internet juga termasuk

faktor eksternal yang memengaruhi intensitas penggunaan gadget. Risal et al. (2025) menyebutkan bahwa ketersediaan perangkat dan akses internet yang mudah membuat remaja lebih leluasa menggunakan gadget.

- c. Faktor Sosial: Pengaruh media sosial dan tuntutan pergaulan digital di kalangan teman sebaya mendorong remaja untuk selalu terhubung dengan gadget.
- d. Faktor Situasi: Kondisi-kondisi tertentu seperti pandemi COVID-19 yang memaksa pelaksanaan kegiatan belajar dan sosialisasi dialihkan melalui media *online*. Selain kondisi tertentu, waktu luang juga dapat memengaruhi intensitas penggunaan gadget. Harnimayanti & Rosida (2025) menyatakan bahwa remaja cenderung memanfaatkan waktu luang untuk menggunakan gadget, sebagai media hiburan maupun komunikasi

2.1.7 Dampak Intensitas Penggunaan Gadget

1. Dampak Positif

a. Berkembangnya fungsi adaptif

Gadget dapat mendukung perkembangan fungsi adaptif pada remaja, yaitu kemampuan individu untuk menyesuaikan diri terhadap perubahan yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Kemampuan mengoperasikan gadget menjadi salah satu bentuk adaptasi remaja terhadap perkembangan teknologi yang semakin pesat. Selain itu, kemampuan mengikuti kemajuan teknologi juga menunjukkan bahwa remaja mampu menyesuaikan diri dengan tuntutan zaman, sedangkan ketidakmampuan dalam memanfaatkan teknologi dapat mencerminkan

rendahnya kemampuan adaptasi terhadap perubahan yang terjadi di lingkungan sosial dan teknologi.

b. Bertambahnya wawasan dan pengetahuan

Remaja mendapat kemudahan untuk bisa memperoleh banyak informasi dengan adanya gadget. Selain mendukung proses belajar, gadget juga membantu remaja menyelesaikan tugas sekolah dan memperluas pengetahuan mereka melalui akses internet yang mudah dan cepat.

c. Memperluas jaringan pertemanan

d. Memudahkan komunikasi secara jarak jauh

e. Membantu mengembangkan kreatifitas

2. Dampak Negatif

a. Ketergantungan pada gadget

Pemakaian gadget yang tinggi bisa mengakibatkan ketergantungan pada hal-hal yang seharusnya bisa mereka lakukan sendiri.

b. Kemampuan konsentrasi yang menurun

Penggunaan banyak perangkat elektronik pada remaja dapat menyebabkan mereka lebih susah untuk konsentrasi ataupun fokus.

c. Memperoleh informasi yang merugikan

d. Berkurangnya interaksi dengan teman sebaya, orang tua, ataupun lingkungan sekitarnya

e. Perubahan regulasi emosi

f. Individualis atau tertutup

2.1.8 Pengukuran Intensitas Penggunaan Gadget

Pengukuran intensitas penggunaan gadget dalam penelitian ini mengacu pada instrumen yang dikembangkan oleh Shofi (2024). Penyusunan skala tersebut didasarkan pada dua indikator utama yang meliputi durasi dan frekuensi. Adapun *blueprint* dari skala intensitas penggunaan gadget disajikan sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Blueprint Intensitas Penggunaan Gadget

Variable	Indikator	Nomor Item		Jumlah
		Favorable	Unfavorable	
Intensitas penggunaan gadget	Durasi	1, 3	2, 4, 5, 6	6
	Frekuensi	8, 9, 10, 13	7, 11, 12, 14	8
Total				14

Instrumen intensitas penggunaan gadget terdiri atas sejumlah item pernyataan yang dilengkapi dengan empat pilihan jawaban yaitu, Selalu (SL), Sering (SR), Kadang-kadang (KD), Tidak Pernah (TP). Kategorisasi yang didapatkan dari hasil perhitungan 14 item pertanyaan sehingga didapatkan kategori seperti berikut :

Tinggi : 43-56

Sedang : 29-42

Rendah : 14-28

(Shofi, 2024)

2.2 Konsep Interaksi Sosial

2.2.1 Definisi Interaksi Sosial

Interaksi sosial adalah proses dasar yang memungkinkan individu menjalani kehidupan bermasyarakat. Melalui interaksi, setiap individu dapat menjalin hubungan, bertukar informasi, serta saling memberikan pengaruh. Hubungan tersebut bersifat timbal balik karena tindakan yang dilakukan seseorang dapat memengaruhi orang lain, begitu pula sebaliknya (Wardhani et al., 2024).

