PENGARUH EDUKASI PENGGUNAAN GADGET TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PADA SISWA SMK NEGERI 1 DUDUKSAMPEYAN GRESIK

HIKMAH SUCI CAHYANI

Pembimbing: (1) Arifal Aris, S.KeP., Ns., M.Kes. (2) Dr. Dadang Kusbiantoro, S,KeP.,Ns., M.Si.

ABSTRAK

Pendahuluan: Gadget meruPakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemamPuan yang lebih baik yang memiliki tujuan dan fungsi lebih lebih berguna. Interaksi sosial meruPakan keteramPilan berkomunikasi yang menumbuhkan komunikasi dengan lingkungannya. Edukasi adalah Proses Pengubahan sikaP dan tata laku seseorang usaha uPaya Pengajaran. Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh edukasi Penggunaan gadget terhadaP interaksi sosial Pada siswa.
Metode: Penelitian yang digunakan adalah *Pra eksPerimental one gruP Pretest-Posttest design.* Teknik samPling menggunakan *simPle random samPling* 66 siswa. PengumPulan data menggunakan lembar observasi dan dianalisa menggunakan uji statistik *wilcoxon sign rank tets..*
Hasil: Hasil Penelitian didaPatkan bahwa sebelum diberikan edukasi Penggunaan gadget sebagian besar (61%) kurang baik dalam melakukan interaksi sosial dan setelah diberikan edukasi Penggunaan gadget sebagian besar (76%) baik dalam melakukan interaksi sosial. Hasil uji statistik didaPatkan nilai P adalah 0,000 (P<0,05) yang artinya terdaPat Perbedaan antara sebelum dan sesudah Perlakuan Pemberian edukasi Penggunaan gadget terhadaP interaksi sosial Pada siswa di SMK Negeri 1 DuduksamPeyan Gresik.

Kata Kunci: ***Edukasi Penggunaan Gadget, Interaksi Sosial, Siswa.***

ABSTRACT

Introduction : Gadgets are an innovation of the latest technology with better caPabilities and useful PurPoses and functions. Social interaction is a communication skills that foster their environment. Education is the Process of changing attitudes and behavior teaching efforts. The PurPose of this study was to determine the effect of education on the use of gadgets on social interaction in students
Methode: The design Pre-exPerimental one grouP Pretest-Posttest design. The samPling technique used simPle random samPling of 66 students. The data was collected using observation sheets and analyzed using the Wilcoxon sign rank test statistic
Result: The results showed that before being given education on the use of gadgets, most (61%) were not good at doing social interactions and after being given education on using gadgets, most (76%) were good at doing social interactions. The results of the statistical test showed that the P-value was 0.000 (P<0.05), which means that there is a difference between before and after the treatment of Providing education on the use of gadgets on social interaction among students at SMK Negeri 1 DuduksamPeyan Gresik.

Keyword: : ***Education on the Use of Gadgets, Social Interaction, Students.***

1. Pendahuluan

Gadget adalah alat atau barang eletronik teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. Gadget merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi ini (Suparman Putriyani S, 2020). Interaksi sosial adalah suatu dasar proses sosial yang terjadi karena adanya hubungan-hubungan sosial yang dinamis mencakup hubungan antar individu, antar kelompok atau antar individu dengan kelompok Interaksi yang yang dianggap paling ideal adalah intraksi secara tatap muka (langsung). Interaksi tatap muka lebih memungkinkan terjadinya proses interaksi dan komunikasi yang bersifat dinamis dan timbal balik secara langsung sehingga mempercepat proses saling mempengaruhi dan pertukaran informasi diantara pihak- pihak yang berinteraksi di dalamnya (Dindin Syahyudin, 2020).

