

HUBUNGAN PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP INTERAKSI SOSIAL REMAJA PADA SISWA SMP MUHAMMADIYAH 6 SAMARINDA

Amelia Kartika Sari^{1*}, Nur Fithriyanti Imamah², Rusni Masnina³

S1 Keperawatan, Fakultas Ilmu Keperawatan, Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur^{1,2,3}

*Corresponding Author : a.krtkasri@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital yang pesat menjadikan *gadget* sebagai bagian tak terpisahkan dari kehidupan remaja. Intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi diduga berdampak pada perubahan pola dan kualitas interaksi sosial siswa, terutama di lingkungan sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial remaja pada siswa SMP Muhammadiyah 6 Samarinda. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain cross sectional. Populasi berjumlah 370 siswa, dengan sampel 192 responden yang dipilih menggunakan teknik stratified random sampling. Instrumen penelitian berupa kuesioner penggunaan *gadget* dan kuesioner interaksi sosial. Analisis data dilakukan menggunakan uji Chi-Square dengan tingkat signifikansi 0,05. Hasil penelitian menunjukkan sebagian besar responden berada pada kategori penggunaan *gadget* negatif (67,2%) dan memiliki interaksi sosial kurang baik (54,7%). Uji statistik menunjukkan nilai p-value 0,001 (<0,05), yang berarti terdapat hubungan signifikan antara penggunaan *gadget* dan interaksi sosial. Responden dengan penggunaan *gadget* negatif cenderung memiliki interaksi sosial kurang baik (69,0%). Disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* yang tinggi dan tidak terkontrol berhubungan dengan menurunnya kualitas interaksi sosial remaja. Diperlukan upaya pengawasan dan edukasi dari sekolah maupun orang tua untuk mengarahkan penggunaan *gadget* secara bijak guna meningkatkan kualitas interaksi sosial siswa.

Kata kunci: *Gadget*, interaksi sosial, remaja

ABSTRACT

The rapid advancement of digital technology has made gadgets an inseparable part of adolescents' daily lives. The high intensity of gadget use is suspected to influence changes in students' patterns and quality of social interaction, particularly within the school environment. This study aimed to determine the relationship between Gadget use and social interaction among students at SMP Muhammadiyah 6 Samarinda. This research employed a quantitative approach with a cross-sectional design. The population consisted of 370 students, and 192 respondents were selected using the stratified random sampling technique. The research instruments included a Gadget use questionnaire and a social interaction questionnaire. Data were analyzed using the Chi-Square test with a significance level of 0.05. The results showed that the majority of respondents were categorized as having negative gadget use (67.2%) and poor social interaction (54.7%). Statistical analysis revealed a p-value of 0.001 (<0.05), indicating a significant relationship between gadget use and social interaction. Students with negative gadget use tended to have poorer social interaction (69.0%). In conclusion, excessive and uncontrolled gadget use is significantly associated with decreased quality of adolescents' social interaction. Therefore, supervision and educational efforts from schools and parents are necessary to promote wise gadget use and improve students' social interaction.

Keywords: *Gadgets, social interaction, adolescents.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan dan interaksi sosial. Teknologi pada dasarnya diciptakan untuk mempermudah aktivitas manusia, meningkatkan efisiensi, serta memberikan kenyamanan dalam menjalankan kegiatan sehari-hari. Salah satu bentuk nyata dari kemajuan

teknologi tersebut adalah hadirnya *gadget* yang kini menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat. *gadget* merupakan perangkat digital berukuran relatif kecil yang dirancang dengan fungsi tertentu, seperti handphone dan notebook. Di antara berbagai jenis *gadget*, smartphone menjadi perangkat yang paling banyak digunakan karena dilengkapi dengan beragam aplikasi komunikasi dan hiburan, seperti WhatsApp, YouTube, Facebook, Instagram, serta permainan daring. penggunaan *gadget* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan mental dan perilaku siswa, terutama ketika digunakan dengan intensitas yang tinggi (Ernawati & Hair, 2022).

