

Hubungan Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial dan Kecemasan (*Nomophobia*) pada Remaja Di RW 02 Dusun Keling

Siti Juwariyah¹, Ni Made Ayu Wulan Sari¹, Putri Amalia¹

¹ STIKES Telogorejo Semarang

jujuk@stikestelogorejo.ac.id

Diterima: 4 Januari 2023. Disetujui: 25 Januari 2023 Dipublikasikan : 31 Januari 2023

ABSTRAK

Interaksi sosial merupakan hubungan yang erat kaitannya dengan hubungan antar individu. Interaksi sosial individu ini terjadi saat individu satu dengan individu yang lain saling bertemu, berjabat tangan, saling berbicara dan saling mempengaruhi dalam pikiran dan tindakan. Seseorang menjadi sulit bertahan hidup jika tidak menjalin interaksi sosial. Dampak negatif penggunaan *gadget* yang ditimbulkan ini dapat menyebabkan remaja menjadi sering cemas dan tegang, bahkan dampaknya juga dapat menyerang mental para remaja dan mereka cenderung menjadi pribadi yang penakut dan tidak percaya diri, karena kecanduan *gadget* ini, para remaja menjadi tidak memiliki banyak teman berbicara. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis hubungan penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial dan kecemasan (*normophobia*). Metode penelitian menggunakan desain penelitian deskriptif analitik dengan pendekatan cross sectional. Hasil penelitian di dapatkan hasil analisis statistik dengan uji *Chi Square* untuk menilai hubungan penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pada remaja, didapatkan nilai *p-value* 0,006 ($p < 0,05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pada remaja. Uji *Chi square* untuk menilai hubungan penggunaan *gadget* dengan kecemasan *nomophobia* di dapatkan nilai *p-value* 0,023 ($p < 0,05$) yang berarti terdapat hubungan antara penggunaan *gadget* terhadap *nomophobia* pada remaja. Semakin sering *gadget* mendampingi penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari maka semakin tinggi tingkat kecemasan yang dialami ketika remaja tidak memiliki akses terhadap *gadget* nya. Faktor yang mempengaruhi kecemasan (*nomophobia*) selain penggunaan *gawai* adalah kontrol diri. Kontrol diri yang baik akan menjauhkan seseorang dari kecanduan pada *gadget*, dan tentunya individu akan terhindar dari masalah kecemasan bila berada jauh dari *gadget* atau kecemasan (*nomophobia*). Kontrol diri yang baik akan membuat individu mengatur penggunaan *gadget* nya agar sesuai dengan kebutuhan dan tidak berlebihan.

Kata kunci : Interaksi sosial, kecemasan, remaja

ABSTRACT

Social interaction is a relationship that is closely related to the relationship between individuals. This individual social interaction occurs when individuals meet each other, shake hands, talk to each other and influence each other in thoughts and actions. It becomes difficult for a person to survive if he does not establish social interaction. The negative impact of using gadgets that this causes can cause teenagers to be often anxious and tense, even the impact can also attack the mentality of teenagers and they tend to be timid and insecure, because addicted to these gadgets, teenagers don't have many friends to talk to. The purpose of this study was to analyze the relationship between gadget use and social interaction and anxiety (*normophobia*). The research method uses a descriptive analytic research design with a cross sectional approach. The results of the study obtained the results of statistical analysis with the Chi Square test to assess the relationship between gadget use and social interaction in adolescents, obtained a *p-value* of 0.006 ($p < 0.05$) so that it can be concluded that there is a relationship between gadget use and social interaction in adolescents. The Chi square test to assess the relationship between gadget use and *nomophobia* anxiety obtained a value of *p-value* 0.023 ($p < 0.05$), which means there is a relationship between gadget use and *nomophobia* in adolescents. The more often gadgets accompany users in everyday life, the higher the level of anxiety experienced when teenagers do not have access to their gadgets. Factors that affect anxiety (*nomophobia*) besides the use of gadgets is self-control. Good self-control will keep a person from being addicted to gadgets, and of course individuals will avoid anxiety problems when they are away from gadgets or anxiety (*nomophobia*). Good self-control will make individuals manage the use of their gadgets to suit their needs and not overdo it.

