

Pengaruh Kecanduan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Remaja di SMA

Anindhita Felisia Anggraheni¹, Dini Rakhmawati², Venty³
^{1,2,3} Universitas PGRI Semarang, Indonesia

Corresponding Author: ✉ dinirakhmawati@upgris.ac.id

ABSTRACT

ARTICLE INFO

Article history:

Received
May 26, 2026
Revised
June 02, 2026
Accepted
June 08, 2026

Gadget addiction among adolescents resulting from excessive use can reduce environmental awareness and impact social interaction. This study aims to analyze the effect of gadget addiction on the social interaction of students at Mranggen 1 Public High School using a quantitative ex-post facto method. Data were collected from 177 respondents using a gadget addiction questionnaire based on the theory of Kwon et al. (2013) and a social interaction questionnaire based on the theory of Sarwono (2010), and were analyzed using simple linear regression. The results showed a correlation coefficient of 0.422 and an R^2 value of 0.178, indicating that gadget addiction accounts for 17.8% of the variation in social interaction. A calculated F-value of 37.026 with a p-value of 0.000 indicates a significant effect. The regression equation $Y = 127.986 - 0.508X$ indicates that an increase in gadget addiction reduces social interaction by 0.508 points per 1-unit increase.

Keywords: *Gadget Addiction, Social Interaction, Teenager*

How to cite

Anindhita, F. A., Dini, R., & Venty, V. (2026). Pengaruh Kecanduan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Remaja di SMA. *Journal of Society Counseling*. 4(1). DOI: <https://doi.org/10.59388/josc.v4i1.897>

Journal Homepage

<https://journal.scidacplus.com/index.php/josc>

This is an open-access article under the CC BY-SA license

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Published by

ScidacPlus

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan pengaruh yang besar terhadap berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk perubahan pola perilaku pada remaja. Salah satu bentuk dari kemajuan tersebut adalah hadirnya gadget, yang kini menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Hal ini disebabkan oleh kemampuannya dalam menyediakan kemudahan komunikasi, sarana hiburan, serta akses informasi yang cepat dan praktis. Berdasarkan survei Profil Internet Indonesia 2025 yang dirilis oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) (Arif & Umum APJII Arfizar Zulkarnaen, 2025), Gen Z usia 13-28 tahun memiliki tingkat penetrasi internet yang cukup tinggi sebesar 87,80%. Gadget mendominasi sebagai perangkat utama dengan persentase 83,39%, sementara durasi internet sekitar 4-6 jam per hari dialami oleh 35,75% masyarakat. Penggunaan gadget secara berlebihan berdampak besar pada perilaku sosial individu, terutama pada munculnya perilaku antisosial. Meskipun teknologi memudahkan komunikasi dan akses informasi, kecanduan terhadap perangkat tersebut justru menurunkan intensitas interaksi tatap muka, menghambat kemampuan bersosialisasi, serta menyebabkan perilaku yang agresif, rasa empati berkurang, dan