Masa remaja merupakan fase perkembangan yang tidak hanya ditandai oleh perubahan fisik, tetapi juga perkembangan psikologis dan sosial yang semakin kompleks. Pada tahap ini, remaja mulai membangun identitas diri, memperluas pergaulan, serta meningkatkan kebutuhan akan pengakuan sosial dari lingkungan sekitarnya. Interaksi sosial menjadi aspek penting dalam proses perkembangan tersebut. Namun, seiring dengan kemajuan teknologi digital, banyak remaja lebih memilih berinteraksi melalui *gadget* dibandingkan melakukan komunikasi secara langsung. Budaya modern yang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi, khususnya penggunaan *gadget*, turut mengubah cara remaja menjalin dan mempertahankan hubungan sosialnya (Damayanti & Arviani, 2023).

Salah satu dampak paling menonjol dari penggunaan *gadget* pada remaja adalah terjadinya perubahan pola interaksi sosial. Kehadiran *gadget* mempermudah komunikasi tidak langsung sehingga interaksi daring semakin sering dilakukan. Remaja dapat berkomunikasi kapan saja dan di mana saja tanpa harus bertatap muka. Meskipun demikian, kebiasaan penggunaan *gadget* secara berlebihan berpotensi menurunkan kualitas interaksi tatap muka, karena remaja cenderung merasa lebih nyaman menyampaikan perasaan atau pendapat melalui media digital dibandingkan secara langsung (Aprelia et al., 2023).

Berbagai penelitian memperkuat fenomena tersebut, (Febriani, 2024) menyatakan bahwa penggunaan *gadget* dengan intensitas tinggi berhubungan dengan menurunnya kualitas interaksi sosial siswa, terutama dalam aspek keterlibatan aktif dalam percakapan langsung dan kerja sama kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun frekuensi komunikasi meningkat, kedalaman dan makna interaksi belum tentu terjaga. Penelitian (Wardhani et al., 2024) juga menemukan adanya hubungan signifikan antara penggunaan *gadget* dan interaksi sosial pada siswa SMP, di mana semakin tinggi frekuensi penggunaan *gadget*, semakin rendah kecenderungan siswa untuk terlibat dalam komunikasi tatap muka yang bermakna. Sejalan dengan itu, (Widyaningrum et al., 2024) mengemukakan bahwa kecanduan *gadget* berdampak pada berkurangnya partisipasi sosial remaja di lingkungan sekolah.

Penelitian (Al-Had et al., 2023) menambahkan bahwa penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dapat memunculkan kecenderungan isolasi sosial, di mana remaja lebih memilih menyendiri sambil menggunakan perangkat digital. (Sari, 2021) juga menemukan bahwa durasi penggunaan *gadget* yang panjang berhubungan dengan rendahnya kualitas komunikasi interpersonal, terutama dalam memahami ekspresi dan emosi lawan bicara secara langsung. Penelitian (Diadi et al., 2023) menunjukkan bahwa pola komunikasi siswa menjadi lebih singkat dan praktis, tetapi kurang mendalam secara emosional ketika interaksi lebih banyak dilakukan melalui media digital.

Selain itu, (Juwariyah et al., 2023) mengungkapkan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan berkaitan dengan munculnya *nomophobia*, yaitu kecemasan ketika jauh dari ponsel, yang secara tidak langsung memengaruhi kenyamanan remaja dalam berinteraksi secara langsung. (Pauziah, 2022)

menemukan adanya pergeseran pola interaksi dari komunikasi kelompok tatap muka menuju komunikasi berbasis media sosial yang lebih individual. (Saniya & Munawaroh, 2025) juga melaporkan bahwa semakin lama durasi penggunaan *gadget*, semakin rendah kualitas interaksi sosial dalam lingkungan akademik. Sementara itu, (Syahyudin, 2020) serta (Kurnia et al., 2025) menegaskan bahwa penggunaan *gadget* yang tidak seimbang dapat memengaruhi kemampuan kerja sama, empati, serta keterampilan sosial siswa.