Keywords: Social interaction, normophobia, teenagers

PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk individu dan sosial, sebagai makhluk ciptaan Tuhan yang sempurna manusia memiliki kehidupan yang lengkap berupa raga, rasio dan rukun, oleh karena itu manusia selalu ingin melakukan interaksi dengan makhluk ciptaan Tuhan yang lain (Xiao, 2018). Kata interaksi sosial ini berasal dari kata *inter* dan *action* yang memiliki arti hubungan timbal balik antara individu, kelompok dan masyarakat (Muslim, 2013).

Interaksi sosial merupakan hubungan yang erat kaitannya dengan hubungan antar individu. Interaksi sosial individu ini terjadi saat individu satu dengan individu yang lain saling bertemu, berjabat tangan, saling berbicara dan saling mempengaruhi dalam pikiran dan tindakan. Seseorang menjadi sulit bertahan hidup jika tidak menjalin interaksi sosial (Sudariyanto, 2019). Manusia di dalam kehidupan sehari-harinya tidak bisa lepas dari interaksi sosial karena pada dasarnya manusia tidak bisa hidup sendiri perlu mempertahankan kehidupannya dengan cara berinteraksi sosial (Dwi, 2015).

Penggunaan *gadget* yang berlebih berdampak pada tingkat kecemasan remaja. Dampak negatif yang ditimbulkan ini dapat menyebabkan remaja menjadi sering cemas dan tegang, bahkan dampaknya juga dapat menyerang mental para remaja dan mereka cenderung menjadi pribadi yang penakut dan tidak percaya diri, karena kecanduan *gadget* ini, remaja tidak memiliki banyak teman berbicara. Para remaja zaman ini akan sangat merasa cemas bila tidak menggunakan hp dalam waktu satu hari.

Gadget merupakan perangkat komunikasi yang praktis untuk membantu manusia berinteraksi antar sesama individu. Pemanfaatan penggunaan *gadget* ini memberikan dampak yang positif bagi dunia komunikasi, namun karena semakin canggihnya *gadget* dari tahun ke tahun membuat anak-anak semakin terpengaruh oleh canggihnya *gadget* tersebut. Hal tersebut yang akan memberikan dampak yang negatif bagi perkembangan interaksi sosial. Remaja akan lebih banyak menghabiskan waktunya dengan bermain *gadget*, daripada berinteraksi sosial dengan orang tua dan teman-temannya.

Hasil observasi dan studi pendahuluan dilakukan oleh peneliti di dapatkan bahwa kelurahan kalongan merupakan pengguna *gadget* paling tinggi. Banyak remaja sering menggunakan dan memainkan *gadget* saat mereka sedang berkumpul dalam suatu kelompok. Remaja yang menggunakan *gadget* dengan durasi melebihi 5 jam, biasanya remaja tersebut menggunakan *gadget* untuk sekolah daring, bermain *game online* dan membuka *youtube*. Terdapat 6 remaja mengatakan ketika bermain *gadget* tidak mau diganggu dan tidak memperlakukan interaksi atau komunikasi dengan orang di sekitarnya dan anak cemas apabila *gadget* yang digunakan mengalami gangguan seperti sinyal hilang. 4 dari 10 remaja menggunakan *gadget* dengan durasi 4-7 jam dalam sehari mengalami kecemasan dan interaksi sosial yang kurang, mereka cenderung memilih bermain *gadget* dirumah dibandingkan bermain bersama temanya.