Menurut Soekanto, interaksi sosial adalah hubungan sosial yang berlangsung secara dinamis, baik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, maupun kelompok dengan kelompok. Interaksi menjadi unsur penting dalam kehidupan sosial karena melibatkan tindakan dan respon yang terjadi secara berkesinambungan antar anggota masyarakat. Sementara itu, Max Weber memandang interaksi sosial sebagai tindakan yang diarahkan kepada orang lain dan memiliki makna tertentu bagi pihak yang terlibat. Oleh karena itu, interaksi tidak hanya melibatkan tindakan, tetapi juga adanya respon dan hubungan timbal balik antara individu. Bagi remaja, berinteraksi dengan orang di luar lingkungan keluarga merupakan hal yang sangat penting. Kemampuan mereka dalam menjalin interaksi sosial sangat memengaruhi perkembangan kepribadian dan identitas diri mereka. Seseorang mungkin akan kesulitan untuk bertahan tanpa menjalin interaksi sosial yang baik (Juwariyah et al., 2023).

2.2.2 Syarat Terjadinya Interaksi Sosial

Interaksi sosial tidak terjadi begitu saja, tetapi memerlukan beberapa kondisi yang mendukung. Menurut Soekanto (2007), terdapat dua syarat utama yang harus ada agar suatu hubungan dapat disebut sebagai interaksi sosial, yakni:

a. Kontak Sosial

Kontak sosial merupakan tahap pertama dalam terjadinya interaksi sosial. Melalui kontak sosial, individu atau kelompok mulai menjalin hubungan dengan pihak lain. Kontak sosial dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung, berikut adalah penjelasannya:

1) Kontak sosial primer (*face-to-face*)

Kontak sosial primer terjadi ketika individu berinteraksi secara langsung tanpa perantara, misalnya melalui percakapan tatap muka.

2) Kontak sosial sekunder

Kontak sosial sekunder berlangsung dengan bantuan perantara, baik melalui orang lain maupun media komunikasi seperti telepon, pesan singkat, dan media sosial.

b. Komunikasi

Selain kontak sosial, komunikasi juga menjadi unsur penting yang memungkinkan terjadinya interaksi sosial. Komunikasi terjadi ketika seseorang menyampaikan pesan dan pesan tersebut memperoleh tanggapan atau dimaknai oleh pihak lain. Dalam kehidupan sosial, komunikasi berfungsi sebagai sarana pertukaran informasi maupun

perasaan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih. Perkembangan teknologi memungkinkan komunikasi berlangsung tidak hanya secara tatap muka, tetapi juga melalui berbagai platform digital seperti media sosial.

2.2.3 Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial

1. Interaksi Sosial Asosiatif

Interaksi sosial asosiatif adalah bentuk hubungan sosial yang mendorong terciptanya kerja sama, persatuan, dan keharmonisan dalam masyarakat. Bentuk interaksi sosial asosiatif dapat dibedakan kedalam beberapa jenis sebagai berikut:

a. Kerja sama (*cooperation*)

Kerja sama merupakan aktivitas yang dilakukan secara bersama-sama oleh individu maupun kelompok guna mencapai tujuan atau kepentingan.

b. Akomodasi

Akomodasi merupakan proses penyesuaian yang dilakukan individu maupun kelompok dalam kehidupan sosial untuk meredakan pertentangan dan menciptakan hubungan yang lebih harmonis.

c. Asimilasi

Asimilasi merupakan proses sosial yang terjadi ketika kelompok masyarakat dengan latar belakang budaya yang berbeda menjalin interaksi secara terus-menerus dalam waktu yang relatif lama. Interaksi tersebut mendorong terjadinya penyesuaian budaya sehingga terbentuk budaya baru sebagai hasil perpaduan berbagai unsur budaya yang ada.

d. Akulturasi

Akulturasi adalah proses masuknya unsur budaya dari luar kedalam suatu masyarakat yang kemudian diterima dan disesuaikan dengan budaya setempat. Dalam proses tersebut budaya asli tetap dipertahankan sehingga identitas dan ciri khas masyarakat tidak hilang.

