GAMBARAN PERKEMBANGAN SOSIAL PADA REMAJA PENGGUNA GADGET

Anjas Janah Triana[1], Atiek Murharyati[2], Happy Indri Hapsari[3]
[1,2,3] Program Studi Keperawatan Program Sarjana Fakultas Ilmu Kesehatan
Universitas Kusuma Husada Surakarta
Korespondensi penulis: dmurharyati@gmail.com, anjasjanahtriana@gmail.com

Abstrak

Perkembangan sosial merupakan salah satu aspek penting pada masa remaja, terutama ketika penggunaan gadget semakin menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran perkembPangan sosial pada remaja pengguna gadget di SMA Negeri 5 Surakarta berdasarkan karakteristik usia, jenis kelamin, kelas, dan durasi penggunaan gadget. Penelitian menggunakan desain deskriptif kuantitatif dengan pendekatan cross-sectional. Sampel sebanyak 255 siswa kelas 10 dan 11 dipilih dengan teknik proportionate stratified random sampling. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner perkembangan sosial dan dianalisis secara univariat serta tabulasi silang. Hasil menunjukkan mayoritas responden perempuan (57,3%), berusia 16 tahun (52,2%), kelas 10 (51,0%), dan menggunakan gadget selama 4–7 jam per hari (47,5%). Perkembangan sosial mayoritas berada pada kategori sedang sebanyak 155 responden (60,8%). Berdasarkan tabulasi silang, kategori sedang dominan pada laki-laki (62,4%), perempuan (59,6%), usia 15–18 tahun, serta kelas 10 (62,3%) dan kelas 11 (59,2%). Pada durasi penggunaan gadget <3 jam/hari, 72,0% responden berada pada kategori perkembangan sosial tinggi, sedangkan pada durasi >8 jam/hari, 42,2% berada pada kategori rendah. Hasil ini merupakan gambaran deskriptif dan tidak digunakan untuk menghubungkan sebab-akibat.

Kata Kunci: Perkembangan Sosial, Remaja, Gadget

Abstract

Social development is an important aspect of adolescence, particularly as gadget use has become increasingly integrated into adolescents' daily lives. This study aimed to describe social development among adolescent gadget users at SMA Negeri 5 Surakarta based on age, gender, grade level, and duration of gadget use. A quantitative descriptive study with a cross-sectional approach was conducted among 255 students in grades 10 and 11, selected using proportionate stratified random sampling. Data were collected using a social development questionnaire and analyzed using univariate analysis and cross-tabulation. The findings showed that the majority of respondents were female (57.3%), aged 16 years (52.2%), in grade 10 (51.0%), and used gadgets for 4–7 hours per day (47.5%). Overall, social development was predominantly categorized as moderate, involving 155 respondents (60.8%). Based on cross-tabulation, the moderate category was predominant among male respondents (62.4%), female respondents (59.6%), respondents aged 15–18 years, and students in both grade 10 (62.3%) and grade 11 (59.2%). Among respondents who used gadgets for less than 3 hours per day, 72.0% had a high level of social development, whereas among those who used gadgets for more than 8 hours per day, 42.2% had a low level of social development. These findings provide a descriptive overview of social development among adolescent gadget users and should not be interpreted as indicating causal relationships.

Keywords: social development, adolescents, gadget use

PENDAHULUAN

Remaja adalah masa yang penting dalam pertumbuhan seseorang karena pada masa ini terjadi perubahan di berbagai aspek kehidupan, seperti fisik, pikiran, perasaan, dan hubungan sosial. Pada masa ini, remaja mulai membangun hubungan yang lebih luas dengan teman-teman sebaya, belajar untuk lebih mandiri, serta mulai memahami dan menjalani peran sosial yang lebih bertanggung jawab. Tahapan perkembangan remaja dalam penelitian ini mencakup remaja awal yang berusia 10 hingga 15 tahun, remaja tengah yang berusia 16 hingga 20 tahun, dan remaja akhir yang berusia 21 hingga 24 tahun. Perkembangan sosial sangat penting karena kemampuan remaja dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar tergantung pada sejauh mana mereka mampu melaksanakan tugas-tugas perkembangan sosialnya (Sinurat dkk., 2025).