Berdasarkan berbagai temuan tersebut, dapat dipahami bahwa penggunaan *gadget* memiliki implikasi penting terhadap kualitas interaksi sosial remaja. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial remaja pada siswa SMP Muhammadiyah 6 Samarinda. Penelitian ini dilakukan untuk memperoleh gambaran empiris mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kualitas interaksi sosial siswa, mengingat kajian pada lokasi tersebut masih terbatas, sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah serta menjadi dasar pertimbangan dalam upaya pembinaan penggunaan *gadget* secara bijak di lingkungan sekolah.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain cross sectional untuk mengetahui hubungan antara penggunaan *gadget* (variabel independen) dan interaksi sosial (variabel dependen). Populasi penelitian adalah seluruh siswa usia 12–15 tahun di SMP Muhammadiyah 6 Samarinda sebanyak 370 siswa. Sampel berjumlah 192 siswa yang ditentukan dengan rumus Slovin dan dipilih menggunakan probability sampling melalui teknik stratified random sampling berdasarkan kelas VII, VIII, dan IX.

Penelitian dilaksanakan pada bulan Desember 2025. Instrumen yang digunakan meliputi kuesioner data demografi, kuesioner penggunaan *gadget* (17 pernyataan skala Likert), dan kuesioner interaksi sosial (15 pernyataan skala Likert). Analisis data menggunakan analisis univariat untuk distribusi frekuensi dan analisis bivariat dengan uji Chi-Square untuk melihat hubungan antarvariabel.

Sebelum pengelompokan variable, dilakukan uji normalitas data untuk menentukan nilai *cutt off point*. Uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*. Uji *Kolmogorov-Smirnov* variable interaksi sosial, *p-value* <0,001 (<0,05), yang menunjukkan data tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, nilai median digunakan sebagai *cutt off point* untuk pengelompokan variable interaksi sosial. Penelitian ini telah memperoleh persetujuan etik dari Komisi Etik Penelitian Kesehatan Universitas Mulawarman dengan NO. 251/KEPK-FK/XII/2025 dan seluruh responden telah memberikan persetujuan tertulis sebelum pengumpulan data dilakukan.

HASIL

Hasil penelitian disajikan untuk menggambarkan karakteristik demografi responden, meliputi usia, jenis kelamin, kelas, pendapatan keluarga, juga karakteristik penggunaan *gadget* yang mencakup jenis, durasi, dan tujuan penggunaan, sebagaimana dirangkum dalam tabel berikut:

Tabel 1 Karakteristik Demograf

Karakteristik Demografi	Frekuensi (f)	Presentase (%)
a. Usia		

	12 tahun	43	15.4%
	13 tahun	63	22.6%
	14 tahun	40	14.3%
	15 tahun	46	16.5%
b.	Jenis Kelamin		
	Laki-laki	103	53.6%
	Perempuan	89	46.4%
c.	Kelas		
	VII	76	36.9%
	VIII	57	29.7%
	IX	59	30.7%
d.	Pendapatan Keluarga		
	<Rp500.000	5	2.5%
	Rp500.000-Rp1.000.000	30	15.6%
	Rp1.000.000-Rp3.500.00	77	40.1%
	>Rp3.500.000	80	41.7%
e.	Gadget yang sering digunakan		
	Handphone	180	93.8%
	Tablet	6	3.1%
	Televisi	5	2.6%
	Komputer	1	0.5%
f.	Durasi Gadget		
	1-10 jam	169	88.0%
	11-20 jam	21	10.9%
	21-30 jam	2	1.0%
g.	Tujuan Gadget		
	Sosial Media	98	51.0%
	Bermain Games	70	36.5%
	Belajar	24	12.5%
	Total	192	100.0%

Pada Tabel 1 karakteristik responden, responden di dominasi berusia 13 tahun, dengan proporsi responden perempuan sebesar 46,4%. Responden terbanyak berasal dari kelas VII (36,9%), dan mayoritas memiliki pendapatan keluarga >Rp3.500.000 (41,7%). Seluruh responden menggunakan *gadget*, dengan jenis yang paling banyak digunakan adalah telepon genggam (93,8%). mayoritas responden memakai *gadget* 1–10 jam per hari (88,0%), tujuan utama penggunaan untuk media sosial dan permainan.

Tabel 2 Distribusi Usia Rata-rata

Usia	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
	192	12	15	13.47	1.087

Berdasarkan hasil analisis tabel 2 Distribusi usia rata-rata, diketahui bahwa jumlah responden dalam penelitian ini sebanyak 192 siswa. Usia responden berada pada rentang 12 sampai 15 tahun, rerata usia sebesar 13.47 tahun. Sesuai teori remaja tergolong ke dalam remaja awal.