2. Interaksi Sosial Disosiatif

Interaksi sosial disosiatif merupakan bentuk hubungan sosial yang berpotensi menimbulkan pertentangan, perselisihan, maupun perpecahan antarindividu atau kelompok dalam masyarakat. Prosesnya mempunyai tiga bentuk, yaitu:

a. Persaingan

Persaingan merupakan proses sosial ketika individu atau kelompok berusaha memperoleh tujuan yang sama melalui kompetisi yang dilakukan tanpa menggunakan kekerasan ataupun tindakan yang merugikan pihak lain.

b. Kontravensi

Kontravensi merupakan bentuk interaksi sosial yang berada diantara persaingan dan konflik. Bentuk ini ditandai dengan adanya sikap penolakan, keraguan, atau ketidaksenangan terhadap individu, kelompok, maupun unsur budaya tertentu yang dapat ditunjukkan secara langsung maupun tidak langsung.

c. Konflik

Konflik merupakan bentuk interaksi sosial yang ditandai munculnya pertentangan antara individu maupun kelompok akibat perbedaan kepentingan, tujuan, atau cara pandang yang dapat menghambat terciptanya hubungan sosial.

2.2.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Interaksi Sosial

Interaksi sosial pada remaja dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor yang berasal dari individu maupun lingkungan sekitarnya. Faktor-faktor tersebut meliputi:

- a. Imitasi: Proses meniru perilaku atau gaya hidup orang lain yang dianggap menarik atau mengagumkan. Remaja seringkali meniru gaya berinteraksi teman sebayanya, termasuk pola penggunaan gadget dalam interaksi sosial.
- b. Sugesti: Pengaruh atau dorongan yang diterima individu dari lingkungan sekitarnya yang kemudian diterimanya tanpa kritik. Pengaruh teman sebaya yang intensif menggunakan gadget dapat memengaruhi remaja lain untuk melakukan hal yang sama.
- c. Identifikasi: Kecenderungan seseorang untuk mencontoh nilai, sikap, maupun perilaku tokoh atau individu yang dianggap memiliki pengaruh dan menjadi panutan dalam kehidupannya.
- d. Simpati: Perasaan ketertarikan dan kepedulian terhadap keadaan orang lain yang mendorong individu untuk memahami serta memberikan respon positif dalam hubungan sosial.

2.2.5 Pengukuran Interaksi Sosial

Pengukuran interaksi sosial dalam penelitian ini menggunakan instrumen yang mengacu pada penelitian Sari (2023). Penyusunan instrumen didasarkan pada indikator interaksi sosial asosiatif dan disosiatif yang kemudian dituangkan kedalam *blueprint* skala sebagai berikut:

Tabel 2. 2 Blueprint Interaksi Sosial

Variable	Indikator	Nomor Item		Jumlah
		Favorable	Unfavorable	
Interaksi Sosial	Asosiatif	1, 2, 3, 4, 5, 6	-	6
	Disosiatif	7	8, 9	3
Total				9

Instrumen menggunakan empat pilihan respon yang menggambarkan perilaku responden terhadap setiap pertanyaan yang terdiri dari Selalu (SL), Sering (SR), Kadang-kadang (KD), Tidak Pernah (TP). Kategorisasi yang didapatkan hasil perhitungan dari 9 butir pertanyaan sehingga didapatkan kategori sebagai berikut :

Baik : 28-36

Cukup : 19-27

Kurang : 9-18

(Sari, 2023)

2.3 Konsep Remaja

2.3.1 Definisi Remaja

Remaja merupakan tahap perkembangan yang menghubungkan masa anak-anak dengan masa dewasa. Pada fase ini, individu mengalami berbagai perubahan yang mencakup aspek fisik, psikologis, maupun sosial.

Menurut *World Health Organization* (WHO), masa remaja dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu remaja awal yang berada pada rentang usia 10-14 tahun dan remaja akhir pada usia 15-20 tahun. Hurlock mengelompokkan masa remaja menjadi tiga tahap, yaitu remaja awal (*early adolescence*) usia 11-13 tahun, remaja madya (*middle adolescence*) usia 14-16 tahun, dan remaja akhir (*late adolescence*) usia 17-22 tahun.

Berdasarkan berbagai definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa remaja adalah individu yang berada dalam rentang usia 10-22 tahun yang sedang berada dalam fase peralihan menuju kedewasaan dan mengalami perubahan yang mencakup aspek fisik, psikologis, serta sosial.

2.3.2 Tahapan Perkembangan Remaja

Perkembangan remaja berlangsung melalui beberapa tahapan yang memiliki ciri dan karakteristik yang berbeda pada setiap fasenya, yaitu:

a. Remaja Awal (*Early Adolescence*, 10-13 tahun)

Pada fase remaja awal, individu mulai memasuki masa pubertas yang ditandai dengan berbagai perubahan fisik. Pada tahap ini, remaja cenderung mulai mengurangi ketergantungan kepada orang tua dan banyak membangun

hubungan dengan teman sebaya. Perhatian terhadap penampilan diri juga umumnya meningkat

b. Remaja Madya (*Middle Adolescence*, 14-16 tahun)

Fase remaja madya ditandai dengan berkembangnya pencarian identitas diri. Pengaruh kelompok teman sebaya menjadi semakin kuat sehingga keinginan untuk diterima dalam lingkungan pergaulan juga meningkat. Kondisi ini dapat memengaruhi berbagai perilaku remaja, termasuk dalam penggunaan gadget.

c. Remaja Akhir (*Late Adolescence*, 17-22 tahun)

Fase remaja akhir, mereka sudah lebih matang secara emosional dan mulai memiliki pandangan yang lebih jelas mengenai identitas dan tujuan hidupnya. Kemampuan berpikir abstrak semakin berkembang dan hubungan sosial yang dibangun mulai lebih bermakna dan selektif.

2.3.3 Perkembangan Psikososial Remaja

Salah satu aspek yang berperan penting dalam masa remaja adalah perkembangan psikososial. Perkembangan psikososial merupakan proses perkembangan yang terjadi melalui interaksi individu dengan lingkungan sosial disekitarnya. Proses ini mencakup perkembangan emosi, perasaan, kepribadian, serta kemampuan individu dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya.

Menurut teori perkembangan psikososial Erik Erikson, remaja berada pada tahap *identity versus identity confusion* (identitas versus kebingungan identitas). Pada fase ini, remaja berupaya mengenali dan membentuk identitas

dirinya sehingga mampu memahami peran serta posisinya dalam kehidupan sosial. Keberhasilan melewati tahap ini akan membantu remaja membangun identitas diri yang lebih jelas dan positif.

Dalam konteks penggunaan gadget, perkembangan psikososial remaja dapat terganggu apabila interaksi sosial yang dibangun lebih banyak bersifat virtual daripada nyata (*face-to-face*). Intensitas penggunaan gadget yang tinggi dapat mengurangi kesempatan remaja untuk melatih keterampilan sosial yang diperlukan dalam membangun hubungan bermakna di dunia nyata.



2.4 Jurnal Relevan

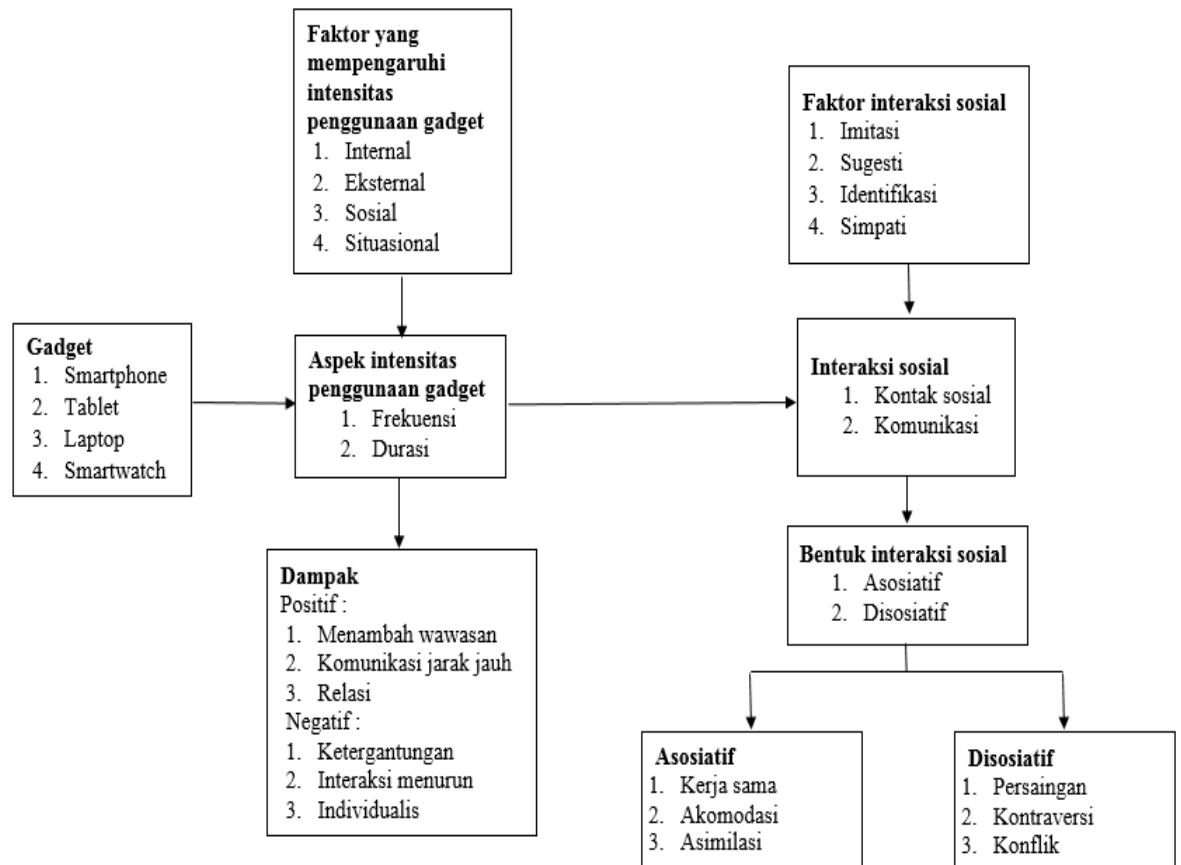
Tabel 2. 3 Jurnal Relevan

Judul / Penulis / Tahun	Metode Penelitian	Hasil
Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Prodi Manajemen Informasi Kesehatan (Simbolon et al., 2025)	Penelitian ini menggunakan desain analitik dengan pendekatan <i>cross-sectional</i> . Seluruh mahasiswa Program Studi Manajemen Informasi Kesehatan STIKes Santa Elisabeth Medan yang berjumlah 62 orang dijadikan sebagai populasi penelitian. Pengambilan sampel dilakukan dengan metode <i>total sampling</i> , sehingga seluruh populasi sebanyak 62 orang menjadi responden penelitian. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner, kemudian dianalisis dengan uji Chi-Square (χ^2).	Berdasarkan hasil uji Chi-Square, diperoleh nilai <i>p-value</i> sebesar 0,001 ($p < 0,05$), yang menunjukkan bahwa intensitas penggunaan gadget memiliki pengaruh yang bermakna terhadap interaksi sosial
Hubungan Lama Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Mahasiswa di Pekanbaru Riau (Saniya, 2025)	Penelitian ini menggunakan desain korelasional dengan pendekatan <i>cross-sectional</i> . Seluruh mahasiswa Fakultas Farmasi dan Ilmu Kesehatan Universitas Abdurrah Pekanbaru menjadi populasi penelitian. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik <i>cluster sampling</i> dan melibatkan 288 responden. Data dikumpulkan melalui kuesioner, kemudian dianalisis menggunakan analisis univariat serta analisis bivariat dengan uji Chi-Square.	Berdasarkan hasil uji Chi-Square, diperoleh nilai <i>p-value</i> sebesar 0,001 ($p < 0,05$), yang mengindikasikan adanya hubungan yang bermakna antara lamanya penggunaan gadget dengan interaksi sosial pada mahasiswa Fakultas Farmasi dan Ilmu Kesehatan Universitas Abdurrah.
Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Pada Siswa Kelas VII (Wardhani et al., 2024)	Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain deskriptif korelasional dan pendekatan <i>cross-sectional</i> . Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 3 Banyumas sebanyak 295 orang. Sampel penelitian dipilih menggunakan teknik <i>probability sampling</i> , dengan jumlah responden sebanyak 168 siswa kelas VII. Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner, kemudian data dianalisis melalui analisis univariat dan analisis bivariat dengan uji Spearman Rank	Berdasarkan hasil uji Spearman Rank, diperoleh nilai <i>p-value</i> sebesar 0,000 ($\alpha < 0,05$), yang menunjukkan adanya hubungan positif dan signifikan dengan tingkat keeratan yang rendah antara penggunaan gadget dengan interaksi sosial..
Interaksi Sosial Anak di Era Digital Hubungan Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial pada Usia Sekolah Dasar	Penelitian ini menggunakan desain deskriptif korelasional dengan pendekatan <i>cross-sectional</i> . Populasi penelitian mencakup 134 siswa kelas IV hingga VI di SD Negeri 16 Kesiman, Bali. Sampel penelitian dipilih menggunakan teknik <i>simple random sampling</i> dan melibatkan 97	Berdasarkan hasil uji Spearman Rank, diperoleh nilai <i>p-value</i> $< 0,001$ ($\alpha = 0,05$), yang mengindikasikan adanya hubungan yang bermakna antara penggunaan gadget

(Luh et al., 2025)	siswa sebagai responden. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner, kemudian data dianalisis melalui analisis univariat dan analisis bivariat menggunakan uji Spearman Rank.	dan interaksi sosial pada anak usia sekolah.
Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial (Wahyuliarmy et al., 2021)	Penelitian ini menggunakan desain deskriptif korelasional dengan pendekatan <i>cross-sectional</i> . Populasi penelitian meliputi remaja atau siswa yang berada di lokasi penelitian. Sampel dipilih menggunakan teknik <i>random sampling</i> dengan jumlah responden sebanyak 60 orang. Data penelitian dikumpulkan melalui kuesioner, kemudian dianalisis menggunakan analisis univariat dan analisis bivariat dengan uji Spearman Rank.	Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai <i>p-value</i> sebesar 0,01 ($p < 0,05$), yang mengindikasikan adanya hubungan yang bermakna antara penggunaan gadget dan interaksi sosial.
Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial dan Kecemasan (Nomophobia) pada Remaja Di RW 02 Dusun Keling (Juwariyah et al., 2023)	Penelitian ini menggunakan desain deskriptif korelasional dengan pendekatan <i>cross-sectional</i> . Populasi penelitian mencakup seluruh remaja berusia 10–19 tahun di RW 02 Dusun Keling yang memiliki gadget pribadi. Sampel dipilih menggunakan teknik <i>purposive sampling</i> dengan jumlah responden sebanyak 50 orang. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner, kemudian data dianalisis menggunakan analisis univariat dan analisis bivariat dengan uji Chi-Square.	Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan hubungan yang bermakna antara penggunaan gadget dengan interaksi sosial ($p = 0,006$) serta kecemasan nomophobia ($p = 0,023$) pada remaja. Peningkatan penggunaan gadget cenderung diikuti dengan menurunnya interaksi sosial dan meningkatnya tingkat kecemasan pada remaja.
Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa (Syahyudin, 2020)	Desain penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Populasi untuk penelitian ini adalah siswa SMP Negeri 5 Tarogong Kidul Garut. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik total sampling sehingga ditemukan total sampel yaitu keseluruhan siswa SMP Negeri 5 Tarogong Kidul Garut yang menggunakan gadget. Instrumen penelitian ini berupa kuesioner dan dilakukan uji analisis deskriptif kuantitatif.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget berdampak negatif terhadap interaksi sosial siswa, ditandai dengan 81,81% siswa menjadi malas melakukan aktivitas sosial, 100% siswa mengalami penurunan konsentrasi belajar, serta menurunnya kualitas komunikasi dan interaksi sosial akibat penggunaan gadget yang lebih sering untuk media sosial, hiburan, dan komunikasi.
Intensitas Penggunaan Gadget Berhubungan Dengan Pola Interaksi Sosial Remaja Awal (Albar et al., 2024)	Penelitian ini menggunakan desain deskriptif analitik dengan pendekatan <i>cross-sectional</i> . Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas VIII di salah satu SMP Negeri di Kota Cimahi yang berjumlah 375 orang. Sampel dipilih menggunakan teknik <i>simple random sampling</i> dengan jumlah responden	Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh nilai <i>p-value</i> sebesar 0,007 ($p < \alpha$ 0,05), yang mengindikasikan adanya hubungan yang bermakna antara intensitas penggunaan gadget

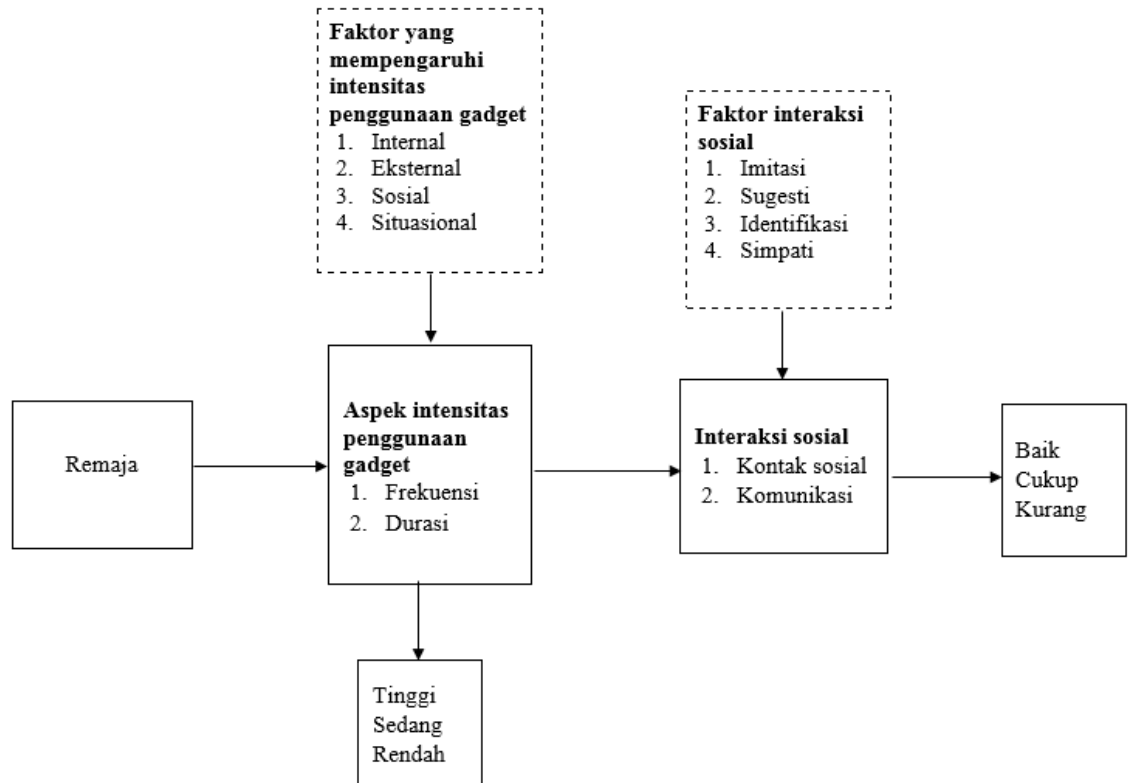
	sebanyak 79 siswa. Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner, kemudian data dianalisis melalui analisis univariat dan analisis bivariat dengan uji Pearson Product Moment.	dengan pola interaksi sosial. Koefisien korelasi sebesar $-0,300$ menunjukkan bahwa hubungan tersebut bersifat negatif dengan tingkat kekuatan sedang, sehingga peningkatan intensitas penggunaan gadget cenderung diikuti oleh penurunan pola interaksi sosial pada remaja
Social Overview of Smartphone Use by Teenagers (Ricoy et al., 2022)	Desain penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan naratif berbasis studi dokumenter. Populasi untuk penelitian ini yaitu seluruh berita koran digital Spanyol terkait smartphone dan remaja dengan menganalisis berita koran digital Spanyol tentang penggunaan smartphone remaja, periode 2018–2021. Teknik pengambilan sampling yaitu purposive sampling menggunakan panduan PRISMA 2020 dengan kriteria ketat seperti popularitas media, tidak menggunakan variabel kuantitatif, melainkan tiga pertanyaan penelitian: manfaat smartphone (RQ1), kerugian smartphone (RQ2), dan distribusi temporal berita (RQ3) sehingga didapatkan sampel akhir 1.704 berita dari 53 koran digital. Instrumen penelitian berupa panduan analisis konten (content analysis) dan dilakukan analisis konten tiga level: level 1 induktif (kategori utama), level 2 deduktif (sub-kategori dari literatur), level 3 induktif (sub-sub kategori baru).	Manfaat yang paling banyak diberitakan adalah pengembangan kompetensi digital (56,22%) dan ketersediaan aplikasi sekolah (40,96%). Dampak negatif terbanyak adalah kecanduan/ketergantungan (22,65%), sexting (16,66%), dan penurunan prestasi akademik (15,72%). Secara temporal, berita manfaat terbanyak muncul di bulan Desember, sedangkan berita dampak negatif terbanyak muncul di bulan September (awal tahun ajaran baru).