Berdasarkan latar belakang diatas dapat disimpulkan bahwa didapatkan hasil di Dusun Keling banyak remaja yang sering menggunakan atau memainkan *gadget* saat mereka sedang berkumpul dalam suatu kelompok. Remaja lebih sering menghabiskan waktunya dengan menggunakan *gadget* karena mereka sedang menjalani sekolah *online*. Peneliti tertarik untuk meneliti tentang bagaimana pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial dan kecemasan remaja, oleh karena itu penulis ingin melakukan penelitian dengan judul "Hubungan penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial dan kecemasan *nomophobia* pada remaja.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian kuantitatif dengan desain deskriptif analitik dengan menggunakan pendekatan *cross sectional*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan Hubungan penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial dan kecemasan *nomophobia* pada remaja. Sampel penelitian terdiri dari 50 remaja yang dipilih dengan menggunakan metode purposive sampling. Alat ukurnya menggunakan kuesioner yang terdiri dari instrumen A yang berisi data demografi (jenis kelamin, usia dan tingkat pendidikan);

instrumen B yang berisi 26 soal pengetahuan; dan instrumen C berisi 10 pertanyaan delegasi. Hasil uji validitas kuesioner penggunaan gadget dan interaksi sosial diperoleh nilai r sebesar 0,006. Hasil uji validitas kuesioner penggunaan gadget dan kecemasan (nomophobia) diperoleh nilai r sebesar 0,023. Uji statistik Chi-square digunakan untuk menguji hubungan antara variabel independen, jenis kelamin, usia dan tingkat pendidikan, dan variabel dependen, seperti interaksi sosial. Dalam penelitian ini mempunyai kriteria inklusi adalah remaja laki-laki dan perempuan berusia 10-19 tahun, remaja yang bisa membaca dan menulis juga mempunyai gadget pribadi, untuk kriteria eksklusi nya adalah remaja yang masih menggunakan gadget bersama dengan orang tua atau keluarga nya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Tabel 1

Distribusi frekuensi Remaja berdasarkan jenis kelamin (n=50)

Jenis kelamin	Frekuensi	Persentase (%)
Laki-laki	28	56
Perempuan	22	44
Total	50	100

Berdasarkan tabel 1 di atas dapat diketahui bahwa Remaja dalam penelitian ini didominasi oleh jenis kelamin laki-laki dengan persentase 56% dan jenis kelamin perempuan 44%.

Diketahui bahwa remaja dalam penelitian ini memiliki rentang usia antara 11-17 tahun dengan median usi yang terlibat dalam penelitian ini adalah usia 14 tahun.

Tabel 2

Frekuensi Remaja berdasarkan tingkat pendidikan (n=50)

Tingkat Pendidikan	Frekuensi	(%)
Sekolah Dasar	8	16.0
Sekolah Menengah Pertama	34	68.0
Sekolah Menengah Atas	8	16.0
Total	50	100

Berdasarkan tabel 2 di atas dapat diketahui Remaja dalam penelitian ini di dominasi oleh remaja dengan pendidikan Sekolah Menengah Pertama dengan jumlah responden sebanyak 34 orang (68%) dan responden Sekolah dasar dan Sekolah Menengan Atas dengan jumlah yang sama banyak yaitu 8 orang (16%).

Tabel 3

Frekuensi Remaja berdasarkan tingkat penggunaan *gadget* (n=50)

Penggunaan <i>Gadget</i>	Frekuensi	(%)
Baik	16	32
Cukup	28	56
Buruk	6	12
Total	50	100

Berdasarkan tabel 3 di atas dapat diketahui Remaja sebagian besar menggunakan *gadget* dalam kategori Cukup dengan jumlah remaja 28 orang (56%) dan kategori paling sedikit adalah remaja yang menggunakan *gadget* dalam tingkatan buruk dengan jumlah responden sebanyak 6 orang (12%). Responden dengan tingkat penggunaan dalam kategori baik berjumlah 16 orang (32%).

Tabel 4

Frekuensi Remaja berdasarkan interaksi sosial (n=50)

Interaksi Sosial	Frekuensi	(%)
Baik	14	28
Cukup	16	32
Buruk	20	40
Total	50	100

Berdasarkan tabel 4 di atas dapat diketahui Remaja sebagian besar yang terlibat dalam penelitian ini memiliki interaksi yang buruk dengan jumlah responden sebanyak 20 orang (40%) dan responden paling sedikit memiliki interaksi sosial yang baik yaitu sebanyak 14 orang (28%). Responden dengan interaksi sosial dalam kategori cukup berjumlah 16 orang (32%).

Tabel 5
Frekuensi Remaja berdasarkan kecemasan
(*nomophobia*) (n=50)

Kecemasan <i>nomophobia</i>	Frekuensi	Persentase (%)
Rendah	19	38
Sedang	17	34
Tinggi	14	28
Total	50	100

Berdasarkan tabel 5 di atas dapat diketahui Remaja sebagian besar yang terlibat dalam penelitian ini memiliki tingkat kecemasan (*nomophobia*) yang rendah dengan jumlah responden sebanyak 19 orang (38%) dan responden paling sedikit memiliki tingkat kecemasan (*nomophobia*) yang tinggi yaitu sebanyak 14 orang (28%). Responden dengan tingkat kecemasan (*nomophobia*) dalam kategori sedang berjumlah 17 orang (34%).

Pembahasan

1. Karakteristik responden

1.1. Jenis Kelamin

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* pada laki-laki sebagian besar digunakan untuk bermain *game online*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 17 dari 28 (60,7%) responden laki-laki menggunakan *gadget* untuk memainkan *game online*. Dalam penelitian ini karena *game online* memiliki variasi tingkat kesulitan, terdapat unsur kekerasan di dalam permainan dan dapat dimainkan bersama teman-temannya walaupun di tempat bermain yang berbeda, sedangkan perempuan lebih memilih permainan dengan ekspresi diri yang dinilai lebih mudah dimainkan.

1.2. Usia

Hasil dalam penelitian ini, menunjukkan bahwa responden yang terlibat dalam penelitian ini memiliki rentang usia antara 11-17 tahun dengan median usia yang terlibat dalam penelitian ini adalah usia 14 tahun. Hasil ini bahwa remaja yang terlibat dalam penelitiannya merupakan remaja

yang berusia 14-18 tahun dan semuanya menggunakan *gadget* berada pada kategori kurang baik.

1.3. Tingkat Pendidikan

Hasil dalam penelitian ini, menunjukkan bahwa responden yang terlibat dalam penelitian ini di dominasi oleh remaja dengan pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP). Dengan jumlah responden sebanyak 34 orang (68%). Penggunaan *gadget* pada responden yang peneliti teliti sebagian besar di gunakan untuk bermain *game online*. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas responden yang memainkan *game online* adalah remaja hingga dewasa dengan kecenderungan remaja SMP ke atas yang bermain *game*, sedangkan anak SD cukup jarang bermain *game online*. (Wiguna, 2018)

1.4. Tingkat Penggunaan Gadget

Hasil dalam penelitian ini, menunjukkan bahwa responden yang terlibat dalam penelitian ini sebagian besar menggunakan *gadget* dalam kategori Cukup dengan jumlah remaja sebanyak 28 orang (56%). Remaja yang menggunakan *gadget* dalam kategori Buruk berjumlah 6 orang (12%). Responden dengan tingkat penggunaan dalam kategori baik berjumlah 16 orang (32%). Peningkatan penggunaan *gadget* dikalangan remaja menurut menurut teori diakibatkan oleh perubahan pola berkomunikasi serta munculnya kesenangan dalam penggunaan alat-alat teknologi (Doni, 2015).

1.5. Interaksi Sosial

Hasil dalam penelitian ini, menunjukkan bahwa responden yang terlibat dalam penelitian memiliki interaksi yang buruk dengan jumlah responden sebanyak 20 orang (40%) dan responden paling sedikit memiliki interaksi sosial yang baik yaitu sebanyak 14 orang (28%). Responden dengan

interaksi sosial dalam kategori cukup berjumlah 16 orang (32%). Hasil pembahasan di atas menunjukkan bahwa tingkat interaksi sosial responden berbeda dengan satu orang dengan lainnya. Perbedaan tingkat interaksi sosial tersebut ditentukan faktor-faktor yang menentukan kepribadian itu sendiri baik secara internal maupun eksternal. (Hakiki, 2019).

1.6. Kecemasan

Hasil dalam penelitian ini, menunjukkan bahwa responden yang terlibat dalam penelitian sebagian besar responden yang terlibat dalam penelitian ini memiliki tingkat kecemasan (*nomophobia*) yang sedang dan tinggi dengan jumlah responden sebanyak 31 orang (62%). Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Rahayuningrum (2019) yang dalam penelitiannya mendapatkan data 137 responden (93, 2%) mengalami kecemasan (*nomophobia*) dalam kategori sedang dan tinggi. Keadaan Kecemasan (*nomophobia*) yang dialami remaja menurut Ramaita (2019) dikarenakan *gadget* telah memiliki posisi penting dalam kehidupan penggunanya, dengan kemampuannya yang banyak, *gadget* memfasilitasi kemudahan berkomunikasi, membantu seseorang tetap terhubung dimana saja, kapan saja, dan memberikan seseorang kemudahan dalam mengakses informasi.

2. Hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial

Hasil analisis statistik menggunakan uji *Chi Square* untuk menilai hubungan penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pada remaja di RW 02 Dusun Keling, didapatkan nilai ρ -value 0,006 ($\rho < 0,05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pada remaja. Kecanduan penggunaan *gadget* memiliki hubungan dengan interaksi

sosial, dimana semakin tinggi kecanduan *gadget* maka semakin rendah interaksi sosial yang dihasilkan, sebaliknya semakin rendah intensitas penggunaan *gadget* maka akan semakin tinggi interaksi sosial. Remaja yang bermain *gadget* dengan waktu yang lebih lama akan menampilkan perilaku sosial yang lebih rendah daripada remaja yang menggunakan waktunya lebih singkat untuk bermain *gadget* (Yusuf, 2019). Kebiasaan menggunakan *gadget* juga membuat mereka terasing dari lingkungan nyatanya. Pecandu *gadget* juga cenderung akan menarik diri secara sosial karena lebih memilih menjalin teman di dunia maya yang dapat di akses melalui *gadget* (Utami, 2020).

3. Hubungan penggunaan *gadget* dengan kecemasan (*nomophobia*)

Hasil penelitian ini tentang hubungan penggunaan *gadget* dan kecemasan (*nomophobia*) dengan p value 0.002 ($\rho < 0,05$) terdapat korelasi positif signifikan berkekuatan lemah dengan tingkat kecemasan (*nomophobia*). Kecemasan (*nomophobia*) atau biasa dikenal dengan sebutan *no mobile phone phobia*, adalah suatu perasaan cemas dan takut apabila tidak bisa menggunakan ponsel, baik karena kehabisan baterai, atau kehabisan pulsa. Kecemasan (*nomophobia*) adalah gangguan psikis ini merupakan gejala kecemasan yang muncul saat seseorang tidak menggenggam teleponnya. Gangguan kecemasan ini disebabkan karena kebiasaan seseorang yang selalu membawa teleponnya kemana saja ketika pergi atau ketergantungan telepon genggam. kecemasan (*nomophobia*) merupakan suatu gangguan yang modern, kecemasan yang dihadapi pada kecemasan (*nomophobia*) ini adalah ketika seseorang tidak bisa mendapatkan sinyal, kehabisan baterai, lupa membawa telepon ketika pergi (Widyastuti, 2018). Kecemasan (*nomophobia*) yang terjadi pada remaja diakibatkan oleh *gadget* saat telah memiliki posisi penting dalam kehidupan penggunanya, dengan kemampuan nya yang banyak, *gadget*

memfasilitasi kemudahan ber komunikasi, membantu seseorang tetap terhubung dimana saja, kapan saja, dan memberikan seseorang kemudahan dalam mengakses informasi. Dengan demikian, seseorang telah menjadi bergantung pada ponsel lebih dari sebelumnya, yang pada akhirnya akan memperburuk kecemasan yang disebabkan oleh *gadget* (Ramaita, 2019). Semakin sering *smartphone* mendampingi penggunaanya dalam kehidupan sehari-hari maka semakin tinggi pula tingkat kecemasan yang dialami ketika mereka tidak memiliki akses terhadap *smartphone* nya. Kecemasan itu timbul karena mereka tidak bisa melakukan panggilan, mengirim pesan, browsing, atau melakukan kontak apapun dengan orang lain (keluarga dan teman) lewat ponselnya bila tidak ada sinyal. Penggunaan *smartphone* merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi tingkat kecemasan (*nomophobia*) (Ramaita, 2019).

Faktor yang mempengaruhi kecemasan (*nomophobia*) selain penggunaan *gawai* adalah kontrol diri. Kontrol diri yang baik akan menjauhkan seseorang dari kecanduan pada *gadget*, dan tentunya individu akan terhindar dari masalah kecemasan bila berada jauh dari *gadget* atau kecemasan (*nomophobia*). Kontrol diri yang baik akan membuat individu mengatur penggunaan *gadgetnya* agar sesuai dengan kebutuhan dan tidak berlebihan (Widyastuti, 2018).

SIMPULAN DAN SARAN

Faktor yang mempengaruhi kecemasan (*nomophobia*) selain penggunaan *gawai* adalah kontrol diri. Kontrol diri yang baik akan menjauhkan seseorang dari kecanduan pada *gadget*, dan tentunya individu akan terhindar dari masalah kecemasan bila berada jauh dari *gadget* atau kecemasan (*nomophobia*). Kontrol diri yang baik akan membuat individu mengatur penggunaan *gadgetnya* agar sesuai dengan kebutuhan dan tidak berlebihan (Widyastuti, 2018)

DAFTAR PUSTAKA

- 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): 177-181
- APPJII. (2017). Penetrasi & Perilaku Pengguna Internet Indonesia Survey 2017. *Teknopreneur*, 2018 (31 August 2018), Hasil Survey.
- Balitbang SDM Kementerian KOMINFO. (2017). *Infografis Indikator TIK*. 60. <https://web.kominfo.go.id/sites/default/files/20170210-Indikator-TIK-2016-BalitbangSDM-Kominfo.pdf>
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330. <https://e-resources.perpusnas.go.id:2093/doi/abs/10.1142/S0192415X20500500>
- Dalilah (2019). Pengaruh Penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa di SMA Darusalam Ciputat. Skripsi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Dewi, R.C., Oktiawati, A., Saputri, L. D. (2015). Teori dan Konsep Tumbuh Kembang Bayi, Toddler Anak dan Usia Remaja. In *Nuha Medika*. <https://doi.org/10.35790/ebm.2.1.2014.4019>
- Dewi, Y.T.,S.,M. B., Humaedi, S., & Wibhawa, B. (2017). Faktor Penyebab Tergabungnya Remaja Kota Bandung Dalam Komunitas Kenalakan Remaja. *share : Social Work Jouernal*, 7(1),13.
- Dwi, I Ira. (2015). *The Factors Behind The Social Interaction Between The Public Samin And The Non-Samin Community (Community Studies Padukuhan Karangpace Klopoduwur Village, Banjarejo District, Blora Regency, Central Java)*.
- Gayatri. (2018). *Woman's Guide Buku Cerdas Untuk Perempuan Aktif*. <https://doi.org/10.4103/0972-6748.57862>
- Hasanah, A. M. A., Suharso, & Saraswato, S. (2017). Indonesian Journal of Guidance and Counseling. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling : Theory and Application*, 5(1), 39–44. journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jbk

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Gawai. (2018). 1.* <https://doi.org/10.22435/kespro.v1i8.6641.63-73>
- Komang Kappa Tri Aryandono, S. I. (2019). *Macam-Macam Gadget Dan Pengertiannya.*
- Mayenti, N. F., & Sunita, I. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di Paud Dan Tk Taruna Islam Pekanbaru. *Photon: Jurnal Sain Dan Kesehatan*, 9(1), 208–213. <https://doi.org/10.37859/jp.v9i1.1092>
- Muflih, M., Hamzah, H., Puniawan, W.A. (2017). Penggunaan Smartphone dan Interaksi Sosial pada Remaja di SMA Negeri I Kalasan Sleman Yogyakarta. *Idea Nursing Journal*; 8(1): 12-18
- Nurfadiah, R. T., & Yulianti, A. (2017). Konformitas dengan Kepercayaan Diri Pada Remaja Komunitas Pecinta Korea di Pekanbaru. *Psikoislamedia Jurnal Psikologi*, 2(2), 212-223.
- Nursalam. (2016). *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan.* In *Salemba Medika.* <https://doi.org/10.26891/jkm.v1i2.2018.118-124>
- Nissa'adah C., Sari M. V., Afiati N. (2019) Studi Komparasi Nomophobia Berdasarkan Jenis Kelamin pada Mahasiswa. *PSIKOLOGIKA: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Psikologi*; 24(2) : 141-148.
- Ramaita, Armaita, Vandelis, P. (2019). Hubungan Ketergantungan *Smartphone* Dengan Kecemasan (*Nomophobia*). *Jurnal Kesehatan*; 10(2): 89-93
- Rini, M. K., & Huriyah, T. (2020). Prevalensi dan Dampak Kecanduan Gadget Pada Remaja: Literature Review. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 5(1), 185–194. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM%0APrevalensi>
- Riyanto, Agus. (2019). *Statistic Dekriptif Untuk Kehehatan.* Yogyakarta : Nuha Madika
- Sains, D. (2020). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar pada Situasi Pandemi Covid-19. *Desember*, 2(2), 14–23. <https://journal.uwks.ac.id/index.php/trapsila/article/view/933>
- Sataloff, R. T., Johns, M. M., & Kost, K. M. (2016). *Modul Keperawatan Jiwa.*
- _____. (2019). *Dampak Penggunaan Handpone Pada Anak Sekolah Dasar Negeri 006 Langgini Bangkinang Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar.*
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.* Bandung: Penerbit Alfabeta
- Supardi & Rustika. (2013). *Buku Ajar Metodologi Riset Keperawatan.* Jakarta : CV. Trans Info Media
- Tri Sutarsih, Sarip Utoyo, A. N. (2017). *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2017.*
- Widyastuti, D.A., Mulyana, S. (2018) Potret Nomophobia (No Mobile Phone Phobia) di Kalangan Remaja. *J Fokus Konseling*; 4(1): 62-71
- Wiguna, Ganda Yogi dan Herdiyanto, Yohanes Kartika (2018). *Coping pada Remaja yang Kecanduan Bermain Game Online.* *Jurnal Psikologi Udayana*; 5(2): 450-459
- Yulianingsih, Intan dan Wahyudi, Udi (2018). Gambaran Interaksi Sosial dan Tingkat Penggunaan Gadget Pada Remaja di SMP Taruna Terpadu Borcess Tahun 2018. Naskah Publikasi; Prodi Keperawatan Bogor Poltekkes Kemenkes Bandung.
- Yusuf, A., Krisnana, I., Ibrahim, A.(2019). Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Komunikasi Interpersonal dan Interaksi Sosial Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*; 1(2): 71-77
- Yusuf, AH, Rizky Fitriyarsari, H. E. (2014). *Buku Ajar Kesehatan Keperawatan Jiwa.*