Perkembangan sosial adalah proses di mana seseorang mampu berhubungan dengan orang lain serta lingkungan di sekitarnya. Interaksi sosial, kemampuan merasakan perasaan orang lain, dan tingkat kematangan sosial adalah tanda-tanda penting untuk mengetahui perkembangan sosial remaja, menurut (Wiresti & Na'imah, 2021). Teori perkembangan psikososial juga menekankan bahwa cara seseorang berinteraksi dengan orang lain dan mengatasi tantangan yang muncul di setiap tahap kehidupan mempengaruhi cara diri seseorang terbentuk (Pedhu, 2022). Oleh karena itu, kemampuan remaja untuk berinteraksi, memahami orang lain, dan beradaptasi menjadi bagian penting dalam perkembangan sosial mereka.

Perkembangan sosial remaja dipengaruhi oleh beberapa hal, seperti kondisi keluarga, kemampuan dalam berinteraksi sosial, tingkat sosial, pendidikan, kondisi ekonomi, serta kemampuan mental khususnya emosi dan kemampuan berpikir (Zulkarnaen, 2021). Lingkungan keluarga dan sekolah memberi kesempatan kepada remaja untuk belajar berbicara dengan orang lain, bekerja bersama, memahami aturan yang berlaku, dan memperkuat hubungan dengan manusia di sekitarnya. Selain faktor lingkungan, perkembangan sosial juga bisa dipengaruhi oleh cara dan kegiatan yang dilakukan remaja dalam kehidupan sehari-hari.

Berkembangnya teknologi membuat perangkat elektronik menjadi bagian dari aktivitas remaja. Gadget bisa berupa ponsel, tablet, laptop, dan perangkat elektronik lainnya yang memiliki fungsi yang berguna. Penggunaan perangkat elektronik bisa memberikan banyak manfaat, seperti mempermudah komunikasi, belajar, mencari informasi, dan menonton hiburan (Azkia, 2022). Namun, penggunaan gadget juga harus diawasi karena penggunaan yang terlalu lama bisa berdampak pada penurunan interaksi langsung dan munculnya sikap seperti lebih suka berada sendirian, kurang perhatian terhadap sekitar, serta menurunnya kemampuan empati (Puspitasari, 2024).

Durasi penggunaan perangkat dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga kategori, yaitu rendah (<3 jam/hari), sedang (4-7 jam/hari), dan tinggi (>8 jam/hari) (J. N. Putri dkk., 2024). Kategori tersebut digunakan untuk menggambarkan pola penggunaan gadget pada remaja. Penelitian yang dilakukan (Hasanah, Idyatul, Kurniatun, Irni Dwiastiti, 2021) menunjukkan bahwa 52% anak mengalami perkembangan sosial di bawah rata-rata dan 83% di antaranya menggunakan perangkat elektronik selama lebih dari satu jam setiap hari. Temuan itu menunjukkan bahwa pertumbuhan sosial dan penggunaan perangkat elektronik adalah hal yang penting untuk diperhatikan mulai dari usia anak sampai usia remaja.

Penelitian (Sinurat dkk., 2025) berdasarkan studi literatur menunjukkan bahwa perkembangan sosial anak remaja usia 10 hingga 18 tahun adalah proses yang rumit dan

saling terkait satu sama lain. (Faisal dkk., 2024) juga menyebutkan bahwa perkembangan kecerdasan, perasaan, kemampuan sosial, serta nilai moral pada masa remaja bisa bervariasi dari satu orang ke orang lain. Meskipun begitu, penelitian sebelumnya berbeda dengan penelitian ini, khususnya dalam hal karakteristik responden dan cara penelitian digunakan. Penelitian ini melihat bagaimana perkembangan sosial para remaja pengguna gadget di lingkungan sekolah dengan memperhatikan usia, jenis kelamin, kelas, dan durasi penggunaan gadget.