Tabel 3 Distribusi Frekuensi Penggunaan Gadget

Penggunaan Gadget	Frekuensi (f)	Presentase (%)
Positif	63	32.8%
Negatif	129	67.2%
Total	192	100.0%

Berdasarkan tabel 3 mendeskripsikan responden paling banyak pada kategori Negatif, yaitu 67,2% dibandingkan dengan responden yang berada pada kategori Positif yang mencapai dibawah 50%.

Tabel 4 Distribusi Frekuensi Interaksi Sosial

Interaksi Sosial	Frekuensi (f)	Presentase (%)
Kurang Baik	105	54.7%
Baik	87	45.3%
Total	192	100.0%

Berdasarkan tabel 4 mendeskripsikan frekuensi interaksi sosial, dalam kategori kurang baik berjumlah 105 orang (54,7%). Sementara itu, responden dengan interaksi sosial baik berjumlah 87 orang (45,3%). Hasil menyebutkan mayoritas siswa dengan kualitas interaksi sosial yang kurang optimal.

Tabel 5 Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial

Penggunaan Gadget	Interaksi Sosial				Total		P Value
	Kurang Baik		Baik		N	%	
	N	%	N	%			
Positif	16	25.4%	47	74.6%	63	100.0%	<0.001
Negatif	89	69.0%	40	31.0%	129	100.0%	
Total	105	54.7%	87	45.3%	192	100.0%	

Berdasarkan hasil analisis tabel 5 responden dengan penggunaan *gadget* kategori negatif menunjukkan kecenderungan interaksi sosial yang rendah, di mana sebagian besar responden, yaitu sebanyak 89 orang (69,0%), berada pada kategori interaksi sosial kurang baik.

Nilai uji statistic menggunakan *Chi-Square* dengan signifikasi $0,001 < 0,005$ sehingga H_0 ditolak, artinya ada hubungan kuat dan signifikan secara statistik antara penggunaan *gadget* dan interaksi sosial pada siswa SMP Muhammadiyah 6 Samarinda.

PEMBAHASAN

Karakteristik demografi

Usia

Sebagian besar responden berada pada rentang remaja awal hingga remaja tengah, dengan jumlah siswa usia 15 tahun sedikit lebih tinggi dibandingkan usia 12 tahun. Perbedaan usia ini mencerminkan variasi tahap perkembangan yang dapat memengaruhi perilaku penggunaan *gadget* dan interaksi sosial. Sejalan dengan penelitian (Wardhani et al., 2024) yang mengatakan remaja awal sangat responsif terhadap perkembangan teknologi dan cenderung memiliki ketertarikan tinggi terhadap *gadget*.

Jenis Kelamin

Proporsi responden perempuan hampir seimbang dengan laki-laki. Tidak adanya perbedaan antar jenis kelamin yang signifikan dalam penggunaan *gadget*. Juga sejalan dengan penelitian (Fitriana et al., 2020) yang menyebutkan remaja laki-laki dan perempuan mempunyai pola kepemilikan serta penggunaan *gadget* yang relatif sama.

Kelas

Mayoritas responden berasal dari kelas VII, yang menunjukkan dominasi siswa pada tahap awal pendidikan SMP. Serupa pada penelitian (Ananda, 2024) yang memperkuat perbedaan jenjang kelas mencerminkan variasi usia dan kematangan emosional yang berpengaruh terhadap perilaku remaja, termasuk penggunaan *gadget* dan interaksi sosial.

Pendapatan Keluarga

Sebagian besar responden dengan pendapatan menengah ke atas memudahkan akses terhadap *gadget*. (Hutahuruk, 2015) menyatakan kemajuan teknologi telah menjangkau seluruh lapisan masyarakat, sehingga penggunaan *gadget* tidak lagi terbatas pada status ekonomi tertentu.

Penggunaan Gadget

Mayoritas responden termasuk dalam kategori penggunaan *gadget* negatif. (Irfansyah et al., 2025) menyebutkan penggunaan *gadget* yang berlebihan pada remaja dapat berdampak negatif terhadap kontrol diri dan perkembangan psikososial.

