



PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PADA MAHASISWA PRODI MANAJEMEN INFORMASI KESEHATAN

Pomarida Simbolon¹, Kajol Santa Monika Marbun²

¹Dosen Manajemen Informasi Kesehatan

²Mahasiswa Manajemen Informasi Kesehatan, STIKes Santa Elisabeth Medan

Email : Kajolmarbun@gmail.com

Abstract

In everyday life, the process of individual relationships with other individuals or society is carried out through social interaction. An individual's social development is greatly influenced by the social interaction skills he or she performs. Intensity is related to frequency, namely how often the activity is carried out. Gadget users now spend more time with their gadgets than chatting or just spending time together with other family members. Uncontrolled use of gadgets like this can interfere with the process of social interaction. The relationship or influence of the intensity of gadget use on social interaction is very strong. The higher the intensity of gadget use, the lower the pattern of social interaction. And vice versa, if the Intensity of Gadget Use is lower, the higher the Social Interaction. The purpose of this study was to identify the effect of the Intensity of Gadget Use on social interaction in Health Information Management Study Program Students. The analytical research design used a cross-sectional approach. The sample of this study was 62 respondents with a sampling technique of total sampling, namely the entire population was used as a research sample. The instrument used was a questionnaire. Data analysis using the Chi-square test. The results of this study obtained a high intensity of gadget use in 7 students (58.3%) and a low intensity of 5 students (10.0%). high social interaction in students as many as 5 people (41.7%) and low as many as 45 people (90.0%). The results of the chi-square statistical test on the effect of the intensity of gadget use on social interaction in students of the Health Information Management Study Program. showed that from 62 respondents obtained a pvalue = 0.001 (p value <0.05). There is an effect of the intensity of gadget use on social interaction in students of the Health Information Management Study Program. It is expected that students of the Health Information Management Study Program will reduce the intensity of gadget use, and use gadgets as needed, Use time to study and communicate with others to increase social interaction every day.

Keywords: *Intensity, Gadget, Social Interaction, Student, Health Information Management*

PENDAHULUAN

Gadget adalah perangkat elektronik kecil khusus yang memiliki banyak fungsi, gadget muncul berbagai macam jenis dan fitur antara lain yakni smartphone, laptop, iphon, netbook dan lain sebagainya. Pengguna gadget tidak hanya dikalangan anak-anak orang tua, dewasa, remaja saja semua dapat menggunakannya. Pengguna gadget kini lebih sering menghabiskan waktunya dengan gadgetnya dari pada bercengkrama atau sekedar menghabiskan waktu mengobrol bersama dengan anggota keluarga yang lain. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol seperti inilah yang dapat mengganggu proses interaksi sosial (Imasria Wahyuliarmy & Ayu Kumala Sari, 2021).



Interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya aktivitas sosial yang dimana manusia saling membutuhkan satu sama lain untuk memenuhi kebutuhan hidupnya .dalam menjalani Dalam menjalani kehidupan, manusia harus bekerjasama dengan orang lain karena pada dasarnya manusia tidak dapat memenuhi kebutuhannya sendiri. Manusia sebagai makhluk sosial selalu berhubungan dengan orang lain. Dalam bergaul, berbicara, bersalaman, bahkan bertentangan sekalipun kita memerlukan orang lain. Dalam bergaul dengan orang lain selalu ada timbal balik atau melibatkan dua belah pihak. Interaksi sosial merupakan ciri khas kehidupan bermasyarakat. Artinya kehidupan bermasyarakat akan kelihatan nyata dalam berbagai bentuk pergaulan seseorang dengan orang lain (Paramastri & Gumilar, 2019).

China merupakan pengguna media sosial paling banyak di dunia yang menduduki peringkat pertama yakni sebesar 777 juta pengguna (Supratman, 2018). Dilansir dari We are Sosial dan Hootsuit dalam laporan Digital 2020, sekitar 175,4 juta penduduk Indonesia telah menggunakan internet dan sekitar 160 juta sebagai pengguna media sosial aktif. Sebanyak 210,3 juta jiwa diantaranya berusia 13-17 tahun dan menduduki peringkat pertama sebagai pengguna internet (Fazry & Apsari, 2021).

