

ANALISIS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL PADA ANAK USIA 6-9 TAHUN DI SDN 03 PEDAMARAN OGAN KOMERING ILIR

[Serli Wulan Safitri^{1*}](#), [Fitri Afdhal²](#), [Ranida Arsi³](#), [Egis Lara Wulandari¹](#)

¹ Prodi Ilmu Keperawatan, Fakultas Kebidanan dan Keperawatan, Universitas Kader Bangsa

² Prodi Pendidikan Profesi Ners, Fakultas Kebidanan dan Keperawatan, Universitas Kader Bangsa

³ Prodi Diploma III Keperawatan, Fakultas Kebidanan dan Keperawatan, Universitas Kader Bangsa

⁴ Prodi Ilmu Keperawatan, Fakultas Kebidanan dan Keperawatan, Universitas Kader Bangsa

* Koresponden penulis; ✉ serlisafitri124@gmail.com

ABSTRAK

Gadget merupakan salah satu media untuk berkomunikasi dengan tujuan untuk mempermudah kegiatan komunikasi manusia, seperti *smartphone*, *iphone* dan *blackberry*, serta *netbook* (perpaduan antara komputer portabel seperti *notebook* dan internet). Tujuan kegiatan pengabdian untuk mengetahui analisis gadget terhadap kemampuan interaksi sosial anak pada usia 6-9 tahun di SDN 03 Pedamaran Kabupaten Ogan Komering Ilir. Metode Pengabdian masyarakat menggunakan kuisioner dan pengamatan secara langsung terhadap anak usia 6-9 tahun. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Jumlah sampel 42 anak umur 6-9 tahun. Hasil pengabdian menunjukkan Distribusi frekuensi penggunaan gadget sebanyak 27 responden atau 64,3% dikategorikan berat terhadap penggunaan gadget. Jumlah ini lebih banyak jika dibandingkan dengan responden yang kategori ringan sebanyak 15 responden atau 35,7% dari jumlah responden 42 orang. Distribusi frekuensi Interaksi sosial bahwa sebanyak 23 responden atau 53,8% dimana interaksi sosial baik. Jumlah ini lebih banyak jika dibandingkan dengan responden yang interaksi sosial yang kurang sebanyak 19 responden atau 45,2% dari jumlah responden 42 orang. Dari hasil uji statistik menggunakan uji chi square diperoleh nilai *p-value* 0,034 lebih kecil dan 0,05 sehingga dapat ditarik kesimpulan H_0 ditolak artinya ada hubungan antara penggunaan gadget dengan interaksi sosial, besar analisis atau hubungan diperoleh nilai OR: 1,964 (1,167-3,305) artinya pasien dengan penggunaan gadget berat memiliki kemungkinan interaksi sosial yang kurang 1,964 kali lebih besar dibandingkan dengan interaksi sosial yang baik.

Kata kunci : Penggunaan Gadget, Interaksi Sosial, Anak

ABSTRACT

Gadgets are a medium for communication with the aim of facilitating human communication activities, such as smartphones, iPhones and Blackberries, as well as netbooks (a combination of portable computers such as notebooks and the internet). The aim of the service activity is to determine gadget analysis on the social interaction abilities of children aged 6-9 years at SDN 03 Pedamaran, Ogan Komering Ilir Regency. The community service method uses questionnaires and direct observation of children aged 6-9 years. The sampling technique uses purposive sampling. The total sample was 42 children aged 6-9 years. The results of the service showed that the frequency distribution of gadget use was 27 respondents or 64.3% categorized as heavy towards gadget use. This number is greater than the 15 respondents in the light category or 35.7% of the total number of respondents of 42 people. The frequency distribution of social interaction was that there were 23 respondents or 53.8% where social interaction was good. This number is higher compared to respondents who had less social interaction, namely 19 respondents or 45.2% of the total number of respondents, 42 people. From the results of statistical tests using the chi square test, a p-value of 0.034 is smaller and 0.05, so it can be concluded that H_0 is rejected, meaning there is a relationship between gadget use and social interaction. The analysis or relationship value obtained is OR value: 1.964 (1.167-3.305) This means that patients with heavy gadget use are 1.964 times more likely to have poor social interaction compared to those with good social interaction.