Gadget yang Sering Digunakan

Handphone menjadi *gadget* yang paling dominan digunakan oleh siswa karena kepraktisan dan multifungsinya. Sejalan dengan pernyataan (Asit et al., 2025) smartphone merupakan perangkat digital yang paling sering digunakan remaja sebagai sarana komunikasi dan hiburan.

Durasi Penggunaan Gadget

Responden memakai *gadget* 1–10 jam per hari. Temuan ini sejalan pada (Fahrudin & Cahyaningtyas, 2020) yang menyebutkan bahwa remaja saat ini memiliki intensitas penggunaan *Gadget* yang tinggi, yang berpotensi menimbulkan dampak negatif apabila tidak dikontrol.

Tujuan Penggunaan Gadget

Gadget lebih banyak digunakan untuk hiburan, terutama bermain gim dan media sosial, dibandingkan untuk keperluan belajar. (Widyaningrum et al., 2024) menyatakan fungsi hiburan dan media sosial lebih dominan dalam penggunaan *gadget* pada remaja.

Hasil Uji Univariat

Distribusi Frekuensi Penggunaan Gadget

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas siswa SMP Muhammadiyah 6 Samarinda termasuk dalam kategori penggunaan *gadget* negatif (67,2%), lebih tinggi dibandingkan kategori positif. Pernyataan ini serupa dengan (Widyaningrum et al., 2024) juga (Ma'rifat et al., 2024) menyatakan remaja cenderung menggunakan *gadget* secara berlebihan dan lebih memilih interaksi melalui media sosial dibandingkan interaksi langsung. Tingginya penggunaan *gadget* negatif diduga dipengaruhi oleh kemudahan akses perangkat digital, minimnya pengawasan, serta rendahnya pemahaman siswa mengenai dampak negatif penggunaan *gadget*.

Distribusi Frekuensi Interaksi Sosial

Sebagian besar responden berada pada kategori interaksi sosial kurang baik (52,1%), menunjukkan adanya permasalahan dalam kemampuan membangun hubungan sosial di lingkungan sekolah. (Ma'rifat et al., 2024) dan (Fatimah et al., 2025) memperkuat pernyataan tingginya intensitas penggunaan media sosial dan *gadget* berhubungan dengan menurunnya

kualitas interaksi sosial remaja. Kondisi ini diduga terjadi karena penggunaan *gadget* mendorong perilaku individualis, sehingga mengurangi frekuensi dan kualitas interaksi sosial tatap muka antar siswa.

Hasil Uji Bivariat

Penelitian mendapatkan hasil adanya hubungan signifikan antara penggunaan *gadget* dan interaksi sosial remaja perbedaan pola penggunaan *gadget* positif ataupun negatif, berhubungan secara nyata dengan kualitas interaksi sosial siswa. Penggunaan *gadget* yang tinggi, terutama yang bersifat berlebihan dan tidak terkontrol, cenderung diikuti oleh menurunnya interaksi sosial secara langsung. Temuan (Widyaningrum et al., 2024) memperkuat adanya korelasi kecanduan *gadget* dengan rendahnya interaksi sosial, (Witarsa et al., 2020) juga menemukan tingginya intensitas penggunaan *gadget*, remaja menjadi kurang responsif terhadap lingkungan sosial dan lebih memilih aktivitas pasif melalui perangkat digital.

Selain itu, penelitian (Sari, 2021) juga mendukung hasil penelitian ini dengan menunjukkan bahwa remaja usia 13–18 tahun banyak membuang waktu menggunakan *gadget* dibandingkan interaksi fisik, yang berdampak pada penurunan kualitas hubungan sosial nyata. Konsistensi hasil dengan penelitian terdahulu menunjukkan adanya pola yang jelas bahwa penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol berkontribusi terhadap melemahnya keterampilan komunikasi langsung, empati, serta kepekaan sosial remaja.