perasaan asing dari lingkungan sosial sekitar (Putri et al., 2025). Menurut Juwariyah et al. (2023), gadget merupakan perangkat elektronik berukuran ringkas yang dikembangkan dengan teknologi modern dan dilengkapi fitur untuk mengakses serta memproses informasi secara cepat dan efisien. Namun, penggunaan yang berlebihan dapat menimbulkan kecanduan yang berpotensi memberikan dampak negatif terhadap kondisi fisik, kesehatan mental, serta kualitas interaksi sosial individu, khususnya pada remaja yang sedang berada dalam fase perkembangan sosial yang intens. Fenomena kecanduan *gadget* di kalangan remaja tidak hanya memengaruhi aspek kesehatan fisik, tetapi juga berimplikasi pada penurunan kecerdasan sosial (Anjasari et al., 2020). Penggunaan *gadget* secara berlebihan mengganggu kondisi psikologis remaja melalui dua mekanisme, yaitu *displacement hypothesis* dan *interference hypothesis*. *Displacement hypothesis* menyebutkan bahwa waktu yang dihabiskan untuk *gadget* otomatis menurunkan durasi interaksi tatap muka karena aktivitas sosial langsung tergantikan oleh layar. Yang kedua, *interference hypothesis* menambahkan bahwa notifikasi dan kebiasaan melihat ponsel mengganggu kelancaran interaksi individu sehari-hari. Selain dampak yang disebutkan tersebut, intensitas tinggi dalam menggunakan media sosial membuat remaja sering membandingkan diri dengan orang lain di dunia maya. Kondisi ini dapat memicu rasa *insecure* serta tekanan sosial akibat budaya validasi digital melalui jumlah *like*, komentar, dan jumlah *followers* (Nur Hasruddin, 2026). Hal ini sejalan dengan penelitian (Nursikuwagus et al., n.d.) yang menunjukkan bahwa dari total 1.312 responden, sebanyak 42,5% tergolong mengalami kecanduan *gadget* ringan, 10,82% berada pada tingkat kecanduan sedang, dan 0,38% termasuk dalam kategori kecanduan sangat tinggi. Sementara itu, pada penggunaan media sosial, sebesar 37,50% responden mengalami kecanduan ringan, 7,85% berada pada tingkat sedang, dan 0,38% tergolong kecanduan tinggi. Selain itu, laporan We Are Social dan Hootsuite pada Januari 2023 mencatat bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 212,9 juta dari total populasi 277,7 juta jiwa, dengan tingkat penetrasi sebesar 76,8%. Dari jumlah tersebut, sekitar 96,4% atau lebih dari 205 juta pengguna mengakses internet melalui *smartphone*. Rata-rata waktu penggunaan internet mencapai 8 jam 36 menit per hari, dengan 3 jam 18 menit di antaranya digunakan untuk aktivitas di media sosial.

Salah satu bentuk kecanduan teknologi adalah kecanduan *gadget*. Jenis kecanduan ini ditandai oleh perilaku kompulsif dalam interaksi antara manusia dan perangkat, bukan disebabkan oleh zat kimia. Kondisi ini memiliki kemiripan dengan kecanduan internet dan perjudian, yang dalam *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM-5) diklasifikasikan sebagai gangguan perilaku adiktif. (Haug et al., 2015). Penggunaan teknologi secara berlebihan pada remaja berpotensi menimbulkan isolasi sosial serta menurunkan intensitas interaksi di lingkungan sekolah. Kondisi ini dapat terlihat dari berkurangnya keterlibatan dalam kegiatan sosial, seperti aktivitas ekstrakurikuler maupun interaksi langsung dengan teman sebaya. Selain itu, hadirnya media komunikasi digital juga memperluas ruang privat individu dalam memperoleh informasi, yang pada akhirnya turut memengaruhi pola interaksi sosial mereka. (Ima et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi awal di SMA Negeri 1 Mranggen, ditemukan bahwa sekitar 55% peserta didik cenderung lebih fokus pada penggunaan *gadget* sehingga berdampak pada rendahnya interaksi sosial. Selain itu, sekitar 45% peserta didik menunjukkan kecenderungan lebih memilih berkomunikasi melalui gadget dibandingkan dengan melakukan interaksi secara langsung. Menurut penelitian terdahulu oleh (Putri Widyaningrum et al., n.d.), interaksi sosial dan kecanduan *gadget* memiliki korelasi yang signifikan; semakin kecanduan seseorang terhadap *gadget*, semakin rendah keterlibatan sosialnya. Penggunaan gawai memiliki efek menguntungkan dan negatif pada interaksi sosial peserta didik, menurut penelitian oleh Muttabiah et al. (2021).

Kecanduan *gadget* pada remaja umumnya muncul akibat penggunaan yang berlebihan, sehingga dapat menurunkan kepedulian terhadap lingkungan sekitar. Kondisi ini berpotensi memengaruhi kualitas interaksi sosial mereka. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh kecanduan *gadget* terhadap interaksi sosial remaja di SMA Negeri 1 Mranggen.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Mranggen, Kabupaten Demak, Jawa Tengah, pada bulan November 2025. Tahapan penelitian meliputi uji coba instrumen, pengumpulan data melalui kuesioner kecanduan *gadget* dan skala interaksi sosial, serta analisis data. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *ex post facto*, yaitu pendekatan yang mengkaji hubungan sebab-akibat tanpa melakukan manipulasi terhadap variabel independen karena fenomena yang diteliti telah terjadi secara alami. Desain ini umum digunakan untuk menganalisis pengaruh antarvariabel dalam kondisi nyata. (Ima et al., 2024).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Mranggen yang berjumlah 315 siswa. Penentuan sampel dilakukan menggunakan teknik simple random sampling. Jumlah sampel dihitung dengan rumus Slovin pada taraf signifikansi 5% (0,05), sehingga diperoleh minimal 177 responden. Penelitian ini melibatkan variabel independen berupa kecanduan *gadget* (X) dan variabel dependen berupa interaksi sosial (Y). Operasionalisasi variabel disusun berdasarkan indikator yang diadaptasi dari penelitian terdahulu yang relevan.

