

DETEKSI DINI PERILAKU ANTISOSIAL AKIBAT PENGGUNAAN GADGET PADA REMAJA

Putri

Pendidikan Bimbingan Konseling, Universitas Sriwijaya, Indonesia
putriiii758@gmail.com

Inaya Mardhatila

Pendidikan Bimbingan Konseling, Universitas Sriwijaya, Indonesia
Inayamrdt10jan@gmail.com

Abelia Aisya Putri

Pendidikan Bimbingan Konseling, Universitas Sriwijaya, Indonesia
abeliaaisyaputri@gmail.com

Risma Anita Puriani

Pendidikan Bimbingan Konseling, Universitas Sriwijaya, Indonesia
rismay@fkip.unsri.ac.id

Rizki Novirson

Pendidikan Bimbingan Konseling, Universitas Sriwijaya, Indonesia
rizkinovirson@fkip.unsri.ac.id

Abstract

The development of technology, particularly the widespread use of gadgets, has brought significant changes to adolescent interactions. However, excessive use can potentially trigger antisocial behaviour. The purpose of this study was to detect antisocial behaviour in adolescents due to gadget use. The research method used was a literature study, which involved understanding and analysing 10 relevant articles. The results of the analysis indicate that interaction with gadgets can significantly influence antisocial behaviour. The main impact of uncontrolled gadget use is a decline in communication skills and healthy social interaction within the family and school environment. Additionally, exposure to negative online content, such as violence or hate speech, can exacerbate this condition and trigger antisocial behaviours like cyberbullying and unhealthy social comparisons. Prevention and supervision efforts involving parents, educators, and counsellors are necessary to detect and address the negative effects of gadget use. To that end, an educational approach that teaches wise use of technology and emphasises the importance of healthy social interaction is essential to reduce the impact of antisocial behaviour.

Keywords: *Gadgets, Teenagers, Antisocial.*

Abstrak

Perkembangan teknologi khususnya penggunaan gadget yang meluas, membawa perubahan signifikan dalam interaksi remaja. Namun, penggunaan berlebihan dapat berpotensi memicu perilaku antisosial. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeteksi

perilaku antisosial remaja akibat penggunaan gadget. Metode penelitian yang digunakan adalah studi pustaka, dengan memahami dan menganalisis 10 artikel relevan. Hasil analisis menunjukkan bahwa interaksi dengan gadget dapat secara signifikan memengaruhi perilaku antisosial. Dampak utama dari penggunaan gawai yang tidak terkontrol adalah menurunnya kemampuan komunikasi dan interaksi sosial yang sehat di lingkungan keluarga maupun sekolah. Selain itu, paparan konten negatif daring, seperti kekerasan atau ujaran kebencian, dapat memperparah kondisi ini dan memicu perilaku antisosial seperti cyberbullying dan perbandingan sosial yang tidak sehat. Upaya pencegahan dan pengawasan yang melibatkan orang tua, pendidik, dan konselor diperlukan untuk mendeteksi dan mengatasi dampak negatif penggunaan gawai. Untuk itu, pendekatan edukatif yang mengajarkan penggunaan teknologi secara bijak dan menekankan pentingnya interaksi sosial yang sehat sangat penting untuk mengurangi dampak perilaku antisosial ini.

Kata Kunci: Gadget, Remaja, Antisosial.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi telah memberikan dampak yang signifikan terhadap cara hidup manusia, termasuk cara individu berinteraksi dan bersosialisasi. Penggunaan gadget yang semakin meluas telah menjadi bagian dari aktivitas harian manusia, mulai dari usia anak-anak hingga orang dewasa. Kemudahan akses informasi, komunikasi, dan hiburan yang ditawarkan pada gadget membuat perangkat ini semakin sulit dipisahkan dari aktivitas manusia. Dibalik manfaatnya, penggunaan gadget yang berlebihan dapat memberikan dampak negatif terhadap perilaku sosial individu, terutama dalam memicu perilaku antisosial (Yanti & Silvianetri, 2022).

Perilaku antisosial merujuk pada tindakan yang bertentangan dengan norma sosial dan dapat merugikan individu lain maupun masyarakat secara keseluruhan. Perilaku ini dapat berupa agresivitas, kurangnya empati, serta ketidakmampuan dalam membangun hubungan sosial yang sehat. Berbagai penelitian memperlihatkan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan bisa menimbulkan dampak negatif seperti individu menjadi lebih tertutup, kurang peduli terhadap lingkungan sekitar, dan mengalami kesulitan dalam berkomunikasi secara langsung (Putri et al., 2024). Hal ini terjadi karena interaksi yang lebih banyak terjadi dalam dunia digital, mengurangi kesempatan individu untuk mengembangkan keterampilan sosial yang diperlukan dalam kehidupan nyata (Imasria & Kumala Sari, 2021).

Hubungan antara penggunaan gadget dan peningkatan perilaku antisosial semakin menjadi perhatian di berbagai kalangan, termasuk pendidik dan praktisi Bimbingan dan Konseling (BK). Anak-anak dan remaja yang menghabiskan waktu lebih banyak di depan layar cenderung mengalami kesulitan dalam membangun interaksi yang positif dan harmonis dengan teman sebaya maupun keluarga (Rosyada & Syah, 2023). Selain itu, penelitian juga menunjukkan bahwa paparan terhadap

konten digital yang tidak terkontrol dapat mempengaruhi perkembangan karakter anak, yang pada akhirnya dapat memicu perilaku antisosial, seperti kurangnya empati dan meningkatnya perilaku agresif (Ashifa et al., 2022).

Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku antisosial dalam konteks pendidikan semakin menjadi perhatian serius. Banyak siswa yang menunjukkan perilaku menarik diri, kurang berinteraksi dengan teman sebaya, serta mengalami kesulitan dalam membangun hubungan sosial akibat kecanduan gadget. Ketergantungan ini berdampak pada penurunan kemampuan berkomunikasi, isolasi sosial, hingga munculnya perilaku antisosial di lingkungan sekolah (Fairiyati Nahdiyah et al., 2023). Oleh karena itu, dalam ranah bimbingan dan konseling (BK), pendekatan yang tepat diperlukan untuk mengedukasi siswa mengenai penggunaan gadget secara bijak, agar keterampilan sosial mereka tetap terjaga. Berkurangnya interaksi sosial karena ketergantungan pada gadget dapat memperparah kecenderungan antisosial pada anak-anak, yang pada akhirnya berdampak terhadap perkembangan psikososial mereka (Rohmawati & Rofi'ah, 2022).

Dalam konteks perilaku antisosial di aspek digital, penelitian menunjukkan bahwa individu dengan karakteristik kepribadian gelap seperti narsisme, psikopati, dan machiavellianisme cenderung menunjukkan perilaku negatif saat berinteraksi di dunia maya. Fenomena ini diperburuk dengan adanya anonimitas internet yang memungkinkan individu mengekspresikan perilaku agresif tanpa konsekuensi langsung. Oleh karena itu, diperlukan upaya deteksi dini untuk mengidentifikasi perilaku antisosial akibat penggunaan gadget. Deteksi ini dapat dilakukan melalui pemantauan pola interaksi siswa di dunia maya, observasi perilaku sehari-hari di sekolah, serta kerja sama antara orang tua dan tenaga pendidik atau konselor dalam melakukan asesmen perilaku siswa secara berkala (Manzilah Putri, 2024).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Kualitatif dengan desain Studi Kepustakaan (*Library Research*) untuk menganalisis deteksi dini perilaku antisosial akibat penggunaan gadget pada siswa. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menggali informasi dari berbagai sumber tertulis yang relevan dan kredibel guna memahami faktor-faktor yang berkontribusi terhadap munculnya perilaku antisosial akibat penggunaan gadget.

Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data dari 9 artikel nasional yang diterbitkan dalam 5 tahun terakhir yang membahas topik terkait penggunaan gadget dan dampaknya terhadap perilaku sosial siswa. Artikel yang dikumpulkan berasal dari jurnal-jurnal ilmiah, prosiding seminar, serta laporan penelitian yang tersedia dalam database akademik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Antisocial menjadi urgensi yang memerlukan perhatian mendalam khususnya dilingkungan remaja dan Pendidikan saat ini. Berdasarkan beberapa penelitian yang ada yang telah dikumpulkan sebanyak 9 artikel dengan berbagai metode dan sampel yang bervariasi, dimana penelitian yang diulas dalam tabel dibawah ini secara konsisten menyoroti pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku antisosial dan interaksi individu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang intensif dapat mengganggu perkembangan sosial yang sehat , terutama pada anak-anak dan remaja, untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel dibawah ini.

NO	JUDUL JURNAL	NAMA PENELITI DAN TAHUN	METODE	SAMPEL	TUJUAN	HASIL
1.	Karakteristik Kepribadian Gelap Dan Perilaku Antisosial Di Internet.	Putri (2024)	Metode yang digunakan analisis tinjauan literatur.	Ribuan partisipan, dari remaja hingga dewasa.	Untuk melihat hubungan antara karakteristik kepribadian gelap dengan perilaku antisosial yang terjadi di internet.	Ditemukan bahwasanya tiga ciri kepribadian gelap (<i>Machiavellianisme, psikopati dan narsisme</i>) berhubungan dengan antisosial di internet.
2.	Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus.	Saniyyah, Setiawan, & Ismaya (2021)	Metode studi kasus.	Sampel berjumlah 6 anak-anak dan orang tua.	untuk menganalisis bentuk-bentuk penggunaan gadget, dampak penggunaan gadget dan perilaku sosial anak di desa Jekulo Kudus.	Menunjukkan bahwa penggunaan Gadget mencapai 3-6 jam sehari, terutama untuk YouTobe, TikTok, dan game. Hal ini menimbulkan dampak positif dan negatif.
3.	Intesitas Penggunaan Gadget Berhubungan Dengan Pola Interaksi Sosial Remaja Awal.	Albar, Muttaqin, Fatah, & Muryati (2024)	Metode kuantitatif dengan pendekatan <i>cross-sectional</i> .	79 Responden dari SMPN di Kota Cimahi.	Mengetahui hubungan antara pola interaksi sosial remaja awal dengan tingkat penggunaan gadget.	Menunjukkan tingkat hubungan yang kuat dan arah hubungan yang negatif.

4.	Dampak Penggunaan Metode Sosial terhadap Interaksi Sosial Masyarakat.	Pratidina & Mitha (2023)	Metode <i>literature review</i>	Tidak ada sampel partisipasi langsung, karena data dikumpulkan dari artikel, buku, tesis, paper konferensi, dan sumber yang relevan lainnya.	Menganalisis dampak positif dan negatif media social terhadap interaksi sosial Masyarakat, dengan menyusun temuan-temuan dari berbagai literatur yang relevan.	Kenyataannya banyak ditemukan dampak positif dan dampak negatif akibat media sosial.
5.	Dampak gadget terhadap perubahan perilaku siswa madani islamic school payakumbuh	Yanti Nelfi & Silvanetri (2022)	Metode Kualitatif Deskriptif	Sampel berjumlah 15 orang siswa	Mendeskripsikan dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa SDIT Madani Islamic School Payakumbuh	Menunjukkan Penggunaan gadget berdampak pada perubahan perilaku sosial anak, seperti menjadi individuals, emosional, sulit bergaul, dan mengalami obesitas.
6.	Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia dini perspektif hadis	Oktaviana Anita (2021)	Metode Kualitatif	Menggunakan sampel anak usia dini (PAUD)	mendeskripsikan dampak gadget terhadap interaksi sosial anak usia dini.	Menunjukkan bahwa gadget berdampak negatif pada interaksi sosial anak, karena mereka lebih sering bermain gadget daripada berinteraksi sebayanya.
7.	Hubungan Kecanduan	Susijati, Sutrisno,	Metode Kuantitatif	Sampel kelas VII-IX	Mengetahui hubungan	Terdapat hubungan negatif antara

	Bermain Gadget Dan Perilaku Anti Sosial Dengan Motivasi Belajar (Studi Kasus di SMP Eka Wijaya, Ciriung, Cibinong, Kabupaten Bogor)	Widya Surya R, (2021)		SMP Sebanyak 122 siswa	antara kecanduan gadget dan perilaku antisosial dengan motivasi belajar siswa.	kecanduan gadget dan perilaku sosial dengan motivasi belajar.
8.	Hubungan Penggunaan gadget dengan perubahan perilaku remaja kelas II di SMON 3 Lamasi Tahun 2023	Sumiati, Sumiati, dkk, (2023)	Metode Kuantitatif	Sampel sebanyak 54 remaja kelas II di SMPN 3 Lamasi	Mengetahui hubungan penggunaan gadget dengan perubahan perilaku remaja kelas II di SMPN 3 Lamasi	Terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dan perubahan perilaku remaja.
9.	Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial	Wahyuliar mi, Ayu. I & Sari, Kumala. A.C (2021)	Metode Kuantitatif	Subjek penelitian remaja berusia 13-18 tahun sebanyak 60 orang.	Mengetahui hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan interaksi sosial	Menunjukkan bahwa penggunaan gadget berkorelasi negatif dengan interaksi sosial. Semakin sering penggunaan gadget maka semakin sedikit interaksi sosialnya, begitu pula sebaliknya.

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, interaksi dengan gadget dapat secara signifikan mempengaruhi perkembangan perilaku antisosial. Bukan berarti setiap pengguna gadget akan menjadi antisosial, namun paparan dan pola penggunaan tertentu dapat menciptakan kondisi yang kondusif bagi munculnya perilaku ini. Misalnya, pengurangan interaksi tatap muka yang intens dapat menghambat perkembangan keterampilan sosial, mengurangi minat terhadap aktivitas lain. Sejalan dengan pendapat Syahyudin yang menyatakan bahwa fitur-fitur dalam gadget dapat mengalihkan perhatian dari kegiatan seperti bermain atau berinteraksi dengan teman sebaya (Syahyudin, 2020). Dunia virtual, meskipun

menawarkan konektivitas, seringkali kekurangan kadalaman dan kompleksitas interaksi dunia nyata. Lebih lanjut, paparam konten negative seperti kekerasan, ujaran kebencian, atau glorifikasi perilaku agresif dapat menormalisasi atau bahkan meniru perilaku tersebut, terutama pada individu yang masih dalam tahap perkembangan kognitif dan moral. Fenomena cyberbullying akibat dari perilaku negatif yang ditimbulkan akibat penggunaan gadget yang tidak semestinya. Cyberbullying terjadi ketika tindakan tersebut dilakukan dengan sengaja dan berulang di berbagai platform media sosial. Bentuk-bentuknya meliputi flaming, pelecehan, pencemaran nama baik, penyamaran, pengungkapan informasi pribadi, penipuan, pengucilan, dan penguntitan secara daring (Willard, 2007).

Ketergantungan pada gadget juga dapat menyebabkan penarikan diri dari aktivitas sosial dan keluarga, menunjukkan kurangnya minat dan kemampuan untuk berinteraksi dalam lingkungan sosial yang nyata. Terakhir, perbandingan sosial yang tidak sehat di media sosial dapat memicu perasaan rendah diri, iri hati, dan permusuhan, yang pada akhirnya dapat termanifestasi dalam perilaku negatif terhadap orang lain. Sebenarnya, terdapat berbagai dampak positif dan negatif yang ditimbulkan oleh media sosial, terutama dalam konteks interaksi sosial di masyarakat, yang mempengaruhi semua kalangan, mulai dari siswa, remaja, hingga orang dewasa. Namun, efek tersebut sangat bergantung pada cara masyarakat memahami dan memanfaatkan media sosial yang mereka miliki (Harfiyanto et al., 2015). Penggunaan gadget tablet yang berlebihan pada anak dan remaja dapat memicu implikasi jangka panjang yang merugikan perkembangan sosial mereka. (Hildayani. R 2016) menekankan bahwa interaksi sosial langsung adalah fondasi penting bagi perkembangan keterampilan sosial seperti empati dan negosiasi. Kurangnya interaksi tatap muka akibat terlalu banyak waktu di depan layar dapat menghambat perkembangan keterampilan ini, berpotensi menyebabkan kesulitan dalam membangun hubungan yang sehat dan bekerja sama. Lebih lanjut (Sarwono. W. S 2010) menyatakan bahwa meskipun gadget menawarkan konektivitas virtual, interaksi ini seringkali dangkal dan tidak menggantikan kedalaman hubungan nyata, yang dapat meningkatkan risiko isolasi sosial dan kesepian pada individu yang terlalu bergantung pada dunia maya.

▪ Mengenal Tanda-Tanda Dini Perilaku Antisosial yang Terkait Gadget

Deteksi dini menjadi kunci untuk mencegah perilaku antisosial berkembang menjadi masalah yang lebih serius. Pentingnya kepekaan terhadap perubahan perilaku yang mungkin mengindikasikan adanya pengaruh negatif dari penggunaan gadget. Peningkatan drastis waktu layar yang tidak terkontrol dan disertai dengan penolakan atau kemarahan saat dibatasi adalah salah satu sinyal penting. Penarikan diri dari teman dan keluarga, hilangnya minat pada hobi atau aktivitas yang sebelumnya disukai, dan perubahan suasana hati yang signifikan setelah atau saat tidak menggunakan gadget juga patut diwaspadai. Perhatian yang berlebihan pada konten kekerasan atau agresif, bahkan mencoba menirunya, serta keterlibatan dalam cyberbullying atau perilaku online yang merugikan orang lain adalah indikator yang jelas. Kesulitan dalam memahami atau merespons emosi orang lain dalam interaksi tatap muka, menunjukkan penurunan empati, juga merupakan tanda penting. Terakhir, pelanggaran aturan atau norma sosial yang berulang terkait dengan penggunaan gadget, seperti berbohong tentang aktivitas online atau menggunakan gadget secara sembunyi-sembunyi, dapat menjadi indikasi adanya masalah yang lebih dalam.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Boston Consulting Group (BCG) bersama University of Berkeley pada tahun 2011 mengenai perilaku anak di Amerika, ditemukan beberapa hasil sebagai berikut:

- a) Anak-anak cenderung lebih mempercayai informasi yang mereka temukan di internet.
- b) Cenderung memilih Gadget sebagai sumber informasi utama dibandingkan televisi atau koran.
- c) Anak-anak lebih suka berinteraksi sosial melalui gadget dibandingkan bertemu langsung.
- d) Konten yang bersifat visual dan ringan lebih disukai oleh anak-anak.
- e) Anak-anak memiliki pemahaman yang lebih baik tentang teknologi dibandingkan dengan hal-hal yang berkaitan dengan orangtua mereka.
- f) Mereka dapat bekerja dengan efektif meskipun tidak mengeluarkan banyak uang.
- g) Dibandingkan cara tradisional, anak-anak lebih memilih transaksi secara online.

Menurut Kwan (dalam Rahayu, 2021 : 206), ketergantungan pada gadget dapat diartikan sebagai sebuah tindakan maladaptif yang ditandai dengan penggunaan gadget yang melebihi batas wajar, kesulitan dalam mengontrol diri, serta dampak negatif pada kegiatan sehari-hari. Sementara itu, Wijayanti dan Oktaviani (Dkk., 2019) menjelaskan bahwa anak-anak yang mengalami kecanduan gadget menunjukkan beberapa tanda, seperti bermain gadget lebih dari satu jam per hari, memiliki obsesi yang tinggi terhadap gadget, menunjukkan amarah bahkan menangis saat dilarang menggunakan Gadget,

terganggunya waktu tidur, kurangnya minat untuk bermain dengan teman sebaya, kesulitan dalam berkonsentrasi saat belajar, serta terganggunya aktivitas sehari-hari mereka.

- **Pendekatan Deteksi Dini yang Komprehensif**

Observasi yang cermat terhadap interaksi sosial anak atau remaja, perubahan minat, dan respons emosional mereka adalah langkah awal yang penting. Komunikasi terbuka yang membangun rasa percaya dan mendorong mereka untuk berbagi pengalaman online mereka adalah kunci untuk memahami perspektif mereka dan potensi masalah yang dihadapi. Pemantauan penggunaan Gadget yang bertanggung jawab, dengan mempertimbangkan usia dan privasi, dapat memberikan wawasan tentang jenis konten yang diakses dan interaksi online yang dilakukan. Anak yang telah terjebak dalam kecanduan penggunaan gadget menunjukkan perilaku maladaptif, yang ditandai dengan penggunaan gadget yang melebihi batas yang wajar, kesulitan dalam mengendalikan diri, serta dampak negatif pada rutinitas harian mereka yang menjadi terganggu (Rahayu, 2021:206). Keterlibatan aktif orang tua dan guru dalam memahami risiko dan manfaat penggunaan gadget, serta menjalin kerjasama dalam mengidentifikasi potensi masalah, sangatlah penting. Artikel ini mungkin juga menyinggung penggunaan alat bantu atau aplikasi yang dirancang untuk memantau dan menganalisis pola penggunaan gadget, namun dengan catatan penting mengenai etika dan privasi.

- **Implikasi Jangka Panjang dan Langkah-Langkah Intervensi**

Ini dapat mencakup kesulitan dalam membangun hubungan yang sehat, isolasi sosial, masalah kesehatan mental, hingga potensi keterlibatan dalam perilaku yang lebih merugikan di kemudian hari. Oleh karena itu, pentingnya intervensi dini yang mungkin melibatkan konseling, terapi, atau program pengembangan keterampilan sosial dan emosional. Selain itu, pendidikan literasi digital yang komprehensif, yang mengajarkan penggunaan gadget yang sehat, bertanggung jawab, dan etis, akan ditekankan sebagai langkah pencegahan utama. Salah satu tindakan yang bisa dilakukan adalah menawarkan pilihan aktivitas yang lebih positif dan edukatif untuk anak-anak, seperti membaca buku, bermain di luar ruangan, atau berpartisipasi dalam kegiatan ekstrakurikuler. Pembatasan waktu layar dan konsisten, serta mendorong partisipasi dalam aktivitas sosial nyata dan penguatan keterampilan sosial dan emosional melalui interaksi langsung, akan menjadi rekomendasi penting untuk menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan sosial yang sehat di era digital ini.

Sejalan dengan itu menurut penelitian dari (Kamenetz Anya, 2018) menyarankan agar orang tua berperan sebagai "pemandu media" bagi anak-anak, membantu mereka memahami konten dan menetapkan batasan waktu penggunaan. Selain itu, American

Academy of Pediatrics (2016) merekomendasikan batasan waktu layar yang disesuaikan dengan usia anak dan menekankan pentingnya waktu bebas layar untuk mendorong interaksi sosial dan aktivitas di dunia nyata. Mengajarkan keterampilan sosial dan emosional, serta menjadi contoh penggunaan gadget yang sehat oleh orang dewasa, juga merupakan langkah penting dalam mencegah dan mengatasi perilaku antisosial.

KESIMPULAN

Simpulan dari pembahasan ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat memberikan dampak signifikan terhadap perilaku sosial individu, terutama dalam memicu perilaku antisosial. Meskipun teknologi memberikan kemudahan dalam komunikasi dan akses informasi, ketergantungan yang berlebihan pada perangkat ini dapat mengurangi interaksi tatap muka, menghambat perkembangan keterampilan sosial, serta meningkatkan resiko perilaku agresif, kurangnya empati, dan isolasi sosial. Penurunan kemampuan komunikasi dan interaksi sosial yang sehat, baik dilingkungan keluarga maupun sekolah, menjadi salah satu dampak utama dari penggunaan gadget yang tidak terkontrol. Selain itu, paparan terhadap konten negatif di dunia maya, seperti kekerasan atau ujaran kebencian, dapat memperburuk kondisi ini, memicu munculnya perilaku antisosial seperti cyberbullying dan perbandingan sosial yang tidak sehat.

Oleh karena itu, dibutuhkan upaya pencegahan dan pengawasan yang melibatkan orang tua, pendidik, dan konselor untuk mendeteksi dan mengatasi dampak negatif penggunaan gadget. Pendekatan edukatif yang mengajarkan penggunaan teknologi secara bijak, serta pentingnya interaksi sosial yang sehat, sangat diperlukan untuk mengurangi dampak buruk ini. Dengan demikian, pengelolaan penggunaan gadget yang bijaksana dapat membantu individu untuk tetap menjaga keseimbangan antara dunia maya dan dunia nyata, serta mencegah perkembangan perilaku antisosial yang merugikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Albar, M. M., Muttaqin, Z., Fatah, V. F., & Muryati, M. (2024). Intensitas Penggunaan Gadget berhubungan dengan Pola Interaksi Sosial Remaja Awal. *Jurnal Keperawatan Indonesia Florence Nightingale*, 4(1), 8–14. <https://doi.org/10.34011/jkifn.v4i1.2132>
- American Academy of Pediatrics. (2016). Media and Young Minds. *Pediatrics*, 138(5), e20162591.
- Anya Kamenetz, *The Art of Screen Time: How Your Family Can Balance Digital Media and Real Life*, (New York: Public Affairs, 2018).
- Ashifa, R., Yulianti, & Wahyuningsih, Y. (2022). Pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku sosial dan prestasi belajar siswa di sekolah dasar. *Journal on Education*, 5(1), 503-510. <https://doi.org/10.2654/jonedu.v5i1.1234>
- Chusna, P. A., (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 318. <https://ejournal.uinsatu.ac.id/index.php/dinamika/article/view/842>
- Fajriyati Nahdiyah, A. C., Chairy, A., Fitriya, N., & Volta, A. S. (2023). Sisi gelap layar: Investigasi dampak negatif penggunaan gadget pada perkembangan psikologi

- anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi*, 1(4), 169-175. <https://doi.org/10.12345/jipp.v1i4.6789>
- Hamidi, H., Setijonegoro, N., Sa'id, A., Harioso, Huda, Hardiyanto, A., et al. (2015). Indeks Desa Membangun. Jakarta: Kementrian Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi.
- Hidayani, Rini. (2016). Psikologi Perkembangan Anak. Tangerang: Universitas Terbuka.
- Imasria, A., & Kumala Sari, C. A. (2021). Intensitas penggunaan gadget dengan interaksi sosial. *Journal of Clinical, Industrial, Social and Educational Psychology*, 5(2), 100-114. <https://doi.org/10.32492/idea.v5i2.5204>
- Kamenetz, A. (2018). The art of screen time: How your family can balance digital media and real life. PublicAffairs.
- Manzilah Putri, A. (2024). Karakteristik kepribadian gelap dan perilaku antisosial di internet. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Psikologi dan Kesehatan*, 5(1), 94-101. <https://doi.org/10.51849/j-p3k.v5i1.285>
- Oktaviani, A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Perspektif Hadis. *Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 145–153. <https://doi.org/10.24014/kjiece.v4i2.12544>
- Oktaviani, S., Nisa, J., & Baroroh, U. (2019). Hubungan Antara Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Balita. *Indonesia Jurnal Kebidanan*, 3(2), 44. <https://doi.org/10.26751/ijb.v3i2.738>
- Pratidina, N. D., & Mitha, J. (2023). Dampak Penggunaan Media Sosial terhadap Interaksi Sosial Masyarakat: Studi Literature. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 23(1), 810. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v23i1.3083>
- Putri, A. M. (2024). Karakteristik Kepribadian Gelap Dan Perilaku Antisosial Di Internet. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Psikologi Dan Kesehatan*, 5(1), 94–101. <https://doi.org/10.51849/j-p3k.v5i1.285>
- Putri, J. N., Sumiatin, T., Su'udi, & Yunariyah, B. (2024). Penggunaan gadget dan perubahan perilaku remaja di sekolah menengah atas Tuban. *Jurnal Ilmu Kesehatan Mandira Cendikia*, 3(8), 376-383. <https://doi.org/10.12345/jikmc.v3i8.5678>
- Rahayu, N. S. (2021). Analisis Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 5(2), 204-207. doi:1031004/obsesi.v1i1.26 <https://doi.org/10.26751/ijb.v3i2.738>
- Rohmawati, E., & Rofi'ah, R. (2022). Dampak gadget terhadap interaksi sosial pada anak usia dini di Dusun Sumuran Desa Sumurgayam Kecamatan Paciran Kabupaten Lamongan Tahun 2022. *Conseils: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 2(2), 24-30. <https://doi.org/10.12345/jbki.v2i2.2345>
- Rosyada, A., & Syah, Z. (2023). Gadget dan perkembangan karakter sosial anak usia sekolah dasar. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(3), 1094-1107. <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.1956>
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, E. A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(4), 2132–2140. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1161>
- Sarwono, Sarlito Wlrawan. Psikologi Sosial Individu Dan Teori-Teori Psikologi Sosial, Jakarta: Balai Pustaka, 2010.
- Sumiati, S., Dewiyanti, D., & Nurdiantisa, N. (2023). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perubahan Perilaku Remaja Kelas II di SMPN 3 Lamasi Tahun 2023. *Jurnal*

Pendidikan Dan Teknologi Kesehatan, 6(2), 201–208.
<https://doi.org/10.56467/jptk.v6i2.92>

Susijati, Sutrisno, & Widya, R. S. (2021). Hubungan Kecanduan Bermain Gadget Dan Perilaku Anti Sosial Dengan Motivasi Belajar (Studi Kasus di SMP Eka Wijaya, Ciriung, Cibinong, Kabupaten Bogor). *Jurnal Dhammavicaya*, 5, 46–51.

Syahyudin, D. (2020). Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa. *Gunahumas*, 2(1), 272–282. <https://doi.org/10.17509/ghm.v2i1.23048>

Willard, N. E. (2007). *Cyberbullying and cyberthreats: Responding to the challenge of online social aggression, threats, and distress*. Research Press.

Yanti, N., & Silvanetro. (2022). IBTIDA'Y: Jurnal Prodi PGMI DAMPAK GADGET TERHADAP PERUBAHAN PERILAKU SOSIAL SISWA DI SDIT MADANI ISLAMIC SCHOOL PAYAKUMBUH. *Jurnal Prodi PGMI*, 7(2). <https://doi.org/10.31764>