Peneliti berasumsi bahwa remaja yang terlalu banyak menghabiskan waktu dengan *gadget* cenderung mengurangi kesempatan untuk berkomunikasi secara langsung, sehingga kemampuan sosial dan kualitas hubungan interpersonal menjadi menurun. *gadget* juga menciptakan rasa nyaman semu dalam interaksi daring, yang membuat siswa merasa lebih mudah berkomunikasi secara online namun mengalami kesulitan dalam membangun interaksi tatap muka yang mendalam merupakan bagian penting dalam perkembangan sosial remaja, terutama pada siswa SMP yang berada dalam fase pencarian jati diri dan perluasan relasi sosial. Interaksi yang berkualitas tidak hanya ditandai oleh frekuensi komunikasi, tetapi juga oleh adanya empati, kemampuan memahami ekspresi nonverbal, keterlibatan emosional, serta partisipasi aktif dalam percakapan. Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* yang bersifat negatif—seperti penggunaan berlebihan, ketergantungan, dan dominasi komunikasi digital—berkontribusi terhadap rendahnya kualitas interaksi sosial siswa.

(Ernawati & Hair, 2022) menyatakan bahwa intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi memengaruhi perkembangan mental dan perilaku siswa, termasuk dalam aspek sosial. Pada masa remaja, yang menurut (Damayanti & Arviani, 2023) merupakan periode krusial dalam pembentukan identitas dan hubungan sosial, dominasi komunikasi berbasis teknologi dapat mengurangi kesempatan remaja untuk melatih keterampilan interpersonal secara langsung. Remaja yang lebih sering berinteraksi melalui media digital cenderung memiliki pengalaman interaksi tatap muka yang lebih terbatas.

(Aprelia et al., 2023) menjelaskan bahwa komunikasi daring memang meningkatkan kemudahan dan frekuensi interaksi, tetapi tidak selalu memperdalam kualitas hubungan sosial. Temuan ini diperkuat oleh (Asmatilar, 2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* dengan intensitas tinggi berkaitan dengan menurunnya keterlibatan aktif siswa dalam diskusi langsung dan kerja kelompok. (Wardhani et

al., 2024) juga menemukan bahwa semakin tinggi frekuensi penggunaan *gadget*, semakin rendah kecenderungan siswa untuk terlibat dalam komunikasi tatap muka yang bermakna.

(Widyaningrum et al., 2024) menambahkan bahwa kecanduan *gadget* berdampak pada berkurangnya partisipasi sosial siswa di lingkungan sekolah. Kondisi ini sejalan dengan temuan (Al-Had et al., 2023) yang menyatakan bahwa penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dapat memunculkan kecenderungan isolasi sosial, di mana remaja lebih memilih menyendiri bersama perangkat digital dibandingkan berinteraksi langsung dengan teman sebaya.

(Sari, 2021) menemukan bahwa durasi penggunaan *gadget* yang panjang berhubungan dengan rendahnya kualitas komunikasi interpersonal, terutama dalam memahami ekspresi dan emosi lawan bicara secara langsung. Hal ini diperkuat oleh (Diadi et al., 2023) yang menyatakan bahwa pola komunikasi digital cenderung lebih singkat dan praktis, tetapi kurang mendalam secara emosional. Artinya, meskipun komunikasi menjadi lebih cepat, kedalaman hubungan interpersonal tidak berkembang secara optimal.

(Juwariyah et al., 2023) mengungkapkan bahwa penggunaan *gadget* berlebihan berkaitan dengan munculnya *nomophobia*, yaitu kecemasan ketika jauh dari ponsel, yang dapat mengganggu fokus dan kenyamanan saat berinteraksi langsung. (Pauziah, 2022) juga menemukan adanya pergeseran pola komunikasi dari interaksi kelompok tatap muka menuju komunikasi berbasis media sosial yang lebih individual. Pergeseran ini menunjukkan perubahan budaya komunikasi remaja yang semakin mengarah pada interaksi virtual.

(Saniya & Munawaroh, 2025) melaporkan bahwa semakin lama durasi penggunaan *gadget*, semakin rendah kualitas interaksi sosial siswa dalam lingkungan akademik. (Saniya & Rahim, 2024) menegaskan bahwa penggunaan *gadget* yang tidak seimbang dapat memengaruhi kemampuan empati dan partisipasi sosial siswa. (Kurnia et al., 2025) juga menyatakan bahwa ketergantungan pada *gadget* berdampak pada menurunnya kemampuan kerja sama dan keterampilan sosial.