Data dikumpulkan menggunakan skala Likert dengan empat pilihan (1 = sangat tidak setuju, 4 = sangat setuju). Alat ini diuji coba terlebih dahulu pada 35 siswa untuk memastikan validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan dalam penelitian utama (Rosita et al., 2021). Kuesioner disusun berdasarkan teori yang dikembangkan mengenai kecanduan *gadget* dan interaksi sosial yang telah divalidasi dalam penelitian sebelumnya.

Menurut Kwon et al. (dalam Sari, 2023), individu yang mengalami kecanduan *gadget* umumnya menunjukkan beberapa karakteristik, antara lain lebih banyak menghabiskan waktu menggunakan *gadget* dibandingkan berinteraksi dengan orang lain, mengabaikan tugas atau pekerjaan yang telah direncanakan, serta mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi saat beraktivitas. Selain itu, terdapat kebiasaan selalu memeriksa *gadget* sebelum tidur dan setelah bangun, tidur di dekat *gadget*, hingga mengalami gangguan pola tidur akibat penggunaan *gadget* pada malam hari. Ciri lainnya meliputi kecenderungan terus-menerus mengecek *gadget* meskipun tidak ada interaksi atau notifikasi, membawa *gadget* ke mana pun, termasuk ke kamar mandi, serta penggunaan dalam durasi yang panjang. Bahkan, penggunaan *gadget* juga dilakukan saat berjalan kaki maupun berkendara, serta digunakan lebih dari 5 jam per hari, terutama untuk mengakses media sosial.

Berdasarkan ciri-ciri tersebut, kecanduan *gadget* dapat memengaruhi kualitas interaksi sosial individu karena berkurangnya waktu dan perhatian yang diberikan untuk berinteraksi secara langsung dengan orang lain. Interaksi sosial merupakan hubungan yang terjalin antara dua individu, di mana masing-masing individu dapat memengaruhi satu sama lain, sehingga terciptalah dinamika yang saling timbal balik. Dalam konteks interaksi sosial, individu saling menyapa, berjabat tangan, bercakap-cakap, dan melakukan komunikasi timbal balik (Rohana et al., n.d.).

Interaksi sosial dalam penelitian ini diukur berdasarkan teori Sarwono (Fithroh, 2017), yang mencakup aspek interaksi sosial meliputi : komunikasi, sikap (*attitude*), dan tingkah laku kelompok. Dalam *blueprint*, aspek tingkah laku ini diwujudkan langsung dalam bentuk hubungan

antarperorangan, individu dengan kelompok, serta antarkelompok agar sesuai dengan kondisi nyata di lapangan. Dengan demikian, tingkat kecanduan *gadget* yang tinggi berpotensi memengaruhi aspek-aspek tersebut dalam kehidupan sehari-hari individu.

Uji reliabilitas instrument dilakukan menggunakan koefisien Cronbach's Alpha untuk mengetahui internal antar item dan hasilnya disajikan Tabel 1:

Tabel 1. Hasil Uji Reabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Kriteria	N of Items
Kecanduan Gadget	0,848	> 0,60	30
Interaksi Sosial	0,911	> 0,60	32

Hasil dari pengujian reliabilitas pada Tabel 1 menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini memiliki tingkat keandalan yang sangat tinggi. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,848 untuk variabel Kecanduan *Gadget* dan 0,911 untuk variabel Interaksi Sosial. Karena kedua nilai tersebut melampaui ambang batas kriteria 0,60, maka dapat disimpulkan bahwa seluruh alat ukur bersifat reliabel dan konsisten untuk digunakan dalam pengambilan data.