Berdasarkan penelitian awal di SMA Negeri 5 Surakarta, dari enam siswa yang ditemui, ada siswa yang mudah bergaul dengan teman dan ada juga siswa yang lebih suka menyendiri serta bermain gadget. Salah satu siswa mengatakan bahwa dia menggunakan gadget selama sekitar 6 jam setiap hari. Kondisi itu menunjukan perlunya gambaran mengenai perkembangan sosial remaja pengguna gadget di sekolah. Masalah penelitian ini adalah bagaimana gambaran perkembangan sosial remaja pengguna gadget di SMA Negeri 5 Surakarta. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran perkembangan sosial remaja pengguna gadget berdasarkan usia, jenis kelamin, kelas, dan durasi penggunaan gadget.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain deskriptif kuantitatif dengan pendekatan *cross-sectional*. Desain deskriptif dipilih untuk menggambarkan kondisi perkembangan sosial remaja pengguna gadget tanpa menguji hubungan sebab-akibat. Pendekatan cross-sectional berarti pengukuran variabel dilakukan pada satu waktu pengumpulan data (Sugiyono, 2023). Variabel utama penelitian adalah perkembangan sosial remaja pengguna gadget. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 5 Surakarta pada tahun 2026. Populasi terdiri dari seluruh siswa kelas 10 dan 11, sejumlah 702 siswa. Sampel berjumlah 255 siswa, terdiri dari 130 siswa kelas 10 dan 125 siswa kelas 11. Ukuran sampel di tentukan menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan 5%, kemudian alokasi sampel dilakukan secara proporsional per strata kelas (Sugiyono, 2023). Teknik pengambilan sampel adalah proportionate stratified random sampling, yaitu membagi populasi berdasarkan strata dan memilih responden secara acak sesuai proporsi tiap kelompok (Sugiyono, 2023). Kriteria inklusi adalah siswa kelas 10 dan 11 SMA Negeri 5 Surakarta, kriteria eksklusi adalah calon responden yang tidak bersedia berpartisipasi.

Instrumen penelitian berupa kuesioner tentang perkembangan sosial remaja pengguna gadget. Perkembangan sosial dinilai melalui indikator interaksi sosial, empati, dan kematangan sosial. Definisi operasional ditetapkan untuk memastikan variabel dapat diukur secara jelas. Durasi penggunaan gadget dikategorikan rendah (<3 jam/hari), sedang (4–7 jam/hari), dan tinggi (>8 jam/hari) (J. N. Putri dkk., 2024).

Pengolahan data meliputi *editing, coding, entry, cleaning*, dan tabulating sebelum analisis. Analisis data menggunakan analisis univariat untuk menggambarkan distribusi frekuensi dan persentase karakteristik responden serta perkembangan sosial. Tabulasi silang disajikan untuk melihat distribusi perkembangan sosial menurut jenis kelamin, usia, kelas, dan durasi penggunaan gadget. Hasil diinterpretasikan secara deskriptif berdasarkan frekuensi dan persentase. Penelitian ini tidak bertujuan membuktikan hubungan kausal antar variabel.

HASIL PENELITIAN

Karakterstik Responden

Tabel 1 Distribusi frekuensi responden berdasarkan karakteristik

Kategorik	Frekuensi (f)	Presentase (%)
Jenis Kelamin		
Laki-laki	109	42,7
Perempuan	146	57,3
Usia		

15 tahun	26	10,2
16 tahun	133	52,2
17 tahun	79	31,0
18 tahun	17	6,7
Kelas		
10	130	51,0
11	125	49,0
Durasi gadget		
<3 jam/hari	25	9,8
4 – 7 jam/hari	121	47,5
>8 jam/hari	109	42,7

Sumber : Data primer diolah 2026

Berdasarkan Tabel 1, mayoritas responden berjenis kelamin perempuan sebanyak 146 siswa (57,3%) dan laki-laki sebanyak 109 siswa (42,7%). Berdasarkan usia, mayoritas responden berusia 16 tahun sebanyak 133 siswa (52,2%), diikuti usia 17 tahun sebanyak 79 siswa (31,0%), usia 15 tahun sebanyak 26 siswa (10,2%), dan usia 18 tahun sebanyak 17 siswa (6,7%). Berdasarkan kelas, responden kelas 10 sebanyak 130 siswa (51,0%) dan kelas 11 sebanyak 125 siswa (49,0%). Berdasarkan durasi penggunaan gadget, responden dengan durasi <3 jam/hari sebanyak 25 siswa (9,8%), 4-7 jam/hari sebanyak 121 siswa (47,5%), dan >8 jam/hari sebanyak 109 siswa (42,7%).

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Gambaran Perkembangan Sosial Remaja

Perkembangan sosial	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Rendah	46	18,0
Sedang	155	60,8
Tinggi	54	21,2
total	255	100,0

Sumber: data primer 2026

Berdasarkan Tabel 2, sebagian besar responden memiliki perkembangan perkembangan sosial berada pada kategori sedang sebanyak 155 responden (60,8%), kategori tinggi sebanyak 54 responden (21,2%), dan kategori rendah sebanyak 46 responden (18,0%).

Tabel 3 Distribusi perkembangan sosial berdasarkan karakteristik responden

Karakteristik	Rendah	Sedang	Tinggi
Jenis kelamin			
Laki-laki	20 (18,3%)	68 (62,4%)	21 (19,3%)
Perempuan	26 (17,8%)	87 (59,6%)	33 (22,6%)
Usia			
15 tahun	4 (15,4%)	18 (69,2%)	4 (15,4%)
16 tahun	20 (15,0%)	82 (61,7%)	31 (23,3%)
17 tahun	20 (25,3%)	44 (55,7%)	15 19,0%)
18 tahun	2 (11,8%)	11 (64,7%)	4 (23,5%)
Kelas			
10	20 (15,4%)	81 (62,3%)	29 (22,3%)
11	26 (20,8%)	74 (59,2%)	25 (20,0%)

Sumber: data primer 2026

Berdasarkan jenis kelamin, perkembangan sosial kategori sedang ditemukan pada 68 siswa laki-laki (62,4%) dan 87 siswa perempuan (59,6%). Berdasarkan usia, kategori sedang juga menjadi kategori dominan pada usia 15 tahun (69,2%), 16 tahun (61,7%), 17 tahun (55,7%), dan 18 tahun (64,7%). Berdasarkan kelas, kategori sedang ditemukan pada 81 siswa kelas 10 (62,3%) dan 74 siswa kelas 11 (59,2%).

Tabel 4 Distribusi perkembangan sosial berdasarkan durasi penggunaan gadget

Durasi	Perkembangan sosial			
	Rendah	sedang	Tinggi	Total
Rendah	0 (0,0%)	7 (28,0%)	18 (72,0%)	25 (100%)
Sedang	0 (0,0%)	87 (71,9%)	34 (28,1%)	121 (100%)

Durasi	Perkembangan sosial			
	Rendah	sedang	Tinggi	Total
Tinggi	46 (42,2%)	61 (56,0%)	2 (1,8%)	109 (100%)
Total	46 (18,0%)	155 (60,8%)	54 (21,2%)	255 (100%)

Sumber: data primer 2026

Berdasarkan Tabel 4, pada penggunaan gadget durasi rendah <3 jam/hari memiliki perkembangan sosial tinggi/ baik sebanyak 18 responden (72,0%), pada durasi sedang 4-7 jam/hari sebagian besar berada pada kategori sedang yaitu 87 responden (71,9%), sementara itu, pada durasi >8 jam/hari memiliki perkembangan sosial rendah/ kurang sebanyak 46 responden (42,2%).

PEMBAHASAN

Berdasarkan Tabel 1, Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas responden adalah perempuan sebanyak 146 siswa (57,3%), sedangkan laki-laki sebanyak 109 siswa (42,7%). Dalam teori perkembangan sosial, lingkungan pendidikan merupakan salah satu lingkungan sosialisasi yang membantu remaja belajar berkomunikasi, bekerja sama, mengikuti aturan, dan menyesuaikan diri. Siswa kelas 10 juga berada pada fase adaptasi terhadap lingkungan sekolah dan kelompok teman sebaya yang baru, sehingga pengalaman interaksi di sekolah menjadi bagian penting dari proses perkembangan sosial (Zulkarnaen, 2021).

Berdasarkan Tabel 2, sebagian besar responden memiliki perkembangan perkembangan sosial berada pada kategori sedang sebanyak 155 responden (60,8%), kategori tinggi sebanyak 54 responden (21,2%), dan kategori rendah sebanyak 46 responden (18,0%). Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar responden telah memiliki kemampuan sosial yang cukup baik, tetapi masih terdapat aspek perkembangan sosial yang dapat dikembangkan,khususnya dalam interaksi sosial, empati, dan kematangan sosial.

Gambaran perkembangan sosial secara keseluruhan menunjukkan bahwa 155 responden (60,8%) berada pada kategori sedang, 54 responden (21,2%) kategori tinggi, dan 46 responden (18,0%) kategori rendah. Kategori sedang dapat diinterpretasikan bahwa sebagian besar responden telah memiliki kemampuan sosial yang cukup, tetapi masih terdapat aspek yang dapat dikembangkan. Dalam kerangka teori skripsi, perkembangan sosial mencakup interaksi sosial, empati, dan kematangan sosial. Interaksi sosial berkaitan dengan kemampuan membangun hubungan dengan individu atau kelompok lain, sedangkan empati berkaitan dengan kemampuan memahami perasaan orang lain dan kematangan sosial berkaitan dengan kemampuan berperilaku secara tepat dalam lingkungan (Afifah dkk., 2024).

Pada Tabel 3, pola tersebut menunjukkan bahwa kategori sedang merupakan gambaran yang paling dominan pada karakteristik jenis kelamin, usia, maupun kelas. Jika dilihat pada seluruh kelompok usia, kategori perkembangan sosial sedang tetap mendominasi usia 15 tahun 69,2%, usia 16 tahun 61,7%, usia 17 tahun 55,7%, dan usia 18 tahun 64,7%. Masa remaja pertengahan ditandai oleh meningkatnya kebutuhan untuk mandiri, kedekatan dengan teman sebaya, dan pembentukan identitas.

Kemampuan memahami perspektif orang lain, menjalin pertemanan, bekerja sama, dan menyesuaikan diri dengan norma sosial juga semakin berkembang seiring pengalaman sosial (Sari dkk., 2024). Hasil penelitian yang relatif konsisten pada semua kelompok usia menunjukkan bahwa perkembangan sosial responden lebih tepat dipahami sebagai proses yang dipengaruhi oleh berbagai faktor daripada hanya berdasarkan usia.

Hasil tersebut memperlihatkan bahwa pertambahan usia dalam rentang penelitian belum menghasilkan perbedaan kategori yang

mencolok. Secara teoritis, perkembangan sosial memang berlangsung secara bertahap dan dipengaruhi oleh kematangan kognitif, emosi, pengalaman sosial, keluarga, sekolah, serta teman sebaya. Dengan demikian, usia merupakan salah satu konteks perkembangan, tetapi bukan satu-satunya faktor yang menentukan perkembangan sosial remaja (Faisal dkk., 2024)

Temuan kategori sedang tersebut sejalan dengan penelitian Sumpa dan Barkah (2022). Kondisi ini dapat dipahami karena masa remaja merupakan periode ketika kemampuan komunikasi, empati, kerja sama, penyesuaian diri, dan pembentukan identitas masih berkembang. Di sisi lain, gadget dapat mendukung komunikasi dan memperluas jaringan sosial, tetapi penggunaan yang berlebihan berpotensi mengurangi kualitas interaksi tatap muka (Hidayah dkk., 2025).

Pada tabulasi silang jenis kelamin, perkembangan sosial kategori sedang dominan pada laki-laki maupun perempuan. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun terdapat perbedaan pola penggunaan gadget berdasarkan gender, gambaran tingkat perkembangan sosial pada penelitian ini relatif serupa. Secara teori, perkembangan sosial dipengaruhi oleh kombinasi faktor individu dan lingkungan. Keluarga merupakan lingkungan awal sosialisasi, pendidikan menjadi proses sosialisasi yang terarah, sedangkan kematangan emosi dan intelegensi mendukung kemampuan memahami orang lain dan berkomunikasi (Zulkarnaen, 2021).

Hasil pada tabulasi silang kelas, kategori sedang menjadi mayoritas baik pada kelas 10 maupun kelas 11. Kelas 10 memiliki proporsi kategori sedang 62,3%, sedangkan kelas 11 sebesar 59,2%. Perbedaan tersebut bersifat deskriptif dan data penelitian ini tidak cukup untuk menyatakan adanya perbedaan perkembangan sosial yang bermakna. Lingkungan sekolah dan kegiatan bersama teman sebaya, dukungan guru, serta kesempatan berpartisipasi dalam kegiatan kelompok dapat menjadi ruang bagi remaja untuk melatih komunikasi, kerja sama, dan tanggung jawab sosial (E. O. Putri dkk., 2020).

Berdasarkan Tabel 4, pada penggunaan gadget durasi rendah <3 jam/hari memiliki perkembangan sosial tinggi/ baik sebanyak 18 responden (72,0%), pada durasi sedang 4-7 jam/hari sebagian besar berada pada kategori sedang yaitu 87 responden (71,9%), sementara itu, pada durasi >8 jam/hari memiliki perkembangan sosial rendah/ kurang sebanyak 46 responden (42,2%).

Pola deskriptif tersebut menunjukkan adanya kecenderungan distribusi perkembangan sosial yang lebih rendah pada kelompok dengan durasi penggunaan gadget lebih lama. Temuan ini sejalan dengan uraian (Putri dkk.,2024) mengenai potensi dampak negatif penggunaan gadget terhadap interaksi sosial. Namun, karena penelitian ini menggunakan desain deskriptif dan tidakk melakukan uji hubungan, hasil tersebut tidak dapat digunakan untuk menyimpulkan bahwa durasi penggunaan gadget menyebabkan rendahnya perkembangan sosial. Terdapat faktor lainnya seperti keluarga, teman sebaya, pola asuh, pendidikan, kematangan emosi, dan lingkungan sosial juga dapat berpeeran (zulkarena20021).

Secara keseluruhan, pembahasan menunjukkan bahwa perkembangan sosial responden paling banyak berada pada kategori sedang dan pola yang paling menonjol terlihat pada durasi penggunaan gadget. Hasil ini memperkuat pentingnya keseimbangan antara aktivitas digital dan interaksi sosial langsung. Gadget tidak harus dipandang hanya sebagai faktor negatif karena dapat menjadi media komunikasi dan pembelajaran, tetapi penggunaannya perlu disertai pengaturan waktu dan kesempatan yang cukup untuk berinteraksi secara langsung. Dengan demikian, temuan penelitian ini dapat menjadi dasar edukasi bagi siswa, keluarga, dan sekolah untuk mendukung perkembangan sosial remaja tanpa mengabaikan manfaat teknologi.

Walaupun demikian, hasil tabulasi silang dalam penelitian ini harus diinterpretasikan secara hati-hati. Penelitian menggunakan desain deskriptif kuantitatif dan analisis univariat serta crosstabulation, sehingga penelitian hanya menggambarkan distribusi data dan kecenderungan pola, bukan membuktikan hubungan sebab-akibat. Dengan demikian, hasil 42,2% perkembangan sosial rendah pada pengguna gadget >8 jam/hari tidak boleh ditafsirkan bahwa durasi gadget secara pasti menyebabkan perkembangan sosial rendah (Zulkarnaen, 2021).

Secara teori, pola tersebut dapat dijelaskan melalui kesempatan berinteraksi. Penggunaan gadget dalam batas yang seimbang dapat mendukung komunikasi, akses informasi, dan perluasan jaringan pertemanan (Fitriana et al., 2021). Sebaliknya, penggunaan yang terlalu lama dapat menggeser waktu yang seharusnya digunakan untuk berinteraksi langsung dengan keluarga, teman sebaya, dan lingkungan. Berkurangnya kesempatan tatap muka dapat membatasi latihan komunikasi, empati, kerja sama, dan penyelesaian konflik (Jannah & Fitriyani, 2023).

Temuan penelitian menunjukkan pentingnya keseimbangan antara aktivitas digital dan interaksi sosial langsung. Gadget dapat menjadi media komunikasi dan pembelajaran, tetapi penggunaannya perlu disertai pengaturan waktu dan kesempatan yang cukup untuk berinteraksi secara langsung. Dengan demikian, temuan penelitian ini dapat menjadi dasar edukasi bagi siswa, keluarga, dan sekolah untuk mendukung perkembangan sosial remaja tanpa mengabaikan manfaat teknologi.

SIMPULAN

1. Mayoritas responden adalah perempuan (57,3%), berusia 16 tahun (52,2%), kelas 10 (51,0%), dan menggunakan gadget selama 4–7 jam per hari (47,5%).
2. Perkembangan sosial remaja pengguna gadget mayoritas berada pada kategori sedang, yaitu 155 responden (60,8%).
3. Berdasarkan jenis kelamin, usia, dan kelas, kategori perkembangan sosial sedang merupakan kategori yang paling dominan.
4. Berdasarkan durasi penggunaan gadget, kelompok penggunaan <3 jam/hari paling banyak berada pada kategori perkembangan sosial tinggi (72,0%), sedangkan kelompok >8 jam/hari memiliki proporsi perkembangan sosial rendah paling besar (42,2%).
5. Secara keseluruhan, mayoritas remaja pengguna gadget di SMA Negri 5 Surakarta memiliki perkembangan sosial sedang

SARAN

1. Bagi siswa, diharapkan dapat mengatur durasi penggunaan gadget secara bijak dan tetap menyediakan waktu untuk berinteraksi secara langsung dengan keluarga, teman sebaya, dan lingkungan.
2. Bagi sekolah, diharapkan dapat memberikan edukasi mengenai penggunaan gadget yang sehat serta memperbanyak kegiatan yang mendorong interaksi, kerja sama, empati, dan tanggung jawab sosial siswa.
3. Bagi keperawatan, hasil penelitian dapat menjadi bahan edukasi mengenai penggunaan gadget dan pentingnya mempertahankan perkembangan sosial remaja.
4. Peneliti selanjutnya, disarankan melakukan penelitian analitik dengan jumlah dan karakteristik responden yang lebih luas untuk menguji hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial serta mempertimbangkan jenis aktivitas yang dilakukan menggunakan gadget.

DAFTAR PUSTAKA

Afifah, E. N., Astutik, D., Masitoh, S., & Khoidah, I. A. (2024). Pembentukan Empati Siswa Melalui Pengembangan Metode Pembelajaran Aqidah Akhlak di

Madrasah Ibtidaiyah. Social Science Academic, 2(2), 163–180. https://doi.org/10.37680/ssa.v2i2.5795

Azkia, N. (2022). 7 Formula Baru Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak. Nadaa Azkia.

Faisal, M., Harahap E, Lubis, Matondang, Putri, Hasanah, N., & Lubis, R. (2024). Perkembangan Intelektual, Emosi, Sosial dan Moral Remaja. Jurnal Pendidikan Tambusai, 8 Nomor 2, 25755–25761.

Fitriana, Ahmad, & Fitria. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga. Psikoislamedia

Hasanah, Idyatul, Kurniatun, Irni Dwiastiti, N. I. ddk. (2019). Gambaran Perkembangan Sosial Anak Yang Menggunakan Telpon Genggam (Gadget). 63–67.

Hidayah, N. (2025). Perilaku Remaja Pengguna Gadget: Studi Dan Analisis Pada Teori Sosiologi Pendidikan. ANWARUL, 5(3), 499–519.

Jannah, N., & Fitriyani, P. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kesehatan Mental Remaja. Jurnal Sosial Teknologi, 3(8), 704–712. Https://Doi.Org/10.59188/Jurnalsostech.V3i8.917

Pedhu, Y. (2022). Kesejahteraan psikologis dalam hidup membiara. Jurnal Konseling dan Pendidikan, 10(1), 65. https://doi.org/10.29210/162200

Puspitasari, P. R. (2024). Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Permata Hati Cilodong. Yaa Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 8(1), 57. https://doi.org/10.24853/yby.8.1.57-64

Putri, E. O., Utami, A., & Lestari, R. F. (2020). Hubungan Lama Penggunaan Gadget Dengan Perilaku Sosial Anak Prasekolah. Jurnal Cakrawala Promkes, 2(2), 80. https://doi.org/10.12928/promkes.v2i2.1832

Putri, J. N., Sumiatin, T., Yunariyah, B., Surabaya, P. K., & Perilaku, P. (2024). Penggunaan Gadget Dan Perubahan Perilaku. Jurnal Ilmu Kesehatan, 376–383.

Sari, D. V., Ardilla, A., Fajar, S. N., Keperawatan, A., Iskandar, K., Lhokseumawe, M., Bumi, U., Lhokseumawe, P., & Kuala, U. S. (2024). Analisis perkembangan sosial pada anak pra sekolah. 3(2), 1–7.

Sinurat, N., Zainuddin, M. B., Samosir, D. L., Ginting, M. A., & S. HSB, A. S. (2025). Studi Karakteristik, Pertumbuhan, Dan Perkembangan Remaja Usia 10-18 Tahun Dalam Kehidupan Sosial. Jurnal Christian Humaniora, 9(1), 50–60. https://e-journal.iakntarutung.ac.id/index.php/humaniora/article/view/2647

Sugiyono. (2023). Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung:Alfabeta.

Sumpa, S. G., & Barkah, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan Personal Sosial Usia Remaja Di SMPN 6 Jelimpo Kal-Bar Tahun 2022. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK), 4(3)

Wiresti, R. D., & Na'imah, N. (2020). Aspek Perkembangan Anak : Urgensitas Ditinjau dalam Paradigma Psikologi Perkembangan Anak. Aulad : Journal on Early Childhood, 3(1), 36–44. https://doi.org/10.31004/aulad.v3i1.53

Zulkarnaen, R. D. (2021). Dampak Perceraian Orang Tua Terhadap Perkembangan Sosial Remaja di Kelurahan Gemah Kecamatan Pedurungan Semarang. 21–45.