Menurut Kementerian Komunikasi dan Informasi (kemenkominfo) pada tahun 2016 mencatat ada sekitar 93,4 juta pengguna internet di Indonesia. Sementara, pengguna smartphone ada sekitar 80 juta. Hal ini merupakan potensi yang besar untuk bisa dikembangkan industri digital marketing. Lembaga Riset Digital Marketing Emarketer memperkirakan pada tahun 2018 jumlah penggunaan aktif smartphone di Indonesia lebih dari 100 juta orang, dan pengguna internet di Indonesia mencapai 43 juta dari 265 juta jiwa penduduk Indonesia. Dengan jumlah sebesar itu Indonesia akan menjadi negara dengan pengguna aktif smartphone terbesar keempat di dunia setelah cina, india dan amerika.

Berdasarkan penelitian (Alhidayah, 2017) bahwa dari 131 mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Jember sebanyak 71 atau 54,20% mahasiswa memiliki kategori tinggi, maksud dari kategori tinggi adalah serangkaian perilaku serta sikap yang semakin tinggi maka mempunyai nilai tinggi pada tingkat interaksi sosial dengan seringnya seseorang berkomunikasi secara langsung, maka individu tersebut mampu menunjukkan sikap langsung



Berdasarkan penelitian (Rika Widianita, 2023) bahwa responden yang skornya berada pada kategori tinggi berjumlah 12 remaja dengan presentase 15,3%, responden dengan kategori sedang berjumlah 56 remaja dengan presentase 71,8%, dan responden dengan kategori rendah berjumlah 10 remaja dengan presentase 12,9%. Dengan demikian gambaran interaksi sosial berada pada kategori sedang.

Berdasarkan penelitian (Misnah et al., 2021) subjek yang berada di kategori tinggi sebanyak 12,5% (10 orang), sedang sebanyak 87,5% (70 orang), serta rendah sebanyak 0% (0 orang). Pada hasil perhitungan tersebut bisa disimpulkan bahwa tingkat interaksi sosial mahasiswa Psikologi Islam Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Antasari Banjarmasin tergolong sedang.

Faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial yaitu, Pola Asuh, Lingkungan, Hubungan antara Anak dengan Teman sebaya, dan Penggunaan Gadget (Iswinarti et al., 2025). Penggunaan gadget adalah sebuah keadaan tingkatan dan seberapa sering seorang menggunakan fasilitas yang ada dalam gadget dengan frekuensi waktu tertentu.

Intensitas merupakan tingkat keseringan seseorang dalam melakukan suatu hal. Menurut Dahrendorf (dalam Aqlima 2020: 19) Intensitas adalah istilah yang berkaitan dengan seberapa seringnya seseorang yang melakukan kegiatan dalam waktu tertentu dan dapat diukur dari sejauh mana kedalaman informasi yang dipahami. Dalam penelitian ini intensitas penggunaan gadget adalah tingkat seberapa seringnya mahasiswa dalam penggunaan gadget untuk berbagai macam tujuan dan fungsi (Simbolon, 2021).

Berdasarkan penelitian (Alhidayah, 2017) bahwa dari 131 mahasiswa tingkat intensitas penggunaan gadget sebanyak 55 atau 41,98% mahasiswa pada kategori tinggi, namun intensitas penggunaan gadget pada mahasiswa menunjukkan kriteria rendah. Kriteria rendah ini berarti seringnya menggunakan gadget memiliki durasi penggunaan selama kurang dari 2,5 jam dan memiliki frekuensi mengecek gadget 3 kali secara terus menerus selama dalam satu hari.

Berdasarkan penelitian (Imasria Wahyuliarmy & Ayu Kumala Sari, 2021). hasil analisis deskriptif data skala intensitas penggunaan gadget didapatkan bahwa subyek yang paling tinggi dalam kategori Tinggi yaitu 40 %, selanjutnya kategori Sangat



Tinggi 35 %, kategori Cukup 20 %, kategori Rendah 5 %. Tidak ada satupun subyek yang masuk dalam kategori Sangat Rendah.

Berdasarkan penelitian (Albar et al., 2024) Hasil distribusi pada Variabel Intensitas Penggunaan Gadget menunjukkan bahwa di antara siswa kelas 8 di SMPN 5 Cimahi, sebagian kecil (19%) mengalami penggunaan gadget yang tinggi, sementara sebagian besar (64,6%) mengalami penggunaan gadget yang sedang. Dari hasil tersebut, intensitas penggunaan gadget tinggi lebih sedikit dari intensitas penggunaan gadget sedang.

Berdasarkan penelitian (Nabila Chusna, 2023) yaitu penggunaan tinggi yaitu pada intensitas penggunaan lebih dari 3 jam dalam sehari, penggunaan sedang yaitu pada intensitas penggunaan sekitar 3 jam dalam sehari, penggunaan rendah yaitu intensitas penggunaan kurang dari 3 jam dalam sehari.

kedua variabel tersebut ialah Waktu yang digunakan untuk gadget cenderung mengurangi waktu untuk interaksi langsung. Ketika seseorang lebih banyak menghabiskan waktu dengan gadget, maka waktu dan kesempatan untuk berinteraksi dengan keluarga, teman, atau lingkungan sekitar bisa menurun, hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan gadget, maka ada kemungkinan interaksi sosial seseorang akan menurun. Artinya, kedua variabel ini saling terkait secara langsung dan layak untuk diteliti lebih lanjut, terutama dalam konteks kehidupan masyarakat modern yang sangat bergantung pada teknologi.

Berdasarkan Hasil penelitian (Imasria Wahyuliarmy & Ayu Kumala Sari, 2021) terdapat hubungan negatif yang signifikan antara Intensitas Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial yang artinya semakin tinggi Intensitas penggunaan Gadget maka semakin rendah Interaksi Sosial. Dan sebaliknya jika semakin rendah Intensitas Penggunaan Gadget maka semakin tinggi Interaksi Sosial. Jadi hipotesis yang diajukan oleh peneliti ini diterima.

Berdasarkan hasil penelitian (Alhidayah, 2017) Nilai taraf signifikansi yang didapat sebesar 0,03 karena taraf signifikansi $< 0,05$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak yang artinya ada pengaruh yang signifikan yang menunjukkan bahwa variabel X dan variabel Y saling berpengaruh



Berdasarkan hasil penelitian (Rika Widianita, 2023) bahwa H_0 diterima dan H_1 ditolak, Sehingga hipotesis dinyatakan terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial remaja di Desa Rajabasa Lama Kabupaten Lampung Timur

Berdasarkan hasil survey awal pada mahasiswa Prodi Manajemen Informasi menemukan bahwa intensitas penggunaan gadget pada mahasiswa Yang berada pada kategori tinggi sebanyak 3 orang (33.3%) dan interaksi sosial pada mahasiswa yang berada pada kategori tinggi sebanyak 6 orang (66,7%).

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Intensitas penggunaan gadget terhadap Interaksi Sosial pada Mahasiswa Prodi Manajemen Informasi Kesehatan.

1. Rumusan Masalah

1. Adakah Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Prodi Manajemen Informasi Kesehatan?

2. Tujuan Penelitian

2.1 Tujuan

Mengidentifikasi Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Prodi Manajemen Informasi Kesehatan

2.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi Intensitas Penggunaan Gadget Pada Mahasiswa Prodi Manajemen Informasi Kesehatan.
2. Mengidentifikasi Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Prodi Manajemen Informasi Kesehatan.
3. Menganalisis Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Prodi Manajemen Informasi Kesehatan

3. Tinjauan Pustaka

3.1 intensitas Gadget

Iskandar (2011) Intensitas berhubungan dengan frekuensi, yaitu seberapa sering kegiatan tersebut dilakukan. Pendapat dari Cowie (dalam Dewandari. 2013) intensitas merupakan suatu situasi dan kondisi saat individu melakukan suatu aktivitas secara berulang-ulang dan memiliki frekuensi tertentu. Danfort (dalam



Dewi. 2014) berpendapat bahwa intensitas merupakan frekuensi yang terlalu sering dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Seperti yang telah diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa intensitas adalah suatu sikap atau keadaan tertentu yang dilakukan dengan banyaknya waktu yang digunakan pada suatu aktivitas yang telah dipilih.

3.1.2 Indikator Intensitas

Intensitas memiliki beberapa aspek menurut Horrigan (dalam Aryanti. 2016) terdapat dua hal yang mendasar yang harus diamati untuk mengetahui intensitas penggunaan gadget, yaitu sebagai berikut:

a. Frekuensi

Frekuensi adalah banyaknya pengulangan perilaku yang menjadi target (seringnya kegiatan itu dilaksanakan dalam periode waktu tertentu). Frekuensi mengumpulkan data khalayak tentang berapa kali sehari seseorang menggunakan media tertentu (dalam penelitian aktivitas akses internet), berapa kali dalam seminggu dan seterusnya

b. Durasi

Durasi adalah lamanya selang waktu yang dibutuhkan individu untuk melakukan perilaku yang menjadi target lamanya selang waktu yang dibutuhkan untuk menggunakan internet (berapa jam sehari atau berapa menit).

Kedua indikator diatas bila dikaitkan dengan intensitas penggunaan smartphone maka frekuensi berarti sering tidaknya memakai smartphone, durasi berarti lamanya penggunaan smartphone

3.1.3 Faktor yang menyebabkan penggunaan Gadget

Jordan (dalam Sari. 2014) mengemukakan beberapa faktor yang penyebab penggunaan gadget:

- a. Rasa tertarik terhadap aplikasi yang terdapat pada gadget Aplikasi yang terdapat pada gadget menarik untuk dicoba dan kemudahan dalam mengakses membuat leluasa untuk menggunakan gadget dalam mengisi waktu keseharian.
- b. Motivasi yang mendukung untuk menggunakan gadget Peran lingkungan sekitar menjadi salah satu faktor mengapa individu menggunakan gadget.



Modelling yang dilakukan terhadap lingkungan yang rata-rata menggunakan gadget akan mendorong seseorang untuk mengikuti apa yang dilakukan.

- c. Motivasi yang didukung faktor interaksi Interaksi yang dilakukan seseorang dengan teman sebayanya atau lingkungan sekitarnya yang menggunakan gadget juga menjadi salah satu faktor, ditambah kebutuhan interaksi pun menjadi motivasi anak dalam menggunakan gadget.

Berdasarkan penjabaran tersebut dapat dilihat bahwa faktor yang menyebabkan penggunaan gadget adalah sebuah keadaan tingkatan atau seberapa sering seseorang menggunakan fasilitas yang ada dalam gadget dengan frekuensi waktu tertentu.

3.2 Interaksi Sosial

Dalam kehidupan sehari-hari proses hubungan individu dengan individu lain atau masyarakat dilakukan melalui interaksi sosial. Perkembangan sosial individu sangat dipengaruhi keterampilan interaksi sosial yang dilakukannya. Kemampuan dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial akan menjadikan seseorang menentukan sikap sosialnya untuk mereaksi fenomenafenomena sosial di lingkungannya (Akbari, 2019).

Interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya aktivitas sosial yang dimana manusia saling membutuhkan satu sama lain untuk memenuhi kebutuhan hidupnya .dalam menjalani Dalam menjalani kehidupan, manusia harus bekerjasama dengan orang lain karena pada dasarnya manusia tidak dapat memenuhi kebutuhannya sendiri. Manusia sebagai makhluk sosial selalu berhubungan dengan orang lain. Dalam bergaul, berbicara, bersalaman, bahkan bertentangan sekalipun kita memerlukan orang lain. Dalam bergaul dengan orang lain selalu ada timbal balik atau melibatkan dua belah pihak. Interaksi sosial merupakan ciri khas kehidupan bermasyarakat. Artinya kehidupan bermasyarakat akan kelihatan nyata dalam berbagai bentuk pergaulan seseorang dengan orang lain (Paramastri & Gumilar, 2019).

3.2.1 Faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial

1. Penggunaan gadget

(Batinah et al., 2022) menyebutkan bahwa penggunaan gadget yang dilakukan secara berlebihan dapat memberi dampak negatif bagi hubungan sosial dan



emosional anak termasuk interaksi sosialnya sehingga intensitas anak dalam menggunakan gadget perlu untuk dikontrol dan dibatasi oleh orangtua.

2. Pola Asuh

Pola asuh merupakan bentuk pengasuhan yang diberikan orangtua atau pengasuh dalam membentuk sikap dan perilaku positif anak sesuai lingkungan masyarakat. Terdapat beberapa bentuk pola asuh orang tua, salah satunya adalah pola asuh demokratis. Bentuk pola asuh demokratis diketahui mampu meningkatkan interaksi anak secara positif (Batinah et al, 2022). Coelho et al. (2017) menambahkan bahwa bentuk pengasuhan yang positif dapat mengembangkan keterampilan sosial anak dalam komunikasi, berperilaku, serta meningkatkan hubungan antara teman sebaya,

3. Lingkungan

Lingkungan digambarkan sebagai keadaan atau kondisi yang menjadi tempat seorang anak untuk dapat tumbuh dan berkembang. Menurut Batinah et al. (2022) lingkungan diketahui mampu mempengaruhi kemampuan interaksi sosial anak. Lingkungan sosial yang baik dan positif akan mengembangkan interaksi sosial anak yang positif, begitu pula sebaliknya.

4. Hubungan antara anak dengan teman sebaya

Hubungan antara anak dengan teman sebaya biasanya terjadi ketika anak menjalin interaksi saat melakukan aktivitas bermain bersama teman. Bermain bersama teman sebaya merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi interaksi sosial anak (Batinah et al, 2022). Hal ini sejalan dengan pernyataan Coelho et al. (2017) dimana bermain bersama-sama memungkinkan terjadinya interaksi anak dengan teman sebaya hingga kemudian timbul rasa aman ketika menjalin hubungan yang lebih erat (Iswinarti et al., 2025).

METODE PENELITIAN

Jenis rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan penelitian analitik dengan menggunakan pendekatan cross sectional. Cross sectional adalah suatu penelitian dimana variabel independen/faktor penyebab/faktor risiko dan variabel dependen/faktor akibat/faktor efek dikumpulkan pada saat bersamaan (Adiputra et al., 2021). Rancangan dalam penelitian ini untuk mengetahui pengaruh Intensitas



penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pada mahasiswa Prodi Manajemen Informasi Kesehatan.

Populasi penelitian ini adalah Mahasiswa Prodi Manajemen Informasi Kesehatan berjumlah 62 orang. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan total sampling yaitu seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Jadi sampel dalam penelitian ini berjumlah 62 orang.

Variabel-Variabel dalam penelitian ini adalah :

Variabel bebas : Intensitas Penggunaan Gadget (X)

Variabel Tergantung : Interaksi Sosial (Y)

Defenisi Oprasioanal dalam penelitian ini yaitu :

Tabel 1. Definisi Operasional

No.	Variabel	Defenisi	Indikator	Alat Ukur	Skala
1.	Intensitas penggunaan <i>gadget</i>	sebuah keadaan tingkatan atau seberapa sering seorang menggunakan fasilitas yang ada dalam gadget dengan frekuensi waktu tertentu	1. Frekuensi 2. durasi	Kuesioner	Ordinal
2	Interaksi Sosial	Interaksi sosial merupakan perilaku yang ditunjukkan melalui kemampuan individu dalam berkomunikasi dengan orang lain, kemampuan individu dalam menunjukkan perasaan yang dirasakan terhadap orang lain, saling mempengaruhi serta mematuhi norma di lingkungan sekitar	1. Komunikasi 2. Sikap 3. Tingkah laku kelompok 4. Norma sosial	Kuesioner	Ordinal

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini dengan menggunakan kuesioner. Pada jenis pengukuran ini, penelitian mengumpulkan data dengan membagikan kuesioner



kepada responden para mahasiswa Prodi Manajemen Informasi Kesehatan. Instrumen yang akan digunakan untuk intensitas penggunaan *gadget* dan interaksi sosial menggunakan kuesioner yang terdiri dari 12 pertanyaan yang berisi tentang intensitas penggunaan *gadget* dan 24 pertanyaan tentang interaksi sosial.

Skor skala likert dalam penelitian ini berkisar antara 1-4 dengan asumsi untuk mempermudah subyek penelitian dalam memilih jawaban.

Berikut gambaran alternatif jawaban skala interaksi sosial.

Tabel.2

Pernyataan Favorable	skor	Pernyataan unFavorable	skor
Sangat Sesuai (SS)	4	Sangat Sesuai (SS)	1
Sesuai (S)	3	Sesuai (S)	2
Tidak Sesuai (TS)	2	Tidak Sesuai (TS)	3
Sangat Tidak Sesuai (STS)	1	Sangat Tidak Sesuai (STS)	4

Adapun skala yang dibuat menggunakan alat ukur dari penelitian yang mengenalkan 2 aspek intensitas penggunaan, yaitu frekuensi dan durasi.

Aspek Frekuensi pada indikator Terdapat 6 pernyataan pada item favorable yaitu pada nomor 1, 5, 11 pada item unfavorable yaitu nomor 4, 9, 12. Aspek Durasi pada indikator terdapat 6 pernyataan, pada item favorable yaitu pada nomor 3,6,8 pada item unfavorable yaitu pada nomor 2, 7, 10. Maka jumlah pernyataan pada kuesioner intensitas penggunaan gadget berjumlah 12.

Adapun skala yang dibuat menggunakan alat ukur dari penelitian yang mengenalkan 4 aspek Interaksi Sosial, yaitu Komunikasi, Sikap, Tingkah laku kelompok dan Norma sosial.

Aspek Komunikasi pada indikator Terdapat 6 pernyataan, pada item favorable yaitu nomor 1, 6, 3, item unfavorable yaitu nomor 4, 2, 5. Aspek Sikap pada indikator terdapat 6 pernyataan, pada item favorable yaitu nomor 7, 10, 11, pada item unfavorable yaitu nomor 8, 9, 12. Aspek Tingkah laku kelompok pada indikator terdapat 6 pernyataan, pada item favorable yaitu nomor 13, 14, 17, pada item unfavorable yaitu nomor 15, 16, 18. Aspek Norma sosial pada indikator terdapat 6 pernyataan, pada item favorable yaitu nomor 19, 21, 23, pada item unfavorable yaitu nomor 20, 22, 24. Maka jumlah pernyataan pada kuesioner Interaksi sosial berjumlah 24.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap interaksi sosial pada mahasiswa Prodi Manajemen Informasi Kesehatan. Penelitian ini dimulai dari 13-28 Maret 2025. Responden pada penelitian ini adalah Mahasiswa Prodi Manajemen Informasi Kesehatan di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan dengan jumlah responden 62 orang.

Tabel 3 Distribusi Frekuensi Dan Persentase Karakteristik Mahasiswa Prodi Manajemen Informasi Kesehatan (N=62)

Karakteristik	Frekuensi (f)	Presentase (%)
Jenis kelamin		
Laki-laki	16	25,8
Perempuan	46	74,2
Total	62	100
Umur		
18	7	11,3
19	8	12,9
20	17	27,4
21	15	24,2
22	8	12,9
23	2	3,2
24	2	3,2
25	3	4,8
Total	62	100

Karakteristik responden berdasarkan data demografi dimana dari 62 responden ditemukan mayoritas berjenis kelamin perempuan sebanyak 46 orang (74,2%) dan minoritas pada jenis kelamin laki-laki sebanyak 16 orang (25,8%). Berdasarkan umur diperoleh data bahwa mayoritas responden memiliki umur 20 sebanyak 17 orang (27,4%) dan minoritas responden memiliki umur 23 sebanyak 2 orang (3,2%) dan umur 24 sebanyak 2 orang (3,2%)

Salah satu pembagian kelompok usia atau kategori umur dikeluarkan oleh Departemen Kesehatan RI (2009) antara lain: masa remaja akhir (17 – 25 tahun), masa dewasa awal (26 – 35 tahun), masa dewasa akhir (36 – 45 tahun), masa lansia awal (46



– 55 tahun), masa lansia akhir (56 – 65 tahun) Masa Manula (65 - atas) (Al Amin & Juniati, 2017).

Berdasarkan usia di peroleh data bahwa mayoritas responden pada usia 17 – 25 tahun (masa remaja akhir).

Tabel 4 Distribusi Responden Berdasarkan Intensitas penggunaan Gadget pada Mahasiswa Prodi Manajemen Informasi Kesehatan

Intensitas penggunaan Gadget	Frekuensi	Persentase (%)
Rendah	12	19.4
Tinggi	50	80.6
Total	62	100.0

Berdasarkan tabel 3.2 diperoleh data dari 62 mahasiswa mayoritas intensitas penggunaan Gadget berada dalam kategori rendah sebanyak 12 mahasiswa (19.4%) dan minoritas penggunaan responden berada dalam kategori tinggi sebanyak 50 mahasiswa (80.6%) .

Tabel 5 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Interaksi Sosial pada Mahasiswa Prodi Manajemen Informasi Kesehatan

Interaksi sosial	Frekuensi	Persentase (%)
Rendah	50	80.6
Tinggi	12	19.4
Total	62	100.0

Berdasarkan tabel 3.3 diperoleh data dari 62 mahasiswa mayoritas intensitas penggunaan Gadget berada dalam kategori Rendah sebanyak 50 mahasiswa (80.6%) dan minoritas penggunaan responden berada dalam kategori Tinggi sebanyak 12 mahasiswa (19.4%).

Tabel 6. Hasil Tabulasi Silang Pengaruh Intensitas penggunaan gadget terhadap Interaksi sosial pada mahasiswa Prodi Manajemen Informasi Kesehatan

Intensitas penggunaan gadget	Interaksi Sosial				P-Value
	Rendah		Tinggi		
	F	%	F	%	N
Rendah	5	10.0	7	58.3	12
Tinggi	45	90.0	5	41.7	50

Hasil uji statistik chi-square tentang pengaruh Intensitas penggunaan gadget terhadap Interaksi sosial pada mahasiswa Prodi Manajemen Informasi Kesehatan. menunjukkan bahwa dari 62 Responden diperoleh pvalue = 0.001 (nilai p<0,05).



Terdapat pengaruh Intensitas penggunaan gadget terhadap Interaksi sosial pada mahasiswa Prodi Manajemen Informasi Kesehatan. Dimana Intensitas penggunaan gadget yang tinggi dengan interaksi sosial yang tinggi, yang memiliki intensitas penggunaan gadget yang tinggi dengan interaksi sosial rendah. Yang memiliki intensitas penggunaan gadget yang rendah dengan interaksi sosial tinggi dan yang memiliki intensitas penggunaan gadget rendah dengan interaksi sosial rendah.

Hasil penelitian dapat dilihat bahwa interaksi sosial dipengaruhi oleh intensitas penggunaan gadget. Semakin tinggi intensitas penggunaan gadget maka semakin rendah pola interaksi sosial. Dan sebaliknya jika semakin rendah Intensitas Penggunaan Gadget maka semakin tinggi Interaksi Sosial.

Hasil penelitian ini sejalan dengan (Alhidayah, 2017) hasil penelitian bahwa hipotesa dalam penelitian ini H1 diterima dan H0 ditolak yang artinya ada pengaruh yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan interaksi sosial mahasiswa di Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Jember, dilihat dari nilai signifikansi atau linearity dengan nilai Sig. $0,002 < 0,005$. Semakin tinggi nilai R square maka semakin besar pengaruh intensitas terhadap interaksi sosial dilihat dari hasil nilai nilai R square sebesar 6,8%.

Hasil penelitian ini sejalan dengan (Imasria Wahyuliarmy & Ayu Kumala Sari, 2021) menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara Intensitas Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial yang artinya semakin tinggi Intensitas penggunaan Gadget maka semakin rendah Interaksi Sosial. Dan sebaliknya jika semakin rendah Intensitas Penggunaan Gadget maka semakin tinggi Interaksi Sosial. terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial remaja.

Menurut Ramadhani (2013) intraksi sosial secara tidak langsung terjadi ketika kehadiran gadget dengan memberikan rasa ketertarikan bagi penggunanya untuk bertukar pesan secara tidak langsung dengan aplikasi sosial media atau chatting yang terdapat dalam gadget, dengan adanya kemudahan tersebut, proses pergaulan dan interaksi sosial secara tidak langsung bisa menjadi lebih mudah karena dapat berkomunikasi secara intensif. Pengguna gadget lebih nyaman berinteraksi secara tidak langsung melalui gadget dari pada bertemu secara langsung karena beranggapan bisa mengekspresikan perasaannya atau apa yang ingin dikatakannya saat berkomunikasi



melalui gadget daripada berkomunikasi secara langsung. Ketertarikan mahasiswa terhadap gadget karena ingin mengetahui persepsi orang lain terhadap gadget,

KESIMPULAN

Pada bagian akhir penelitian ini, peneliti memaparkan beberapa simpulan yang dapat diambil yang didasarkan pada temuan hasil penelitian. Secara umum peneliti menyimpulkan bahwa Pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap interaksi sosial pada Mahasiswa Prodi Manajemen Informasi Kesehatan. Secara lebih khusus peneliti dapat menarik simpulan sebagai berikut:

1. intensitas penggunaan gadget pada mahasiswa Yang berada pada kategori tinggi sebanyak 7 orang (58.3%) dan intensitas penggunaan gadget pada mahasiswa yang berada pada kategori rendah sebanyak 5 orang (10.0%).
2. interaksi sosial pada mahasiswa yang berada pada kategori tinggi sebanyak 5 orang (41.7%) dan interaksi sosial pada mahasiswa yang berada pada kategori rendah sebanyak 45 orang (90.0%).
3. hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 62 Responden diperoleh pvalue = 0.001 (nilai $p < 0,05$). Terdapat pengaruh Intensitas penggunaan gadget terhadap Interaksi sosial pada mahasiswa Prodi Manajemen Informasi Kesehatan.

SARAN

Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai data tambahan untuk peneliti selanjutnya terutama berhubungan dengan intensitas penggunaan gadget dan interaksi sosial. Selain itu, penelitian selanjutnya diharapkan bisa menambahkan variabel independen lainnya yang dapat mempengaruhi Interaksi Sosial.



DAFTAR PUSTAKA

- Akbari, S. (2019). *Dampak gadget terhadap interaksi sosial mahasiswa* (pp. 1–82). Ar-Raniry.ac.id.
- Al Amin, M., & Juniati, D. (2017). Klasifikasi kelompok umur manusia berdasarkan analisis dimensi fraktal box counting dari citra wajah dengan deteksi tepi Canny. *Jurnal Ilmiah Matematika*, 2(6), 1–10.
- Alhidayah, N. D. (2017). Pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap interaksi sosial pada mahasiswa. *Jurnal JRPP*, 4, 44–45.
<https://www.bing.com/search?q=PENGARUH+INTENSITAS+PENGGUNAA+N+GADGET+TERHADAP+PERUBAHAN+INTERAKSI+SOSIAL+PADA+ANAK&FORM=ANCMS9&PC=U53>
- Hasibuan, E. A. (2019). *Hubungan antara intensitas penggunaan media sosial dengan interaksi sosial pada mahasiswa Psikologi Universitas Medan Area Stambuk 2017–2018* (Skripsi). Universitas Medan Area Medan.
- 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>
- Lestari, S., Sarirah, T., & Al Yusainy, C. (2022). Dosen pembimbing I dosen pembimbing II. *CIVED*, 07, 1–16.
<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/cived/article/viewFile/7921/6056>
- Misnah, S., Abidin, M. Z., & Mubarak, M. (2021). Intensitas penggunaan gadget terhadap interaksi sosial mahasiswa Psikologi Islam UIN Antasari Banjarmasin. *Jurnal Al-Husna*, 1(3), 237. <https://doi.org/10.18592/jah.v1i3.4238>
- Paramastri, N. A., & Gumilar, G. (2019). Penggunaan Twitter sebagai medium distribusi berita dan *news gathering* oleh Tirto.id. *Jurnal Kajian Jurnalisme*, 3(1), 18. <https://doi.org/10.24198/jkj.v3i1.22450>
- Widianita, D. R. (2023). [No title]. *At-Tawassuth: Jurnal Ekonomi Islam*, 8(1), 1–19.
- Yanuar. (2015). *Interaksi sosial Santosa 2006* (Vol. 1).