Selanjutnya, uji normalitas yang disebut uji Kolmogorov-Smirnov dilakukan untuk memeriksa apakah data mengikuti distribusi normal. Analisis utama menggunakan regresi linier sederhana untuk melihat bagaimana variabel independen memengaruhi variabel dependen dan untuk memprediksi seberapa besar interaksi sosial dapat berubah tergantung pada tingkat kecanduan *gadget*. Metode statistik yang digunakan bersifat parametrik karena data ternyata berdistribusi normal (Sugiyono, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan data penelitian yang diambil dari kuesioner oleh 177 siswa kelas X SMA Negeri 1 Mranggen secara acak dapat dianalisis menggunakan SPSS dengan taraf 0,05 sebagai berikut.

Dari hasil analisis data yang diolah dengan menggunakan program SPSS versi 16.0, diperoleh temuan sebagai berikut:

Tabel 2. Uji Normalitas One-Sample Kolmogrov-Smirnov Test

		Kecanduan Gadget	Interaksi Sosial
N		177	177
Normal Parameters^a	Mean	61.69	96.64
	Std. Deviation	8.949	10.775
Most Extreme Differences	Absolute	.075	.037
	Positive	.049	.037
	Negative	-.075	-.035
Kolmogorov-Smirnov Z		.996	.496
Asymp. Sig. (2-tailed)		.275	.966

Salah satu prasyarat dalam uji regresi linier sederhana adalah data harus berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji One Sample Kolmogorov-Smirnov, jumlah sampel yang digunakan sebanyak 177 siswa. Pada variabel kecanduan gadget diperoleh nilai rata-rata sebesar 61,69 dengan standar deviasi 8,949 serta nilai signifikansi 0,275, yang menunjukkan bahwa data

berdistribusi normal. Sementara itu, pada variabel interaksi sosial diperoleh nilai rata-rata sebesar 96,64 dengan standar deviasi 10,775 dan nilai signifikansi 0,966, yang juga menunjukkan distribusi normal.

Uji prasyarat telah terpenuhi, maka statistik parametrik bisa dilaksanakan. Berikut merupakan hasil dari uji regresi linier sederhana yang diperoleh melalui SPSS.

Tabel 3. Uji Regresi Linier Sederhana

Model Summary^b				
Model	R	R Square	Adjusted R-Square	Std. Error of the Estimate
1	.422 ^a	.178	.173	9.797

a. Predictors: (Constant), Kecanduan Gadget

b. Dependent Variable: Interaksi Sosial

Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh nilai R sebesar 0.422 dan persentase pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat atau koefisien determinasi yaitu R-squared sebesar 0.178. Sedangkan dalam tabel ANOVA memuat data sebagai berikut:

Tabel 4. ANOVA^b

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	3639.847	1	3639.847	37.926	.000 ^a
	Residual	16795.012	175	95.971		
	Total	20434.859	176			

a. Predictors: (Constant), Kecanduan Gadget

b. Dependent Variable: Interaksi Sosial

Dari tabel tersebut diperoleh mean square 3639.847 dengan nilai F-statistik 37.926 serta p-value sebesar 0.000. Diartikan bahwa hasil regresi sangat signifikan secara statistik. Pada tabel selanjutnya menyajikan hasil sebagai berikut:

Tabel 5. Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	127.986	5.143		24.885	.000
	Kecanduan Gadget	-.508	.083	-.422	-6.158	.000

a. Dependent Variable: Interaksi Sosial

Pada tabel tersebut dapat kita ketahui nilai konstan 127.986, sedangkan nilai kecanduan gadget sebesar -0.508. Sehingga dari tabel-tabel tersebut nantinya dapat disimpulkan berapa besaran pengaruh variabel X terhadap variabel Y.

Pembahasan

Hasil uji normalitas membuktikan bahwa data kecanduan gadget dan interaksi sosial berdistribusi normal karena nilai signifikansi > 0,05. Kondisi distribusi normal ini mengidentifikasi bahwa pola penggunaan *gadget* yang berlebihan sudah menjadi perilaku umum pada remaja di SMA Negeri 1 Mranggen, bukan perilaku menyimpang. Temuan ini sejalan dengan teori *displacement* yang menjelaskan bahwa alokasi waktu untuk *gadget* akan menggantikan durasi interaksi sosial langsung (Nur Hasruddin, 2026). Keterbatasan pada tahap uji normalitas ini yakni penelitian hanya menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov tanpa

membandingkan dengan metode lain seperti Shapiro-Wilk, sehingga validitas berdistribusi data belum diuji secara komparatif.