Selain itu, (Ananda, 2024) menemukan bahwa siswa dengan tingkat penggunaan *gadget* tinggi menunjukkan keterampilan komunikasi interpersonal yang lebih rendah dibandingkan siswa dengan penggunaan yang terkontrol. (Ma'rifat et al., 2024) juga melaporkan bahwa tingginya penggunaan *gadget* berhubungan dengan rendahnya keterlibatan siswa dalam kegiatan sosial offline, seperti diskusi kelas dan aktivitas ekstrakurikuler.

Secara keseluruhan, kelima belas penelitian tersebut menunjukkan pola yang konsisten bahwa penggunaan *gadget* yang bersifat negatif memiliki hubungan yang signifikan dengan rendahnya kualitas interaksi sosial remaja. Meskipun *gadget* memberikan kemudahan komunikasi, dominasi interaksi digital berpotensi mengurangi kedalaman komunikasi tatap muka, empati, partisipasi sosial, serta kemampuan membaca respons emosional secara langsung. Oleh karena itu, penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol menjadi faktor penting yang memengaruhi rendahnya kualitas interaksi sosial siswa SMP, khususnya dalam membangun interaksi tatap muka yang mendalam.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa SMP Muhammadiyah 6 Samarinda menggunakan *gadget* dalam durasi yang cukup lama, terutama handphone, dengan tujuan utama media sosial dan hiburan. Penggunaan *gadget* didominasi kategori negatif dan diikuti oleh kualitas interaksi

sosial siswa yang cenderung kurang baik. Hasil analisis membuktikan adanya hubungan antara penggunaan *gadget* dan interaksi sosial, dimana penggunaan *gadget* yang tinggi berkontribusi terhadap menurunnya interaksi sosial langsung siswa.

Siswa diharapkan dapat mengontrol penggunaan *gadget* dan meningkatkan interaksi tatap muka. Sekolah disarankan memberikan edukasi dan kegiatan yang mendukung interaksi sosial siswa. Institusi kampus dan peneliti selanjutnya bisa memanfaatkan dan menggali lebih dalam variabel yang relevan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur, Fakultas Ilmu Keperawatan, serta Program Studi S1 Keperawatan atas dukungan dan fasilitas yang diberikan selama pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih juga kepada dosen pembimbing dan dosen penguji atas bimbingan, arahan, serta masukan yang konstruktif dalam penyelesaian penelitian ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak SMP Muhammadiyah 6 Samarinda dan seluruh responden yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini. Selain itu, apresiasi disampaikan kepada keluarga dan rekan-rekan yang telah memberikan dukungan dan motivasi selama proses penelitian berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Had, M. R., Asrof Fitri, A., & Suryandari, M. (2023). Problematika Penggunaan *Gadget* dalam Interaksi Sosial Remaja (Studi Kasus di SMA Muhammadiyah Haurgeulis, Kabupaten Indramayu). *Ummul Qura Jurnal Institut Pesantren Sunan Drajat (INSUD) Lamongan*, 18(2), 152–158. <https://doi.org/10.55352/uq.v18i2.683>
- Ananda, N. (2024). *Hubunga Kecanduan Gadget Dengan Pembentukan Perilaku Sosial Remaja Di SMP Muhammadiyah 16 Lubuk Pakam*.
- Aprelia, F. P., Madarina, H. B., Mayasari, E. T. F., & Nurmawati, U. (2023). Hubungan Interaksi Langsung dan Tidak Langsung (Media *Gadget*) terhadap Karakter Pelajar Pancasila. *Journal of Education Research*, 4(1), 13–19. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i1.111>
- Asit, V. E., Lay, A. E., Apriliana, I. P. A., & Puspita, W. (2025). *Hubungan antara Ketergantungan Penggunaan Smartphone dan Minat Interaksi Sosial Asosiatif pada Siswa SMP*. 3.
- Asmatilar, A. T. (2025). Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Hubungan Sosial Pada Remaja Di SMA Negeri 4 Tuban. *Jurnal Ilmu Kesehatan*, 4, 272–281.
- Damayanti, N. L., & Arviani, H. (2023). Fenomena Phubbing Remaja Kota Surabaya dan Jakarta. *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting*, 3(4), 1338–1350. <https://doi.org/10.47467/dawatuna.v3i4.3139>
- Diadi, A. A., Nurdin, M. F., & Gunawan, W. (2023). *Social Interaction of Students with Gadget : Patterns and Experiences during School Time*. 5(2), 126–138.
- Ernawati, R., & Hair, A. (2022). Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Motivasi Belajar Anak Usia Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda. *Borneo Student Research*, 3.
- Fahrudin, H., & Cahyaningtyas, A. Y. (2020). *Durasi Penggunaan Gadget Berhubungan dengan Interaksi Sosial Remaja di SMP Muhammadiyah 2 Karanganyar Duration of Gadget Usage Associated with Adolescent Social Interaction*. 1(2), 97–105.
- Fatimah, W. D., Yogaswari, Y., & Kurniawati, D. (2025). *Hubungan penggunaan media sosial dengan kualitas interaksi sosial pada remaja di smp negeri 1 bangun rejo*. 14(2), 352–359.