Hasil penelitian yang diadakan oleh lembaga PBB guna anak-anak, UNICEF, bersama beberapa rekan, terliputi Kementerian Komunikasi beserta Informatika serta Universitas Harvard, AS yang bertemakan "Keamanan Penggunaan Media Digital pada Anak dan Remaja di Indonesia" bahwa pengguna internet di Indonesia yang bersumber dari kalangan remaja diprediksi telah menjangkau 30 juta. Penelitian pula mendata terdapat kesenjangan digital yang kokoh antara remaja yang menduduki rumah di daerah perkotaan dan yang menduduki rumah di daerah pedesaan (Misnah & Abidin, 2020).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Lia Apriliyah (2020) didapatkan 53% mengalami suit berinteraksi hanya sibuk mementingkan dirinya sendiri dan acuh, kurang peduli dengan teman di lingkungannya sektarnya. Sedangkan pada penelitian Havid Fahrudin (2020) didapatkan 36,7% mengalami kurang dalam berinteraksi di lingkungan masyarakat dan sekitrnya.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan pada November 2021 di SMK Negeri 1 Duduksampeyan, Kecamatan Duduksampeyan, Gresik dari 50% siswa-siswi didapatkan 40% lebih suka memainkan gadget, tidak bisa menghindari gadget, dan lebih sering menggunakan whatsapp dengan durasi rata–rata 40-60 menit atau sekitar 1 jam dengan 2-3 kali atau lebih\hari, 10% menggunakan gadget, bisa menghindari gadget dengan tidak menggunakan gadget sehari, dan membuka aplikasi sosial media seperlunya saja di SMK Negeri 1 Duduksampeyan.

Penggunaan gadget yang semakin berkembang di kalangan remaja, menimbulkan beberapa perubahan di dalam diri mereka, mereka lebih cenderung berkomunikasi dengan teman-teman yang ada di kelompok media sosial mereka dari pada orang yang di sebelah mereka. Mereka yang biasanya lebih banyak bercanda tawa dengan teman sebaya mereka hingga semakin terlihat berkurang. Dilihat dari usia mereka yang umumnya masih labil mereka seharusnya terbiasa bergaul atau bercengkrama dengan teman sebaya mereka dan berkomunikasi secara langsung dengan teman dan orang lain yang ada di lingkungan mereka Dengan perilaku atau sikap mereka yang sering menggunakan gadget dan berkomunikasi melalui gadget tersebut, secara tidak langsung mereka lebih banyak berkomunikasi melalui gadget dari pada komunikasi secara langsung (Oktarani, 2021)..

Orang yang memiliki pola makan tidak teratur menurut Gerungan terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi terjadinya interaksi sosial. Pertama imitasi yang mempunyai peran yang penting dalam proses interaksi. Salah satu segi positif dari imitasi adalah dapat mendorong seseorang untuk mematuhi kaidah dan nilai-nilai yang berlaku. Tetapi imitasi juga dapat menyebabkan hal-hal negatif, misalnya yang ditirunya adalah tindakan-tindakan yang menyimpang dan mematikan daya kreaksi seseorang. Kedua sugesti, hal ini terjadi apabila individu memberikan suatu pandangan atau sikap yang berasal dari dirinya yang kemudian diterima pihak lain. Berlangsungnya sugesti bisa terjadi pada pihak penerima yang sedang dalam keadaan labil emosinya sehingga menghambat daya pikirnya secara rasional. Biasanya orang yang memberi sugesti orang yang berwibawa atau mungkin yang sifatnya otoriter. Ketiga identifikasi, sifatnya lebih mendalam karena kepribadian

individu daPat terbentuk atas dasar Proses identifikasi. Proses ini daPat berlangsung dengan sendirinya ataUPun disengaja sebab individu memerlukan tiPe-tiPe ideal tertentu didalam Proses kehiduPannya. KeemPat simPati, meruPakan suatu Proses dimana individu merasa tertarik Pada Pihak lain. Didalam Proses ini Perasaan individu memegang Peranan Penting walauPun dorongan utama Pada simPati adalah keinginan untuk kerjasama (Hidayat, 2021).

UPaya yang dilakukan untuk mengatasi kurangnya interaksi sosial yang disebabkan karena gadget daPat dilakukan dengan edukasi. edukasi meruPakan sesuatu kegiatan yang mendorong terjadinya Penambahan, dan Pengetahuan, Perubahan sikaP, Perilaku, dan keteramPilan seseorang\kelomPok kegiatan edukasi meruPakan cara memhahami sesuatu Pada sesorang (Aulia, 2021). Dari latar belakang diatas menjadi dasar dalam Penelitian ini, sehingga Peneliti tertarik untuk meneliti tentang Pengaruh edukasi Penggunaan gadget terhadaP interaksi sosial Pada siswa SMK Negeri 1 DuduksamPeyan, duduksamPeyan, Gresik..

2. Metode Penelitian

Desain Penelitian adalah model atau metode yang digunakan Peneliti untuk melakukan suatu Penelitian yang memberikan arah terhadaP jalannya Penelitian. Desain meruPakan karakteristik dari suatu Penelitian yang membedakannya dengan Penelitian lain. BeberaPa Peneliti daPat mengemukakan masalah Penelitian sama, tetaPi desain Penelitian yang mereka ajukan daPat berbeda, karena desain Penelitian ditentukan oleh Peneliti. (Dharma, 2015). Desain Penelitian yang akan digunakan dalam Penelitian ini adalah *Pra eksPerimental one gruP Pretest-Posttes design,* Dalam desain ini yaitu dengan mengobservasi suatu kelomPok kemudian memberinya Perlakuan dan hasilnya diobservasi agar diketahui keakuratan Perlakuan. (Sugiyono, 2019)..

3. Hasil Penelitian

1) Gambaran umum lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 DuduksamPeyan, kabuPaten gresik. Sekolah ini meruPakan sekolah menengah kejuruan yang ada di Desa Sumari . Berdiri sejak tahun 2010 samPai sekarang. Pendirian sekolah ini meruPakan wujud asPirasi masyarakat sekitar yang menginginkan berdirinya sebuah sekolah kejuruan yang diPeruntukkan bagi Putra-Putri mereka untuk bekal keahlian mereka, SMK Negeri 1 DuduksamPeyan bernaung dibawah dinas Pendidikan Gresik dengan membuka 3 jurusan yaitu Tekhnik Pemeliharaan Mekanik Industri (TPMI), Tekhnik Pengelasan (TP), Akuntansi. SMK Negeri 1 DuduksamPeyan memPunyai satu kePala sekolah 24 guru PNS, 24 Guru GTT. Hasil Penelitian yang didaPatkan bahwa sarana Prasarana di sekolah cukuP memadai, seperti sudah ada PaPan tulis, kiPas angin, lemari, meja belajar, temPat samPah, kamar mandi, dan juga kantin.

2) Data Umum

(1) Distribusi jenis kelamin

Tabel 1 Distribusi frekuensi resPonden berdasarkan jenis kelaminsiswa di SMK Negeri 1 DuduksamPeyan Gresik Pada bulan aPril 2022.

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase (%)
Laki-laki	44	67%
PeremPuan	22	33%
Total	66	100%

Berdasarkan tabel 1 daPat dijelaskan bahwa sebagian besar(67%) siswa berjenis kelamin Laki-laki dan hamPir sebagian (33%) siswa PeremPuan..

(2) Distribusi umur

Tabel 4.2 Distribusi frekuensi resPonden berdasarkan umursiswa di SMK Negeri 1 DuduksamPeyan Gresik Pada bulan aPril 2022.

Umur	Frekuensi	Persentase
15 Tahun	21	32%
16 Tahun	38	57,5%
17 Tahun	7	10,6%
Total	66	100%

Berdasarkan tabel 4.2 daPat dijelaskan bahwa sebagian besar (57%) siswa berumur 16 tahun dan sebagian kecil (10,6%) siswa berumur 17 tahun.

3) Data Khusus

(1) Interaksi sosial remaja sebelum di tamPilkan vidio edukasi Penggunaan gadget.

Tabel 3 Distribusi frekuensi resPonden berdasarkan Interaksi sosial remaja sebelum di berikan edukasi Penggunaan gadget di SMK Negeri 1 DuduksamPeyan Gresik tahun 2022.

Interksi sosial	Sebelum	
	Frekensi	Persentase
Baik	3	4,5%
CukuP baik	23	34,8%
Kurang baik	40	61%
Total	66	100%

Berdasarkan tabel 4.3 diatas menunjukan bahwa sebagian besar (61%) Interaksi sosial siswa kurang baik sebelum di berikan edukasi Penggunaan gadget dan sebagian kecil (4,5%) Interaksi sosial siswa baik sebelum diberikan edukasi Penggunaan gadget.

(2) Mengidentifikasi interaksi sosial sesudah edukasi Penggunaan gadget Pada siswa di SMK Negeri 1 DuduksamPeyan.i

Tabel 4 Distribusi frekuensi resPonden berdasarkan interaksi sosial sesudah diberikan edukasi Penggunaan gadget Pada siswa di SMK Negeri 1 DuduksamPeyan tahun 2022.

Interaksi sosial	Frekuensi Presentase	
Baik	50	76%
CukuP baik	13	20%
Kurang baik	3	4%
Total	66	100%

Berdasarkan tabel 4 menunjukan bahwa hamPir seluruh (76%) interaksi sosial siswa baik sesudah di berikan edukasi Penggunaan gadget dan sebagian kecil (4%) interaksi sosial siswa kurang baik sesudah di tamPilkan vidio edukasi Penggunaan gadget..

(3) Menganalisis interaksi sosial Pengaruh edukasi Penggunaan gadget siswa di SMK Negeri 1 DuduksamPeyan tahun 2022

Tabel 5 Distribusi Pengaruh edukasi Penggu gadget terhadaP interaksi sosial Pada siswa di Negeri 1 DuduksamPeyan aPril tahun 2022.

Pemberian edukasi	Tingkat interaksi sosial						Total		P value
	baik		cukuP		kurang				
	∑	%	∑	%	∑	%			
Sebelum	3	4,5	23	34,8	40	61	66	100%	0,00
Sesudah	50	76%	13	20%	3	4%	66	100%	

Berdasarkan tabel 5 diatas menunjukan bahwa ada Perubahan interaksi sosial Pada siswa sebelum diberikan Perlakuan dengan edukasi Penggunaan gadget sebagian besar (61%) Interaksi sosial siswa kurang baik sebelum di berikan edukasi Penggunaan gadget,dan hamPir seluruh (76%) interaksi sosial siswa baik sesudahdi berikan edukasi Penggunaan gadget. Hasil Penelitian tersebut diPerkuat oleh hasil Perbedaan melalui uji beda *Wilcoxon Signed Rank Test* didaPatkan nilai P *value* = 0,000 dimana nilai P *value* lebih kecil dari (0,05) sehingga daPat disimPulkan bahwa H_0 ditolak atau H_1 diterima yang artinya bahwa ada Pengaruh edukasi Penggunaan gadget terhadaP interaksi sosial Pada siswa smk negeri 1 duduksamPeyan gresik.

4. Pembahasan

1) Interaksi Sosial siswa Sebelum Diberikan Edukasi Penggunaan Gadget Di SMK Negeri 1 DuduksamPeyan Gresik.

Berdasarkan tabel 4.3 diatas menunjukan bahwa sebagian besar kurang baik dalam melakukan interaksi sosial sebelum diberikan edukasi tentang Penggunaan gadget melalui media vidio dan hamPir cukuP baik melakukan interaksi sosial sebelum diberikan edukasi Penggunaan gadget melalui media vidio. Hasil Penelitian tersebut daPat disimPulkan bahwa sebelum diberi Perlakuan interaksi sosial siswa kurang baik, resPonden belum bisa melakukan dan memPedulikan interaksi sosial secara langsung disekitarnya, Kurangnya kemamPuan interaksi sosial siswa dalam lingkungan sekolah disebabkan karena faktor Penggunaan gadget yang berlebihan serta Pemahaman siswa tentang Pemakaian gadget dan damPak dari Penggunaan gadget untuk interaksi sosaialnya tersebut sehingga tida ada kePedulian di sekitarnya.

Menurut (Prasasti, 2019) Faktor yang memPengaruhi interaksi sosial Faktor Imitasi

(dorongan untuk meniru orang lain), faktor sugesti (Pengaruh Psikis), faktor identifikasi (dorongan untuk menjadi sama seperti orang lain), faktor simpati (Perasaan tertarik kepada orang).

Berdasarkan tabel 4.2 dapat dijelaskan bahwa hampir sebagian besar (57%) siswa berumur 16 tahun dan sebagian kecil (10,6%) siswa berumur 17 tahun. Sebelum ditampilkan vidio edukasi Penggunaan gadget siswa umur15 tahun didapatkan sebagaian kecil berinteraksi sosial dengan baik dan sebagian kecil berinteraksi sosial kurang baik, siswa umur 16 tahun sebagian kecil berinteraksi sosial baik dan sebagian kecil kurang baik, sedangkan umur 17 tahun didapatkan sebagian berinteraksi sosial buruk dan sebagian kecil kurang.

Berdasarkan Pengamatan Peneliti, siswa SMK tersebut mayoritas tidak bisa berinteraksi dengan baik antar teman dan sekitarnya lebih cenderung dengan gadget dan berfokus pada diri sendiri. Hal ini disebabkan karena kurangnya Perubahandan Perkembangan tekhnologi saat ini sehingga siswa-siswa tersebut lebih acuh terhadap lingkungan sekitarnya. Edukasi tentang Penggunaan gadget terhadap interaksi sosial pada siswa tersebut merupakan hal yang Penting khususnya bagi kalangan siswa SMK karena untuk menjaga interaksi dan kehidupan sosialnya. Sebagaian orang belum bisa berinteraksi secara langsung denagan sekitanya dikarenakan oramg-orang tersebut lebih cenderung fokus memainkan gadget sehingga edukasi tentang Penggunaan gadget terhadap interaksi sosial akan meningkatkan Pemahaman bagi individu tersebut untuk melakukan interaksi sosial secara langsung dan lebih berfokus pada sekitarnya.

2) Mengidentifikasi Interaksi Sosial Sesudah Diberikan Edukasi Penggunaan Gadget Pada Siswa Di SMK Negeri 1 DuduksamPeyan.

Berdasarkan tabel 4.3 sebelum diberikan edukasi Penggunaan gadget dengan media vidio menunjukkan bahwa sebagian besar dari responden kurang baik dalam melakukan interaksi sosial dan sebagiankecil bik melakukan interaksi sosial. Dan setelah diberikan edukasi Penggunaan gadget dan sebagian besar siswa melakukan interaksi sosial denga baik dan sebagian kecil melakukan interaksi sosial kurang baik. Siswa SMK kebanyakan tidak memperhatikan interaksi sosial yang dipengaruhi oleh Penggunaan gadget, namun setelah diberikan edukasi Penggunaan gadget melalui vidio edukasi sebagian besar siswa melakukan interaksi sosial dengan baik. Selain melihat vidio mereka memahami tentang Pengaruh Penggunaan gadget terhadap interaksi sosial. Hal ini menunjukkan bahwa interaksi sosial siswa mengalami Peningkatan setelah diberikan edukasi Penggunaan gadget.beraktivitas fisik berat, dan sebagian kecil (3.8%)

Edukasi adalah segala keadaan hal, Peristiwa, kejadian atau tentang suatu Proses Pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha menewasakan manusia melalui upaya Pengajaran dan Pelatihan baik itu Pendidikan atau didikan kegiatan edukasi bisa dan bahkan harus dilakukan kepada seseorang mulai dari awal dan mampu memahami sesuatu hingga seumur hidup karena setiap hal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari memerlukan edukasi. Metode edukasi diantaranya yaitu mengajarkan, memberi Pelatihan, berdiskusi atau memberikan Pengarahan agar mampu melakukan sesuatu dan berbuat agar menjadi biasa (Aulia, 2021).

Berdasarkan distribusi menurut jenis kelamin Berdasarkan Pengamatan Peneliti, siswa SMK tersebut setelah diberikan edukasi Penggunaan gadget mayoritas bisa berinteraksi dengan baik antar teman dan sekitarnaya. Dengan menggunakan media vidio edukasi siswa dapat lebih memahami dan mengerti Pentingnya interaksi sosial. Edukasi tentang Penggunaan gadget terhadap interaksi sosial pada siswa tersebut merupakan hal yang Penting khususnya bagi kalangan siswa SMK karena untuk menjaga interaksi dan kehidupan sosialnya..

3) Pengaruh Edukasi Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pada Siswa SMK Negeri 1 Duduk Sampeyan Gresik.

Berdasarkan tabel 4.5 diatas menunjukan bahwa ada Perubahan interaksi sosial pada siswa , sebelum diberikan Perlakuan dengan edukasi vidio Perlakuan dengan edukasi video Penggunaan gadget sebagian besar responden kurang baik dalam melakukan interaksi sosial sedangkan sesudah diberikan Perlakuan dengan edukasi video

Penggunaan gadget sebagian besar siswa baik dalam melakukan interaksi sosial. Hasil Penelitian tersebut diPerkuat oleh hasil Perbedaan melalui uji beda *Wilcoxon Signed Rank Test* didaPatkan nilai P *value* = 0,000 dimana nilai P *value* lebih kecil dari (0,005) sehingga daPat disimPulkan bahwa H_0 ditolak atau H_1 diterima yang artinya bahwa ada Pengaruh edukasi Penggunaan gadget terhadaP interaksi sosial Pada siswa.

Kecerdasan sosial diartikan sebagai kemamPuan dan keteramPilan seseorang dalam menciPtakan relasi, membangun relasi sosialnya sehingga kedua belah Pihak berada dalam situasi saling menguntungkan kaitannya dengan hubungan sosial memang gadget kurang memiliki suatu sumbangan yang baik terhadaP Pengembangan kecerdasan sosial siswa. Karena kecerdasan sosial harus dibangun dari adanya keteramPilan sosial, dan keteramPilan sosial berkembang atau didaPat dari seringnya siswa berinteraksi secara langsung atau tataP muka sedangkan ketika menggunakan gadget unsur-unsur ketika berinteraksi secara langsung akan berkurang (Sidabutar & Solin, 2021).

.

Berdasarkan Pengamatan Peneliti Pada saat diberikan video edukasi dimana dalam vidio tersebut berisi Penjelasan tentang Pengertian gadget, Penyebab kecanduan gadget, damPak Penggunaan gadget sehingga daPat memPengaruhi resPonden untuk selalu melakukan interaksi sosial dengan baik. Meningkatnya kemamPuan interaksi sosial dengan baik karena remaja ada keinginan untuk belajarlebih memPedulikan lingkungan sosial dari daPak Penggunaan gadget saat edukasi diberikan.

5. PenutuP

1) KesimPulan

Berdasarkan Penelitian yang dilakukan di SMK Negeri 1 DuduksamPeyan Pada bulan aPril 2022 dengan samPel Penelitian yaitu 66 siswa SMK Negeri 1 DuduksamPeyan didaPatkan hasil sebagai berikut :

1) Sebelum diberikan edukasi Penggunaan gadget terhadaP interaksi sosial sebagian besar siswa kurang dalam berinteraksi sosial.
2) Sesudah diberikan edukasi Penggunaan gadget terhadaP interaksi sosial hamPir seluruh siswa baik dalam berinteraksi sosial.
3) Ada Pengaruh edukasi Penggunaan gadget terhadaP interaksi sosial di SMK Negeri 1 DuduksamPeyan.

2) Saran

Dengan melihat hasil kesimPulan di atas maka ada beberaPa saran dari Penulis yaitu sebagai berikut:

1) Bagi Akademik

Disarankan bagi akademik untuk menjadikan hasil Penelitian ini sebagai referensi, sumbangan ilmiah dalam bidang kePerawatan siswa edukasi Penggunaan gadget terhadaP interaksi sosial Pada siswa dan sebagai sumber materi Pembelajaran mauPun sebagai sumber bahan bacaan di PerPustakaan.

2) Bagi Peneliti

Hasil Penelitian ini diharaPkan daPat menambah wawasan ilmu Pengetahuan kesehatan dan daPat dijadikan landasan Penelitian selanjutnya dan mamPu diaPlikasikan dalam dunia kesehatan.

1. Bagi TemPat Penelitian .

Sebagai masukan bagi Pihak sekolah dan informasi untuk memberikan konseling Pada siswa tentang Penggunaan gadget yang berlebihan dan untuk menghindari dari terjadinya gangguan interaksi sosial.

2. Bagi ResPonden

Hasil Penelitian ini daPat memberikan informasi dan menambah wawasan mengenai Pengaruh Penggunaan gadget terhadaP interaksi sosial Pada siswa.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Untuk meningkatkan Pengetahuan dan memberikan Pengalaman yang nyata serta menjadi salah satu referensi bagi Peneliti selanjutnya mengenai Pengaruh Penggunaan gadget terhadaP interaksi sosial Pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

AdiPutra, dkk i made sudarma. (2021). metedeologi Penelitian kesehatan. In janner simamata ronal watriantos (Ed.), *Penelitian kesehatan* (P. 239). https:\\books.google.co.id\books?id=DDYtEAAAQBAJ&Printsec=frontcover&dq=metodologi+Penelitian+kesehatan&hl=id&sa=X&redir_esc=y#v=onePage&q=metodologi Penelitian kesehatan&f=false

Aulia, ammar ali. (2021). *edukasi Produktivitas masyarakat di masa Pandemi* (S. Sanah (ed.); 2020 th ed). https:\\books.googl.co.id\books?id=qUObEAAAQBAJ&Printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onePage&q&f=false

Cahyani. (2018). *Perkembangan Peserta Didik.* https:\\books.google.co.id\books?id=oGRmDwA

AQBAJ&Printsec=frontcover&dq=Perkembangan=siswa&hl=id&sa=x&redir_esc=y#v=onePage&q=Perkembangan siswa&f=false

Dalillah. (2019). *PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA di SMA DARUSSALAM CIPUTAT.*

Desmita. (2012). Psikologi Perkembangan Peserta Didik. *Perkembangan*, *2*(20), 20–66.

Dindin Syahyudin. (2020). PENGARUH GADGET TERHADAP POLA INTERAKSI. *Kehumasan*, *2*(2655-1551), 11.Firdaus, W., & Marsudi, M. S. (2021). Konseling Remaja yang Kecanduan Gadget Melalui TeraPi Kognitif Behavior. *Studia: Jurnal Hasil Penelitian Mahasiswa*, *6*(1), 15–24. https:\\www.lP2msasbabel.ac.id\jurnal\index.PhP\stu\article\view\1980

HarahaP, M. (2016). Esensi Peserta Didik dalam PersPektif Pendidikan Islam. *Al-Thariqah*, *1*(113), 140–155

Hidayat, H. (2021). *INTERAKSI SOSIAL MASYARAKAT DI DESA LUBUK DALAM KECAMATAN TANJUNG SAKTI PUMI KABUPATEN LAHAT.*

Iqbal, M., Amri, U., Bahtiar, R. S., & Pratiwi, D. E. (2020). " DamPak Penggunaan Gadget terhadaP KemamPuan Interaksi Anak Sekolah Dasar Pada Situasi Pandemi Covid-19 ." *Pendidikan Dasar*, *2*(2), 14–23.

Ishomuddiin dkk. (2016). *Pembangunan sosial dalam menghadaPi mayarakat.* https:\\books.google.co.id\books?id=1crODwAAQBAJ&Pg=PA340&dq=Gadget+adalah+istilah+bahasa+inggris+yang+artinya+Perangkat+elektronikkecil+yang+memiliki+fungsi+khusus.&hl=id&newbks=1&newbks_redir=1&sa=X&ved=2ahUKEwjrOM7o9671AhXyRmwGHVndDxEQ6AF6BAgJEAI

Misnah, S., & Abidin, M. Z. (2020). Intensitas Penggunaan Gadget TerhadaP Interaksi Sosial Mahasiswa Psikologi Islam Uin Antasari Banjarmasin. *Al-Husna*, *1*(3), 237–248. https:\\doi.org\10.1234\jah.v1i3.4238

Nursalam. (2015). *Metodelogi Penelitian Ilmu KePerawatan.* Jakarta: Salemba MedikaNusaibah, N. (2021). *Pengaruh Edukasi Kesehatan Tentang Katarak TerhadaP Intensi Klien Dilakukan OPerasi Katarak Di Wilayah Kerja Puskesmas Pagelaran KabuPaten Pringsewu Tahun 2021* (Issue 2005).

Oktarani, N. (2021). PENGARUH GADGET TERHADAP KOMUNIKASI TATAP MUKA PADA REMAJA. In *gadget* (P. 75).

Prasasti, S. (2019). Mengembangkan Interaksi Sosial Anak Berkebutuhan Khusus Dengan Konseling KelomPok Di YPab Slb. *Jurnal Ilmiah Konseling*, *19*(1). http:\\ejournal.utP.ac.id\index.PhP\JIK\article\view\1333