Uji regresi menunjukkan hubungan antara kecanduan *gadget* dan interaksi sosial tergolong sedang dan koefisien korelasi 0,422 sesuai kriteria Annisa Immaniar Roosnawati dan Muha'ad Ilmi Hatta (2022). Nilai R-squared sebesar 17,8% menandakan bahwa kecanduan *gadget* hanya mampu menjelaskan 17,8% variasi interaksi sosial, sedangkan 82,2% lainnya dipengaruhi oleh faktor luar penelitian ini. Secara mendalam, pengaruh kurang dari 20% ini menunjukkan bahwa penurunan interaksi sosial remaja tidak semata-mata disebabkan oleh *gadget*. Banyak faktor lain seperti pola asuh orang tua, peraturan sekolah terkait penggunaan *gadget*, serta kepribadian introvert diduga berkontribusi lebih besar, namun belum dikaji dalam penelitian ini.

Menurut Imasria Wahyuliarmy dan Ayu Kumala Sari (2021), penggunaan *gadget* yang terus-menerus dapat membentuk kebiasaan baru dalam berinteraksi secara sosial. Kehadiran *gadget* memudahkan orang untuk berkomunikasi secara tidak langsung melalui media sosial atau aplikasi chatting. Hal ini membuat proses pergaulan dan interaksi sosial menjadi lebih mudah dan intensif. Banyak orang merasa lebih nyaman berinteraksi secara tidak langsung melalui *gadget* karena dapat mengekspresikan perasaannya dengan lebih bebas dibandingkan dengan berkomunikasi secara langsung. Sejalan dengan hal ini, Lioni (Farizal, 2018) mencatat bahwa meningkatnya minat anak-anak terhadap teknologi dapat menyebabkan perilaku yang lebih individualistis dan mengurangi kepedulian mereka terhadap lingkungan. Situasi ini dapat memperlambat proses sosialisasi yang seharusnya berlanjut hingga dewasa. Jika anak-anak menghabiskan terlalu banyak waktu dengan teknologi, hal itu dapat mempersulit mereka untuk terhubung dan berinteraksi dengan orang-orang di lingkungan mereka.

Everett M. Rogers (dalam Marpaung, 2018) membuat tipologi dampak sosial kehadiran teknologi komunikasi. Teknologi komunikasi memiliki dampak sosial yang luas, baik pada individu maupun sistem sosial. Dampak ini dapat dibagi menjadi beberapa jenis. Pertama, dampak fungsional dan disfungsional mencakup perubahan positif dan negatif yang diinginkan dan tidak diinginkan. Teknologi komunikasi dapat meningkatkan kedekatan personal dan menghilangkan batas posisi dan status sosial dalam kehidupan sosial. Kedua, dampak langsung dan tidak langsung mencakup perubahan yang terjadi secara cepat dan perubahan yang terjadi secara perlahan-lahan. Dengan adanya teknologi komunikasi, pola komunikasi berubah dari tatap muka menjadi komunikasi virtual, sehingga mengubah faktor kedekatan dalam komunikasi sosial. Ketiga, dampak teknologi komunikasi juga dapat dibagi menjadi dampak antisipatif dan tidak antisipatif, yang mencakup perubahan yang disadari dan ditujukan serta perubahan yang tidak disadari dan tidak ditujukan. Hal ini juga menyebabkan perubahan perilaku, baik positif maupun negatif. Perubahan perilaku ini dapat berupa degradasi pola perilaku dan kesalahpahaman dalam menerima pesan.

Dari data sebelumnya didapatkan rumus regresi $Y = 127,986 - 0,508X$. Artinya, bila variabel kecanduan gadget naik, maka variabel interaksi sosial akan turun, dan jika kecanduan *gadget* mengalami kenaikan 1 satuan, maka interaksi sosial mengalami penurunan sebesar -0,508 poin. Hal ini sejalan dengan ungkapan Ali (Fahrudin et al., 2020) bahwa pemakaian *gadget* atau *handphone* dengan durasi lebih sering mempunyai efek yang tidak baik, membuat orang malas berinteraksi di dunia nyata sehingga mengakibatkan menurunnya rasa empati terhadap lingkungan sekitar dan menyebabkan penurunan minat dalam menjalin hubungan sosial sampai terjadi *social withdrawal* (penarikan sosial). Menurut Syahyuddin (Syahyudin, 2019), penggunaan gadget yang berlebihan tanpa diimbangi dengan rasa tanggung jawab dapat