- Febriani, B. (2024). The Impact of *Gadget* Use Habits When Gathering on Family Social Interactions. *Mahogany Journal De Social*, 1(4), 203–213.
- Fitriana, Ahmad, A., & Fitria. (2020). Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap *Gadget* Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga. *Psikoislamedia Jurnal Psikologi*, 05, 182–194.
- Hutahuruk, M. (2015). Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja Di SMP Negeri 6 Manado. *Jurnal Kesehatan*, 3(9), 50–54.
- Irfansyah, Arida, Sulastri, S., Sunaiyah, & Rosadi, E. M. (2025). Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Mentalitas Siswa Di SMP Negeri 03 Cimarga Tahun 2024. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Mentari*, 1(6), 178–187.
- Juwariyah, S., Made, N., Wulan, A., & Amalia, P. (2023). Hubungan Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial dan Kecemasan (*Nomophobia*) pada Remaja Di RW 02 Dusun Keling. 7(1), 27–33.
- Kurnia, I., Rinawati, A., Setiaji, C. A., & Fadhiliya, L. (2025). Analisis Interaksi Sosial Siswa Sma Negeri 6 Purworejo Berdasarkan Tingkat Penggunaan *Gadget*. 9(1), 42–49.
- Ma'rifat, R. A., Suraharta, I. M., & Jaya, I. I. (2024). Pengaruh Media Sosial Terhadap Tingkat Keterampilan Komunikasi Pada Remaja. 2(1), 306–312.
- Pauziah, S. (2022). Pola Interaksi Siswa Dalam Penggunaan *Gadget* Di MAN 2 Kota Bogor. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 9(1), 35–45.
- Saniya, & Munawaroh, F. (2025). Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Interaksi Sosial Mahasiswa Di Pekanbaru Riau. *Jurnal Keperawatan Abdurrah*, 09(01), 47–52.
- Saniya, & Rahim, U. F. (2024). Pengaruh Penggunaan *Gadget* Dengan Pola Interaksi Sosial Remaja Di Kabupaten Rokan Hulu Provinsi Riau. 07(02), 50–54.
- Sari, A. I. W. C. A. K. (2021). Intensitas Penggunaan *Gadget* Dengan Interaksi Sosial. *IDEA: Jurnal Psikologi*, 5(2), 100–114. <https://doi.org/10.32492/idea.v5i2.5204>
- Syahyudin, D. (2020). Pengaruh *Gadget* Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa. *Jurnal Kehumasan*.
- Wardhani, P. P., Triana, N. Y., & Cahyaningrum, E. D. (2024). Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Interaksi Sosial Pada Siswa Kelas VII. *Jurnal Penelitian Perawat Profesional*, 6, 2207–2218.
- Widyaningrum, Y. P., Yuliejantiningasih, Y., & Setiawan, A. (2024). Hubungan Kecanduan *Gadget* dengan Interaksi Sosial Siswa. 07(01), 3725–3732.
- Witarsa, R., Hadi, R. S. M., Nurhananik, & Haerani, N. (2020). Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. 9–20.