Keywords: Gadget Use, Social Interaction, Children



PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ditandai dengan munculnya berbagai macam jenis fitur-fitur dari teknologi yang dari hari ke hari semakin baru, perkembangan ini membuat pola hidup manusia semakin mencolok dikarenakan perkembangan teknologi tersebut mempengaruhi model berkomunikasi manusia. Salah satu perkembangan teknologi yang mempengaruhi pikiran manusia adalah gadget. Gadget merupakan salah satu media untuk berkomunikasi dengan tujuan untuk mempermudah kegiatan komunikasi manusia, seperti *smartphone*, *iphone* dan *blackberry*, serta *netbook*. Teknologi memegang peran penting dalam kehidupan umat manusia sehingga banyak tantangan yang akan menghadang dimasa depan, tidak hanya menyangkut soal kelestarian lingkungan hidup tetapi juga menyangkut masalah etika dan moral. Ilmu pengetahuan adalah kunci bagi putera-puteri kita, yang memungkinkan mereka menelusuri dunia ilmu pengetahuan yang semakin berkembang dari masa ke masa (Pebriana, 2017).

Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara individu dengan individu yang lain, anatara kelompok dengan kelompok lain maupun individu dengan kelompok. Manusia sebagai makhluk hidup kita membutuhkan alat komunikasi untuk mendapatkan informasi, karena sudah menjadi kebutuhan yang penting agar dapat melakukan interaksi dan komunikasi dengan baik. Atas dasar tersebut manusia berupaya mencari dan menciptakan sistem dan alat untuk dapat memudahkan dalam berkomunikasi dan mendapatkan informasi serta hiburan, mulai dari gambar, tulisan, suara, video, permainan (*game*), fasilitas internet, jejaring sosial yang terangkup dalam fitur-fitur yang disajikan oleh gadget (*handphone*, *smartphone*, *laptop*, *tablet*, *note*, *mp3* dan lain-lain). Dimana gadget merupakan alat komunikasi yang memiliki banyak fungsi, dimana fungsi tersebut sudah menggunakan fitur yang berbeda (Akbari, 2019).

Sedangkan menurut Indrawan (Tania et al., 2016) “gadget merupakan sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris yang merujuk pada perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus untuk mengunduh informasi-informasi terbaru dengan berbagai teknologi maupun fitur terbaru, sehingga membuat hidup manusia menjadi lebih praktis”

Yusuf & Sugandhi, (2013) menyatakan bahwa “perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan atau interaksi sosial. Dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri dengan norma- norma kelompok, tradisi, dan moral agama”. Perkembangan sosial pada anak usia 6-9 tahun ditandai dengan adanya perluasan hubungan, di samping dengan para anggotakeluarga, juga dengan teman sebaya (*peer group*), sehingga ruang gerak hubungansosialnya bertambah luas. Interaksi sosial memanglah sangat dibutuhkan karena anak nantinya akan diajarkan bagaimana hidup bermasyarakat, lalu anak juga akandiajarkan berbagai peran yang nantinya akan identifikasi dirinya, selain itu pula saatmelakukan interaksi sosial anak akan memperoleh berbagi informasi yang ada disekitarnya.

Sebagaimana pendapat Yusuf & Sugandhi, (2013) pada usia ini, anak mulai memiliki kesanggupan menyesuaikan diri dari sikap berpusat kepada diri sendiri kepada sikap bekerjasama atau sosiosentris. Anak mulai berminat terhadap kegiatan-kegiatan teman sebaya, dan bertambah kuat keinginannya untuk diterima menjadi anggota kelompok, dan merasa tidak senang apabila tidak diterima oleh kelompoknya.

Gadget menjadi bagian integral dari telekomunikasi modern. Di banyak negara, lebih dari separuh penduduk menggunakan gadget dan pasarnya berkembang pesat. Pada tahun 2014, diperkirakan sebanyak 6,9 miliar orang menggunakan gadget. Berdasarkan data Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia tahun 2013 menyebutkan bahwa jumlah *handphone* (HP) di Indonesia yang telah beredar

mencapai 240 juta unit. Gadget yang beredar tersebut telah melebihi jumlah penduduk di Indonesia yaitu 237 juta jiwa berdasarkan sensus penduduk tahun 2010.

Di Amerika Serikat, 90% orang mengaku menggunakan gadget selama satu jam sebelum tidur. Menggunakan gadget sebelum tidur dapat merangsang fisiologis dan psikologis yang dapat mempengaruhi tidur. Menggunakan gadget sebelum tidur menunda jam internal tubuh manusia (*circadian rhythm*), menekan pelepasan hormon melatonin yang merangsang tidur, dan membuatnya lebih sulit untuk tertidur (King et al., 2014) pemakaian media elektronik/gadget yang patologis sebelum tidur apabila digunakan lebih dari 35 menit. Hal ini sebagian besar disebabkan oleh short-wavelength (panjang gelombang pendek) dan *blue light* (cahaya biru) buatan yang dipancarkan oleh gadget.

Di Indonesia, prevalensi insomnia sekitar 10%, yang berarti 28 juta orang dari total 237 juta penduduk di Indonesia menderita insomnia (Amir, 2010). Apabila jumlah penderita insomnia ini semakin tahun semakin bertambah, maka akan menyebabkan kerugian bagi penderitanya. Kerugian tersebut diantaranya dapat menyebabkan kantuk di siang hari dan kelelahan (Moul et al., 2002), berkurangnya gerak psikomotor. Selain itu, meskipun belum ada penelitian yang mengungkapkan hubungan secara langsung antara insomnia dengan peningkatan risiko kecelakaan lalu lintas, tetapi efek residu hipnotik keesokan harinya akibat insomnia dapat menyebabkan kerusakan substansial dalam fungsi psikomotor sehingga memungkinkan terjadinya kecelakaan saat berkendara (Menzin et al., 2001).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN 3 Pedamaran OKI menemukan bahwa anak yang sering menggunakan gadget di rumah membawa dampaknya ke sekolah. Itu dapat dilihat ketika pemberian kelompok diskusi, mereka cenderung diam tanpa banyak interaksi dengan teman kelompoknya. Jadi anak akan kesulitan dalam menyelesaikan tugas kelompok tersebut. Padahal tugas kelompok memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik atau siswa untuk menunjukkan prestasinya, dan juga diarahkan untuk mencapai tujuan bersama.

Pada saat guru menjelaskan tentang materi yang akan diberikan hari itu, banyak anak yang cenderung asyik mengobrol sendiri tidak menghiraukan perkataan ibu guru, bahkan ada anak yang membantah ketika ibu guru menegurnya dan cenderung mengamuk. Hal tersebut disebabkan ketika di rumah orang tua yang sering memberikan gadget untuk anaknya dengan durasi waktu yang cukup lama, bahkan ketika gadget diminta oleh orang tuanya anak tersebut langsung mengamuk dan menangis. Selain itu, ketika jam istirahat berlangsung, pada umumnya teman-teman sebayanya bermain bersama di lapangan maupun di kantin sekolah namun anak yang sering menggunakan gadget di rumah cenderung menyendiri karena menganggap permainan yang dilakukan oleh temannya tidak menarik dan membosankan. Mereka seperti memisahkan diri dengan teman sebayanya. Fenomena ini terjadi secara natural atau tanpa disadari terjadi di lingkungan sekolah, dimana anak terlihat tidak intensif melakukan komunikasi dan berinteraksi sosial pada saat jam istirahat yang biasanya dipakai oleh anakanak seumuran mereka untuk bermain bersama.

Berdasarkan uraian di atas, yang menjadi ketertarikan peneliti memilih SDN 3 Pedamaran OKI yaitu untuk melakukan pengabdian kepada masyarakat tentang bagaimana analisis penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 6-9 tahun di SDN 3 Pedamaran Ogan Komering Ilir.

SOLUSI DAN TARGET

Pengabdian kepada masyarakat ini membahas berbagai aspek yang berkaitan Pengaruh Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Terhadap Anak Usia 6-9 Tahun Di SDN 03 Pedamaran Ogan Komering Ilir (OKI) Tahun 2023. Pembuatan kuisioner

dalam pengabdian masyarakat bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini usia 6-9 tahun. Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada 18 Agustus - 26 Agustus 2023 di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 03 Pedamaran Ogan Komering Ilir (OKI).

METODE

Metode merupakan prosedur atau cara mengetahui sesuatu yang mempunyai langkah secara sistematis. Sedangkan metodologi adalah suatu pengkajian dalam mempelajari peraturan-peraturan dari sebuah metode. Ruang lingkup metode pengabdian kepada masyarakat yaitu membahas berbagai aspek yang berkaitan analisis penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Terhadap Anak Usia 6-9 Tahun.

Populasi dalam pengabdian kepada masyarakat ini berjumlah 70 siswa SDN 03 Ogan Komering Ilir (OKI). Sampel yang akan digunakan peneliti adalah anak umur 6-9 yang berjumlah 42 siswa yang telah memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi di SDN 03 Pedamaran Ogan Komering Ilir (OKI).

1. Kriteria inklusi

Kriteria inklusi dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah anak usia 6-9 tahun, bersedia menjadi responden dan siswa kelas I-IV

2. kriteria eksklusi

Kriteria eksklusi dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah anak yang tidak mengalami interaksi sosial, tidak bersedia menjadi responden.

Pengumpulan Data

Data dikumpulkan dengan menggunakan daftar peserta didik kelas I-IV. Sumber Data Dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah sumber data yang digunakan yaitu data primer yang diperoleh secara langsung melalui sumber utamanya dengan cara melakukan observasi terhadap peserta didik serta memberikan lembar kuisioner yang akan diisi oleh peserta didik Menurut [Sugiyono \(2018\)](#).

1. Observasi

Dalam pengabdian kepada masyarakat ini, peneliti menggunakan observasi tidak terstruktur. Observasi tidak terstruktur adalah observasi yang tidak dipersiapkan secara sistematis tentang apa yang akan diobservasi." Dalam melakukan pengabdian kepada masyarakat, peneliti tidak menggunakan instrumen yang baku, tetapi hanya berupa rambu-rambu pengabdian kepada masyarakat SDN 03 Pedamaran Ogan Komering Ilir (OKI). Peneliti mengamati bagaimana motivasi siswa saat proses belajar mengajar berlangsung, prestasi yang dicapai siswa, pemberian tugas rumah yang harus diselesaikan menggunakan referensi *google* (gadget) dan masalah apa yang kelihatannya sedang terjadi di sekolah tersebut.

2. Kuisioner

Kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Pertanyaan yang diberikan adalah sebanyak 15 pertanyaan yang meliputi, kualitas produk sebanyak 3 pertanyaan, harga 4 pertanyaan, promosi 4 pertanyaan dan keputusan pembelian 4 pertanyaan. Menurut [Sugiyono \(2018\)](#), teknik pengolahan data hasil kuisioner menggunakan skala likert dimana alternatif jawaban nilai positif 5 sampai dengan pemberian skor dilakukan atas jawaban responden kemudian diberi skor dengan menggunakan skala likert.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Penggunaan Gadget

Tabel 1.
Distribusi Penggunaan Gadget

No	Penggunaan Gadget	Frekuensi	Persentase (%)
1	Ringan	15	35,7
2	Berat	27	64,3
	Jumlah	42	100,0

Berdasarkan tabel 2 terdapat sebanyak 27 responden atau 64,3% dimana penggunaan gadget berat. Jumlah ini lebih banyak jika dibandingkan dengan responden yang penggunaan gadget yang ringan sebanyak 15 responden atau 35,7% dari jumlah responden 42 orang.

B. Interaksi Sosial

Tabel 2.
Distribusi Interaksi Sosial

No	Interaksi Sosial	Frekuensi	Persentase (%)
1	Kurang	19	45,2
2	Baik	23	54,8
	Jumlah	42	100,0

Berdasarkan tabel 2 terdapat sebanyak 23 responden atau 53,8% dimana interaksi sosial baik. Jumlah ini lebih banyak jika dibandingkan dengan responden yang interaksi sosial yang kurang sebanyak 19 responden atau 45,2% dari jumlah responden 42 orang.

C. Analisis antara penggunaan gadget dengan interaksi sosial

Tabel 2.
Analisis antara penggunaan gadget dengan interaksi sosial

Penggunaan Gadget	Interaksi Sosial						P-value	OR (95% CI)
	Kurang baik		Baik		Total			
	n	%	n	%	n	%		
Ringan	3	20	12	80	15	100	0,034	1,964 (1,167-3,305)
Berat	16	59,3	11	40,7	27	100		
Total	19	45,2	23	54,8	42	100		

Dari tabel 3 diketahui pada pasien yang interaksi sosial kurang lebih besar penggunaan gadget berat yaitu 59,3% dibandingkan dengan penggunaan gadget ringan. Responden yang pada penggunaan gadget ringan lebih besar memiliki interaksi sosial baik yaitu 80% tetapi pada proporsi responden penggunaan gadget berat, interaksi sosial baik memiliki proporsi lebih kecil 40,7% dibandingkan interaksi sosial yang ringan 80%.

D. Penggunaan Gadget

Berdasarkan hasil pengabdian kepada masyarakat analisis diketahui bahwa sebanyak 27 responden atau 64,3% dikategorikan berat terhadap penggunaan gadget. Jumlah ini lebih banyak jika dibandingkan dengan responden yang kategori ringan sebanyak 15 responden atau 35,7% dari jumlah responden 42 orang.

Ayuby (2017) mengatakan bahwa penggunaan gadget secara continue akan berdampak buruk bagi perilaku anak dalam kesehariannya. Kegiatan-kegiatan yang cenderung dilakukan anak dalam menggunakan gadget secara terus menerus akan membuat anak menjadi ketergantungan dan menjadi kegiatan rutin yang dilakukan anak dalam aktifitas sehari-hari. Tidak dipungkiri sekarang ini banyak anak-anak yang lebih sering bermain dengan gadget di bandingkan bermain dengan teman sebayanya. Sehingga anak menjadi malas belajar dan tidak mau berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rohana & Hartini, (2020) menunjukkan paling banyak adalah responden penggunaan gadget tinggi dengan jumlah 23 responden (59,0%), dan paling sedikit adalah penggunaan rendah dengan jumlah 6 responden (15,4%), dan diantaranya adalah penggunaan sedang dengan jumlah 10 responden (25,6%).

Berdasarkan hasil analisis diatas maka Kegiatan-kegiatan yang cenderung dilakukan anak dalam menggunakan gadget secara terus menerus akan membuat anak menjadi ketergantungan dan menjadi kegiatan rutin yang dilakukan anak dalam aktifitas sehari-hari. Tidak dipungkiri sekarang ini banyak anak-anak yang lebih sering bermain dengan gadget di bandingkan bermain dengan teman sebayanya. Sehingga anak menjadi malas belajar dan tidak mau berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

E. Interaksi sosial

Hasil analisis pengabdian kepada masyarakat bahwa sebanyak 23 responden atau 53,8% dimana interaksi sosial baik. Jumlah ini lebih banyak jika dibandingkan dengan responden yang interaksi sosial yang kurang sebanyak 19 responden atau 45,2% dari jumlah responden 42 orang. Hasil Pengabdian kepada masyarakat ini didukung oleh penelitian (Novitasari & Khotimah, 2016). Berdasarkan hasil analisis penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget berdampak pada interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di Kompleks Perumahan Pondok Jati Kabupaten Sidoarjo.

Faktor Terjadinya Interaksi Sosial menurut (Sunaryo, 2014) ada empat faktor yang mendasari dan perlu diperhatikan dalam interaksi sosial, yaitu: Imitasi proses belajar dengan cara meniru atau mengikuti perilaku orang lain. Imitasi dapat dibedakan menurut sifatnya, yaitu positif dan negatif. Imitasi positif adalah imitasi yang memotivasi individu untuk mematuhi kaidah, nilai, norma yang berlaku dan imitasi negatif yang memotivasi individu untuk mencontoh perilaku menyimpang, tidak sesuai norma, etika, dan moral sosial,

Berdasarkan hasil analisis diatas maka peneliti berasumsi bahwa interaksi sosial yang baik tetap berinteraksi dengan lingkungan sekitar tanpa terikat dan terganggu oleh gadget. Dari wawancara yang dilakukan peneliti, responden mengatakan bahwa gadget tidak digunakan pada saat proses belajar mengajar, mereka hanya menggunakannya ketika sampai di rumah. Interaksi sosial antara teman sebaya melakukan kegiatan saling menegur, tukar informasi, mengerjakan tugas dan saling mengobrol dengan teman sebaya maupun keluarga. Aktifitas seperti itulah merupakan wujud interaksi sosial.

F. Analisis penggunaan gadget dengan interaksi sosial

Berdasarkan hasil pengabdian kepada masyarakat dari analisis proporsi responden pada pasien yang interaksi sosial kurang lebih besar penggunaan gadget berat yaitu 59,3% dibandingkan dengan penggunaan gadget ringan. Proporsi

responden yang pada penggunaan gadget ringan lebih besar memiliki interaksi sosial baik yaitu 80% tetapi pada proporsi responden penggunaan gadget berat, interaksi sosial baik memiliki proporsi lebih kecil 40,7% dibandingkan interaksi sosial yang ringan 80%. Dari hasil analisis antara penggunaan gadget dengan interaksi sosial, besar analisis atau hubungan diperoleh nilai 1,964 (1,167-3,305) artinya pasien dengan penggunaan gadget berat memiliki kemungkinan interaksi sosial yang kurang 1,964 x lebih besar dibandingkan dengan interaksi sosial yang baik.

Penggunaan gadget mempunyai dampak negatif dan positif hal ini membuat orang tua harus memberikan batasan kepada anak ketika akan memainkan gadget-nya. Penggunaan gadget lebih dari 1 jam perhari akan memberikan dampak negatif terhadap perkembangan sosial anak (Ferliana, 2016).

Hasil penelitian dari Novitasari dan Khotimah (2016) yang menyatakan lamanya durasi penggunaan gadget dapat menghambat perkembangan sosial anak terutama pada interaksi sosial. Menggunakan gadget secara efektif dan efisien dapat memudahkan siswa berinteraksi sosial/kerjasama dengan orang - orang di lingkungannya terutama teman sebaya dan di sekolah sebagian besar waktu mereka dihabiskan bersama teman - teman. Berdasarkan perbandingan diatas maka peneliti berasumsi Penggunaan gadget lebih dari 1 jam perhari akan memberikan dampak negatif terhadap perkembangan sosial anak. Hal ini bisa saja dikarenakan orang tua yang sibuk kemudian memberikan gadget kepada anak, supaya anak bisa tenang bermain tanpa mengganggu orang tuanya. Penggunaan gadget dengan intensitas waktu yang lama akan memberikan dampak negatif pada interaksi sosial anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan di SDN 03 Pedamaran Ogan Komering Ilir (OKI) tentang analisis penggunaan gadget dengan interaksi sosial, maka peneliti menyimpulkan bahwa:

- Penggunaan gadget terdapat 27 responden atau 64,3% dikategorikan berat terhadap penggunaan gadget. Jumlah ini lebih banyak jika dibandingkan dengan responden yang kategori ringan sebanyak 15 responden atau 35,7% dari jumlah responden 42 orang.
- Interaksi sosial terdapat sebanyak 23 responden atau 53,8% dimana interaksi sosial baik. Jumlah ini lebih banyak jika dibandingkan dengan responden yang interaksi sosial yang kurang sebanyak 19 responden atau 45,2% dari jumlah responden 42 orang.
- Kesimpulan analisis antara penggunaan gadget dengan interaksi sosial, besar analisis atau hubungan diperoleh pasien dengan penggunaan gadget berat memiliki kemungkinan interaksi sosial yang kurang 1,964 x lebih besar dibandingkan dengan interaksi sosial yang baik

DAFTAR PUSTAKA

- Ayauby. (2017). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan TK. Handayani Bandar Lampung) Ajaran 2017.skripsi. Universitas Lampung.
<https://www.academia.edu/37009951/>
- Akbari, S. (2019). Dampak Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa. Ar-Raniry.Ac.Id, 1-82.
- Amir, 2010. (n.d.). *Insomnia ; Aspek Neurobiologi, Diagnosis dan Tatalaksana*.



- Ferliana, J. M. (2016). Anak dan Gadget Yang Penting Aturan Main. In *Nakita.Grid.Id*. <http://nakita.grid.id/balita/anak-dangadgetyang-penting-aturan-main?page=2.%0A%0A>
- King, A. L. S., Valena, A. M., Silva, A. C., Sancassiani, F., Machado, S., & Nardi, A. E. (2014). “Nomophobia”: Impact of Cell Phone Use Interfering with Symptoms and Emotions of Individuals with Panic Disorder Compared with a Control Group. *Clinical Practice & Epidemiology in Mental Health*, 10(1), 28-35. <https://doi.org/10.2174/1745017901410010028>
- Menzin, J., Lang, K. M., Levy, P., & Levy, E. (2001). A general model of the effects of sleep medications on the risk and cost of motor vehicle accidents and its application to france. *Pharmacoeconomics*, 19(1), 69-78. <https://doi.org/10.2165/00019053-200119010-00005>
- Moul, D. E., Nofzinger, E. A., Pilkonis, P. A., Houck, P. R., Miewald, J. M., & Buysse, D. J. (2002). Symptom reports in severe chronic insomnia. *Sleep*, 25(5), 553-563. <https://doi.org/10.1093/sleep/25.5.548>
- Novitasari W & Khotimah. 2016. *Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial Anak usia 5-6 tahun*. J PAUD Teratai. Jurnal MKB. 5(3).182-6
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Rohana, F., & Hartini, S. (2020). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah 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>
- Sugiyono, (2018). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekat Bandung: CV Alfabeta
- Sunaryo. (2014). *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Sikap Konsumen dan Minat Pembelian Produk Handbag Merek Tiruan*. 12.
- Tania, Widada, W., & Triyono, T. (2016). Hubungan Antara Keterampilan Sosial Dan Penggunaan Gadget Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sma Negeri 9 Malang. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 1(3), 126-131. <https://doi.org/10.17977/um001v1i32016p126>
- Yusuf, & Sugandhi. (2013). Phinisi Integration Review Keefektifan. *Phinisi Integration Review*, 5(3), 818-823.