menimbulkan efek negatif yang signifikan. Salah satu efek negatif tersebut adalah munculnya rasa malas untuk melakukan aktivitas sosial, seperti bermain dan berkomunikasi dengan orang-orang terdekat. Hal ini dapat menyebabkan anak menjadi terisolasi dan kehilangan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan sosial dan emosional. Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat menyebabkan turunnya daya konsentrasi, terutama saat belajar. Akibatnya, anak dapat merasa tertekan dan stres karena tidak dapat menyeimbangkan kehidupan sosial dan akademiknya.

(Muttabiah et al., 2021) Menambahkan bahwa pemakaian gadget berlebihan tanpa adanya rasa tanggung jawab dan pengawasan dapat memunculkan dampak negatif, seperti segan berkomunikasi secara langsung dengan orang-orang di sekitarnya, menjadi antisosial, introvert, dan sulit berkonsentrasi terhadap dunia nyata sehingga anak menjadi individualis.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian hanya dilakukan pada 177 siswa kelas X di SMA Negeri 1 Mranggen, sehingga penelitian belum dapat digeneralisasi ke sekolah lain dengan karakteristik berbeda. Kedua, penelitian ini hanya berfokus mengkaji pengaruh kecanduan *gadget* terhadap interaksi sosial, sementara itu masih ada variabel lain seperti pola asuh orang tua, dukungan teman sebaya, dan lingkungan sekolah yang diduga turut berkontribusi terhadap interaksi sosial siswa, namun belum dikaji. Ketiga, dalam penelitian ini didapatkan melalui kuesioner yang pengisiannya bersifat *self-report*, sehingga kemungkinan terdapat bias jawaban dari responden.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan *gadget* memiliki pengaruh yang nyata terhadap interaksi sosial di SMA Negeri 1 Mranggen dengan koefisien korelasi sebesar 0,422. Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,178 mengindikasikan bahwa kecanduan *gadget* memberikan kontribusi sebesar 17,8% terhadap interaksi sosial. Selain itu, diperoleh nilai F hitung sebesar 37,026 dengan p-value 0,000, yang menunjukkan bahwa pengaruh tersebut signifikan secara statistik. Persamaan regresi yang dihasilkan adalah $Y = 127,986 - 0,508X$, yang berarti setiap peningkatan satu satuan pada kecanduan *gadget* akan menyebabkan penurunan interaksi sosial sebesar 0,508 poin. Dengan demikian, semakin tinggi tingkat kecanduan *gadget*, semakin rendah tingkat interaksi sosial siswa. Temuan ini menegaskan adanya hubungan negatif antara penggunaan *gadget* secara berlebihan dengan kemampuan sosial siswa, yang menunjukkan bahwa kecanduan *gadget* berkontribusi secara signifikan terhadap penurunan kualitas interaksi sosial. Penting untuk memberikan perhatian khusus dalam mengelola penggunaan *gadget* agar dapat mendukung perkembangan sosial siswa secara optimal.

REFERENSI

- Anjasari, E. A., Srinadi, I. G. A. M., & Nilakusmawati, D. P. E. (2020). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja. *E-Jurnal Matematika*, 9(3), 177. <https://doi.org/10.24843/mtk.2020.v09.i03.p296>
- Annisa Imaniar Roosniawati, & Muhammad Ilmi Hatta. (2022). Pengaruh Religiusitas terhadap Tingkat Stres Masyarakat pada Masa Pandemi COVID-19. *Bandung Conference Series: Psychology Science*, 2(1), 190–196. <https://doi.org/10.29313/bcsps.v2i1.930>
- Arif, M., & Umum APJII Arfizar Zulkarnaen, B. (2025). *Ketua Umum APJII Zulfadly Syam*.
- Fahrudin, H., & Cahyaningtyas, A. Y. (2021). Durasi penggunaan gadget berhubungan dengan interaksi sosial remaja di SMP Muhammadiyah 2 Karanganyar. *Jurnal Stethoscope*, 1(2).