The Impact of Excessive Gadget Usage Intensity on Student Social Interactions (Ritonga & Wirtati, 2025)	Desain penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Populasi untuk penelitian ini yaitu siswa SMA Negeri 1 Silangkitang. Teknik pengambilan sampling purposive sampling sehingga didapatkan total sampel sebanyak 10 responden. Instrumen penelitian ini berupa observasi langsung dan wawancara mendalam (in-depth interview) dan dilakukan analisis menggunakan analisis data model Miles dan Huberman melalui tiga tahap: reduksi data (mengelompokkan data berdasarkan tema), penyajian data (tabel dan narasi deskriptif), dan penarikan kesimpulan.	90% siswa menggunakan gadget lebih dari 5 jam per hari, didominasi media sosial (80%), game online (60%), dan menonton streaming (50%). 70% siswa mengaku lebih sering berkomunikasi lewat media sosial daripada bertemu langsung. Dampak negatif yang ditemukan adalah berkurangnya interaksi dengan keluarga, isolasi sosial, dan menurunnya kemampuan komunikasi tatap muka.

2.5 Kerangka Teori



Gambar 2.1 Kerangka Teori Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial pada Siswa SMK

2.6 Kerangka Konseptual



Gambar 2. 2 Kerangka Konseptual Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial pada Siswa SMK

Keterangan:

: Diteliti

: Tidak Diteliti

2.7 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara yang disusun peneliti berdasarkan teori dan hasil penelitian terdahulu untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Kebenaran hipotesis tersebut masih perlu di uji melalui proses pengumpulan serta analisa data (Sugiyono, 2019). Hipotesis dalam penelitian ini :

H1 (Hipotesis alternatif) : Terdapat hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan pola interaksi sosial pada siswa siswi SMK Raden Rahmat Mojosari, di mana semakin tinggi intensitas penggunaan gadget, maka semakin rendah interaksi sosial siswa.