- <https://doi.org/10.54877/stethoscope.v1i2.809>
- Farizal, E. B. (2018). Hubungan pengetahuan orang tua tentang penggunaan gadget pada anak usia 2–5 tahun terhadap dampak penggunaan gadget di wilayah kerja Puskesmas Berseri Pangkalan Kerinci Kabupaten Pelalawan tahun 2018. *Menara Ilmu*, 12(12). <https://doi.org/10.33559/mi.v12i12.1377>
- itroh, U. (2017). *Hubungan religiusitas dan interaksi sosial dengan intensi perilaku prososial pada mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Humaniora Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang* (Skripsi Sarjana, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang). Walisongo Repository. <https://eprints.walisongo.ac.id/7931/>
- Haug, S., Paz Castro, R., Kwon, M., Filler, A., Kowatsch, T., & Schaub, M. P. (2015). Smartphone use and smartphone addiction among young people in Switzerland. *Journal of Behavioral Addictions*, 4(4), 299–307. <https://doi.org/10.1556/2006.4.2015.037>
- Ima, E., Studi Psikologi UPU, P., & Yos Sudarso Km, K. (2024). Pengaruh Kecanduan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pada Siswa Kelas XI TKJ Smk Swasta Mandiri The Influence of Gadget Addiction Social Interaction in Class XI TKJ Private Vocational School Mandiri Student. In *Agustus* (Vol. 1, Issue 2). [Google Scholar](#)
- Imasria Wahyuliarmy, A., & Ayu Kumala Sari, C. (2021). Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial. *IDEA: Jurnal Psikologi*, 5(2), 100–114. <https://doi.org/10.32492/idea.v5i2.5204>
- Juwariyah, S., Sari, N. M. A. W., & Amalia, P. (2023). Hubungan penggunaan gadget terhadap interaksi sosial dan kecemasan (nomophobia) pada remaja di RW 02 Dusun Keling. *Jurnal Manajemen Asuhan Keperawatan*, 7(1), 27–33. <https://doi.org/10.33655/mak.v7i1.160>
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55–64. <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Muttabiah, A., Suryani, E., & Hawa, A. M. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik. In *JANACITTA: Journal of Primary and Children's Education* (Vol. 4). [Google Scholar](#)
- Nur, H., & Nur'Iva, M. I. (2026). PERILAKU KESEHATAN REMAJA DALAM PENGGUNAAN GADGET DAN DAMPAKNYA TERHADAP KOMUNIKASI SOSIAL DI KOTA MAKASSAR. *Journal Health Community Empowerment*, 10(1), 14–21. [Google Scholar](#)
- Nursikuwagus, A., Hikmawati, E., Wisesty, U. N., Munggana, W., & Mahayana, D. (n.d.). Kajian Saintifik Fenomena Adiksi Gadget dan Media Sosial di Indonesia. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*. <https://doi.org/10.34010/jati.v10i1>
- Putri, P., Mardhatila, I., Putri, A. A., Puriani, R. A., & Novirson, R. (2025). Deteksi Dini Perilaku Antisosial Akibat Penggunaan Gadget Pada Remaja. *Tarbiyatul Ilmu: Jurnal Kajian Pendidikan*, 3(5), 1-13. [Google Scholar](#)
- 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), 137–145. <https://doi.org/10.31596/jcu.v9i2.594>
- Rosita, E., Hidayat, W., & Yuliani, W. (2021). Uji validitas dan reliabilitas kuesioner perilaku prososial. *FOKUS: Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 4(4), 279-284. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7413>
- Sari, I. P., Afriyanti, E., & Oktarina, E. (2023). *Kecanduan gadget dan efeknya pada konsentrasi belajar*. Penerbit Adab. [Google Scholar](#)

- Sugiyono, S. (2019). Metode penelitian kualitatif dan kuantitatif dan R&D. *Bandung: Alfabeta*.
[Google Scholar](#)
- Syahyudin, D. (2019). Pengaruh gadget terhadap pola interaksi sosial dan komunikasi siswa. *Gunahumas*, 2(1), 272-282. [Google Scholar](#)
- Widyaningrum, Y. P., Yuliejantiningasih, Y., & Setiawan, A. (2024). Hubungan kecanduan gadget dengan interaksi sosial siswa. *Journal on Education*, 7(1), 3725–3732.
<https://doi.org/10.31004/joe.v7i1.6961>
-

Copyright Holder :

© Anindhita, F. A., Dini, R., & Venty, V. (2026).

First Publication Right :

© Journal of Society Counseling

This article is under:

