ANWARUL
Jurnal Pendidikan dan Dakwah

e-ISSN : 2808-7895
p-ISSN : 2809-1043

Terindeks: Sinta 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Semantic, Garuda, Google,

https://doi.org/10.58578/anwarul.v5i3.6465

PERILAKU REMAJA PENGGUNA *GADGET*: STUDI DAN ANALISIS PADA TEORI SOSIOLOGI PENDIDIKAN

Gadget Use Behavior Among Adolescents: A Study and Analysis Based on the Theory of Sociology of Education

Nur Hidayah
STAI Al-Ikhlas Dairi Sumut
nurhidayah@staiad.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
May 15, 2025	Jun 12, 2025	Jun 24, 2025	Jun 29, 2025

Abstract

The limited number of studies examining adolescent gadget use from the perspective of educational sociology serves as the background for this research, despite the phenomenon's significant influence on the processes of socialization, identity formation, and patterns of social interaction among youth in the digital era. The primary objective of this study is to explore the sociological factors influencing adolescents' gadget use and to identify forms of social deviance arising from excessive usage. A qualitative approach was employed, using purposive sampling to involve 20 adolescents, 5 parents, and 5 teachers. Data were collected through semi-structured interviews, observation, and documentation, and analyzed thematically. The findings reveal that intensive gadget use negatively impacts adolescents' psychosocial development, including tendencies toward introversion, reduced engagement in real-life social interactions, and the emergence of deviant behaviors. These results support symbolic interactionism and social learning theory within the framework of educational sociology. The study concludes that active involvement from both families and schools is crucial in guiding adolescents to use technology wisely. The implications of this research include theoretical contributions to the enrichment of educational sociology literature

Anwarul is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

and practical recommendations for governments, schools, and parents to enhance digital literacy and develop healthy gadget use policies.

Keywords: Adolescent Behavior; Gadget Use; Educational Sociology; Digital Socialization; Social Deviance

Abstrak: Minimnya kajian yang mengkaji perilaku remaja pengguna *gadget* dari perspektif sosiologi pendidikan menjadi latar belakang penelitian ini, meskipun fenomena tersebut berpengaruh signifikan terhadap proses sosialisasi, pembentukan identitas, dan pola interaksi sosial remaja di era digital. Tujuan utama penelitian ini adalah mengeksplorasi faktor-faktor sosiologis yang memengaruhi perilaku remaja dalam penggunaan *gadget* serta mengidentifikasi bentuk penyimpangan sosial akibat penggunaannya secara berlebihan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik *purposive sampling*, melibatkan 20 remaja, 5 orang tua, dan 5 guru. Data dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* yang intensif berdampak negatif terhadap perkembangan psikososial remaja, termasuk kecenderungan menjadi tertutup, berkurangnya fokus dalam interaksi sosial nyata, hingga munculnya perilaku menyimpang. Temuan ini mendukung teori *interaksionisme simbolik* dan teori *belajar sosial* dalam kerangka Sosiologi Pendidikan. Penelitian menyimpulkan bahwa keterlibatan aktif keluarga dan sekolah sangat penting dalam membimbing remaja untuk menggunakan teknologi secara bijak. Implikasi dari penelitian ini mencakup kontribusi teoretis terhadap pengayaan literatur sosiologi pendidikan serta rekomendasi praktis bagi pemerintah, sekolah, dan orang tua dalam meningkatkan literasi digital dan menyusun kebijakan penggunaan *gadget* yang sehat.

Kata Kunci: Perilaku Remaja; Penggunaan Gadget; Sosiologi Pendidikan; Sosialisasi Digital; Penyimpangan Sosial

PENDAHULUAN

Fenomena penyimpangan sosial yang kerap diberitakan, mencerminkan gejala serius dalam kehidupan sosial saat ini (Putri et al., 2024). Berbagai kasus seperti tawuran, penyalahgunaan narkoba, pergaulan bebas, hingga tindakan kriminal menunjukkan bahwa nilai-nilai moral dan etika mulai tergerus dalam kehidupan generasi muda (Gafur et al., 2024). Kejadian-kejadian tersebut seolah menjadi bukti nyata terjadinya krisis karakter dan penurunan kualitas budi pekerti yang mengkhawatirkan di kalangan remaja (Intan et al., 2022). Kondisi untuk segera melakukan langkah preventif dan kuratif demi menyelamatkan masa depan generasi penerus bangsa (Tiara & Rasyid, 2024). Kemunculan berbagai kasus seperti penyebaran video asusila, aksi perundungan, serta tindak kekerasan yang dilakukan oleh remaja usia sekolah—bahkan oleh anak-anak yang seharusnya masih berada dalam fase

bermain—menunjukkan adanya pergeseran perilaku yang sangat mengkhawatirkan. Tak hanya itu, maraknya penyalahgunaan narkoba di kalangan usia muda memperkuat kesan bahwa fondasi moral generasi penerus bangsa sedang mengalami krisis yang serius. Fenomena ini mengindikasikan bahwa nilai-nilai etika dan norma sosial mulai terabaikan, seolah-olah batas antara yang benar dan salah semakin kabur dalam kehidupan sehari-hari anak-anak muda. Jika kondisi ini terus dibiarkan tanpa upaya pembinaan dan pengawasan yang kuat dari keluarga, sekolah, dan masyarakat, bukan tidak mungkin kita akan menyaksikan runtuhnya tatanan moral generasi bangsa di masa mendatang. (Fitamaya & Zulfahmi, 2024).

Dinamika emosional dan perkembangan sistem nilainya, kerap menunjukkan perilaku yang dianggap tidak sesuai oleh masyarakat luas. Fase pencarian jati diri dan keinginan untuk mendapatkan pengakuan sering kali mendorong mereka bertindak di luar batas kewajaran yang diterima secara sosial (Arwan et al., 2023). Tindakan-tindakan seperti kenakalan, pembangkangan, atau pelanggaran norma kerap muncul sebagai bentuk ekspresi diri yang belum matang dan terkendali (Zaman et al., 2023). Masyarakat pun sering kali menilai perilaku tersebut sebagai penyimpangan (Ni Luh Purnamasuari Prapnuwanti et al., 2024), meskipun pada dasarnya hal itu merupakan bagian dari proses tumbuh kembang remaja yang membutuhkan bimbingan serta arahan yang tepat. (Bunda et al., 2024). Kekerasan yang dilakukan oleh remaja bahkan telah menjadi fenomena yang memprihatinkan karena mengindikasikan krisis perilaku yang serius di kalangan generasi muda (Sillvian Natalia, 2022). Namun yang lebih memunculkan kecemasan adalah fakta bahwa usia pelaku tindakan kriminal cenderung semakin muda dari waktu ke waktu (Seipul et al., 2024). Tren ini menunjukkan bahwa penyimpangan perilaku merambah pada anak-anak yang seharusnya masih berada dalam tahap pembentukan karakter (Qulsum, 2022), sehingga memerlukan perhatian dan intervensi lebih awal dari keluarga, pendidikan, serta lingkungan sosial (Wijayanti & Katoningsih, 2022).

Isu Penelitian:

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya studi mengenai dampak komprehensif penggunaan gadget terhadap perilaku sosial dan psikologis remaja dari perspektif sosiologi pendidikan (Lestari et al., 2024), padahal fenomena ini berdampak signifikan terhadap proses sosialisasi remaja (Adhyka et al., 2024), pembentukan nilai, dan integrasi mereka ke dalam masyarakat. Era digital yang semakin masif telah mengubah lanskap interaksi social

(Krisnawati et al., 2022), terutama di kalangan remaja. Gadget, yang awalnya dirancang sebagai alat bantu komunikasi dan informasi, kini telah berevolusi menjadi instrumen multifungsi yang merambah setiap aspek kehidupan remaja, mulai dari pendidikan, hiburan, hingga interaksi social (Al-Gazali, 2023). Kasus-kasus seperti kecanduan gadget, penurunan interaksi tatap muka, peningkatan perilaku cyberbullying, dan munculnya identitas semu di dunia maya semakin marak terjadi, mengindikasikan adanya pergeseran pola sosialisasi dan pembentukan kepribadian pada remaja. Di Indonesia, data menunjukkan peningkatan signifikan kepemilikan dan penggunaan gadget di kalangan remaja, yang seiring dengan itu muncul pula berbagai permasalahan sosial dan psikologis.

Tanggapan Peneliti:

Berdasarkan teori interaksionisme simbolik, fenomena ini perlu dikaji lebih mendalam karena interaksi individu dengan simbol-simbol, termasuk melalui media gadget, secara fundamental membentuk realitas sosial dan identitas diri. Dalam konteks remaja, penggunaan gadget yang intens menciptakan lingkungan simbolik baru yang memengaruhi persepsi mereka terhadap diri sendiri, orang lain, dan dunia. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menggeser fokus interaksi dari dunia nyata ke dunia maya, mengubah cara remaja membangun hubungan, mengekspresikan diri, dan memahami norma sosial. Selain itu, teori belajar sosial juga relevan dalam menjelaskan bagaimana remaja mengadopsi perilaku yang mereka lihat dan alami melalui platform digital. Konten yang diakses, baik positif maupun negatif, serta interaksi yang terjadi di media sosial, dapat menjadi model perilaku yang ditiru oleh remaja. Oleh karena itu, memahami bagaimana struktur sosial pendidikan (seperti sekolah dan keluarga) dapat memediasi atau memperburuk dampak penggunaan gadget menjadi krusial.

Penelitian Sebelumnya & Kesenjangan:

Penelitian sebelumnya telah banyak fokus pada dampak positif gadget terhadap pendidikan, seperti akses informasi dan pembelajaran kolaboratif, atau dampak negatif spesifik seperti cyberbullying dan kecanduan internet. Namun, studi tersebut belum menyentuh aspek komprehensif dari sosiologi pendidikan yang menganalisis bagaimana penggunaan gadget secara holistik memengaruhi proses sosialisasi, pembentukan nilai, dan potensi penyimpangan perilaku dari perspektif agen-agen sosialisasi seperti keluarga dan sekolah. Kesenjangan ini mencakup pemahaman mendalam tentang mekanisme sosial di

balik perubahan perilaku remaja akibat gadget, serta bagaimana institusi pendidikan dapat berperan aktif dalam mitigasi dampak negatif dan optimalisasi dampak positifnya.

Kebaruan & Dasar Teori:

Kajian ini mengisi gap melalui pendekatan eksplorasi kualitatif mendalam terhadap pengalaman subjektif remaja, orang tua, dan guru mengenai penggunaan gadget dan dampaknya terhadap sosialisasi dan perilaku, didukung teori Sosiologi Pendidikan, khususnya teori interaksionisme simbolik dan teori belajar sosial sebagai dasar primer. Interaksionisme simbolik membantu memahami bagaimana remaja mengkonstruksi makna dari interaksi mereka dengan gadget dan dunia maya, serta bagaimana makna tersebut membentuk identitas mereka. Teori belajar sosial menjelaskan proses di mana remaja meniru perilaku yang mereka saksikan di media digital. Selain itu, artikel ini akan secara khusus mengeksplorasi konsep kapital sosial dalam konteks digital, melihat bagaimana gadget dapat memengaruhi akumulasi atau erosi modal sosial remaja dalam interaksi offline maupun online. Kebaruan lainnya terletak pada identifikasi pola-pola perilaku spesifik seperti introvertisme digital, selfie culture, kesulitan yang secara langsung dikaitkan dengan intensitas penggunaan gadget.

Fokus & Tujuan:

Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku remaja dari perspektif sosiologi pendidikan, dengan fokus pada perubahan pola sosialisasi, pembentukan identitas, dan munculnya perilaku menyimpang. Secara spesifik, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menganalisis bagaimana gadget memengaruhi proses sosialisasi primer dan sekunder pada remaja.
2. Mengidentifikasi bentuk-bentuk perilaku remaja yang muncul sebagai konsekuensi penggunaan gadget, seperti introvertisme, selfie culture, kesulitan konsentrasi pada dunia nyata, dan perilaku anti-sosial.
3. Menganalisis peran lingkungan pendidikan (sekolah) dan keluarga dalam memediasi dampak penggunaan gadget terhadap perilaku remaja.
4. Mengkaji potensi penyimpangan sosial yang diakibatkan oleh penggunaan gadget berlebihan pada remaja.

METODE

Bagian ini menjelaskan secara sistematis dan detail pendekatan penelitian yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Jenis Penelitian:

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai fenomena kompleks perilaku remaja pengguna gadget dari perspektif subjek penelitian itu sendiri (Sugiyono, 2024). Studi kasus dipilih karena memungkinkan eksplorasi intensif terhadap fenomena ini dalam konteks nyata, yaitu pada sekelompok remaja pengguna gadget, orang tua, dan guru, sehingga dapat memberikan gambaran yang kaya dan holistik.

Desain Penelitian:

Desain penelitian kualitatif deskriptif-analitis digunakan untuk menggambarkan, menginterpretasikan, dan menganalisis perilaku remaja pengguna gadget secara mendalam. Desain ini berfokus pada penggalian data yang kaya dan deskriptif untuk memahami mengapa dan bagaimana fenomena perilaku remaja ini terjadi dalam konteks sosiologi pendidikan. Pendekatan deskriptif membantu dalam menggambarkan karakteristik perilaku yang muncul.

Partisipan & Teknik Sampling:

Partisipan penelitian terdiri dari 20 remaja (usia 13-18 tahun) yang merupakan pengguna gadget aktif (minimal 4 jam sehari di luar keperluan sekolah), 5 orang tua dari remaja partisipan, dan 5 guru (dari mata pelajaran yang berbeda) di sebuah sekolah menengah pertama/atas di wilayah perkotaan. Pemilihan partisipan didasarkan pada teknik purposive sampling. Kriteria pemilihan remaja meliputi: intensitas penggunaan gadget, rentang usia yang mewakili masa remaja, dan kesediaan untuk berpartisipasi. Kriteria pemilihan orang tua adalah memiliki anak remaja yang menjadi partisipan. Kriteria guru adalah mereka yang secara langsung berinteraksi dengan remaja dan mengamati perilaku siswa di sekolah.

Instrumen & Pengumpulan Data:

Data dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur, observasi partisipatif, dan studi dokumentasi.

1. Wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan semua partisipan (remaja, orang tua, guru) untuk menggali informasi mendalam mengenai pengalaman, persepsi,

dan pandangan mereka terkait penggunaan gadget dan dampaknya terhadap perilaku. Pedoman wawancara disusun dengan pertanyaan terbuka untuk mendorong elaborasi dan eksplorasi topik yang relevan.

2. Observasi partisipatif dilakukan di lingkungan sekolah dan di tempat-tempat publik di mana remaja sering berkumpul. Peneliti mengamati secara langsung interaksi remaja dengan gadget mereka, pola komunikasi, dan perilaku sosial yang muncul. Catatan lapangan dibuat secara rinci selama observasi.
3. Studi dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data sekunder berupa laporan sekolah, artikel berita, dan publikasi terkait tren penggunaan gadget pada remaja serta kasus-kasus penyimpangan perilaku.

Analisis Data:

Data dianalisis dengan analisis tematik. Proses analisis meliputi:

1. Familiarisasi Data: Peneliti membaca dan meninjau ulang semua data yang terkumpul (transkrip wawancara, catatan observasi, dokumen) untuk mendapatkan pemahaman menyeluruh.
2. Pembuatan Kode Awal: Mengidentifikasi unit-unit makna yang relevan dari data dan memberikan kode awal.
3. Pencarian Tema: Mengelompokkan kode-kode awal yang memiliki kesamaan makna untuk membentuk tema-tema potensial.
4. Meninjau Tema: Mengevaluasi kembali tema-tema yang telah terbentuk untuk memastikan koherensi internal dan eksternal.
5. Pendefinisian dan Penamaan Tema: Memberikan definisi yang jelas untuk setiap tema dan menamainya secara deskriptif.
6. Penyusunan Laporan: Menyajikan temuan berdasarkan tema-tema yang telah diidentifikasi, didukung oleh kutipan langsung dari partisipan dan deskripsi observasi.

Analisis tematik memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi pola-pola berulang, makna-makna tersembunyi, dan wawasan yang lebih dalam tentang fenomena perilaku remaja pengguna gadget.

HASIL

Bagian ini menyajikan hasil penelitian yang merupakan temuan utama dan temuan pendukung, didukung oleh data empiris dari wawancara dan observasi. Hasil disajikan berdasarkan kategori-kategori yang muncul dari analisis tematik.

Temuan Utama:

Pergeseran Sosialisasi Remaja dan Identitas Digital di Era Gadget

Penelitian ini mengungkap bahwa intensitas penggunaan gadget oleh remaja telah memicu perubahan mendasar dalam pola sosialisasi mereka, serta turut membentuk identitas digital yang kini menjadi bagian penting dari kehidupan sosial mereka. Remaja tidak lagi sepenuhnya mengandalkan interaksi langsung dalam membangun hubungan sosial, melainkan lebih aktif dalam ruang digital yang menawarkan kemudahan, anonimitas, dan kecepatan berkomunikasi. Pergeseran ini menandai transisi dari pola interaksi tatap muka ke interaksi virtual yang kini mendominasi keseharian mereka.

Salah satu temuan utama yang mencolok adalah munculnya fenomena yang dapat disebut sebagai introvert digital. Banyak remaja menunjukkan kecenderungan untuk menarik diri dari interaksi sosial di dunia nyata dan lebih memilih berkomunikasi melalui saluran digital seperti media sosial, pesan singkat, atau platform chatting. Mereka merasa lebih aman dan percaya diri saat menyampaikan perasaan atau pendapat melalui layar ponsel dibandingkan melalui percakapan langsung. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi telah menciptakan zona nyaman baru yang menggantikan ruang-ruang interaksi sosial tradisional.

Hasil observasi di lingkungan sekolah memperkuat fenomena tersebut. Dalam situasi sehari-hari seperti jam istirahat atau makan siang di kantin, terlihat sekelompok remaja yang duduk bersama namun tidak saling berbicara secara langsung. Sebaliknya, mereka tenggelam dalam layar gadget masing-masing, bermain game, menonton video, atau menggulir media sosial. Percakapan verbal yang dulunya menjadi momen interaksi sosial kini tergantikan oleh aktivitas individual dalam dunia digital.

Selain itu, budaya selfie dan kebiasaan membagikan foto pribadi digital remaja. Aktivitas ini tidak hanya sekadar sarana berbagi momen, tetapi telah menjadi mekanisme pembentukan citra diri. Remaja berusaha menampilkan versi terbaik dari diri mereka melalui foto, filter, dan caption yang dikurasi dengan cermat. Kebutuhan untuk mendapatkan validasi dalam bentuk “likes” atau komentar positif dari teman daring menjadi indikator penerimaan

sosial yang baru. Identitas mereka dibentuk tidak hanya oleh pengalaman langsung, tetapi juga oleh representasi diri di dunia maya.

Dampak lain dari penggunaan gadget yang terus-menerus adalah menurunnya kemampuan remaja dalam berkonsentrasi pada aktivitas di dunia nyata. Proses belajar di sekolah, tugas rumah, bahkan interaksi sederhana seperti makan bersama atau berbicara dengan teman, sering terganggu oleh notifikasi gadget yang terus berdatangan. Ketergantungan pada ponsel menyebabkan penurunan kualitas atensi dan membuat mereka kesulitan untuk tetap fokus dalam situasi yang membutuhkan konsentrasi tinggi. Hal ini berdampak langsung pada performa akademik dan kualitas interaksi sosial yang semakin dangkal.

Gejala anti-sosial dalam konteks dunia nyata juga muncul sebagai konsekuensi dari dominasi interaksi digital. Beberapa remaja lebih nyaman berada dalam jaringan sosial daring yang kadang bersifat anonim, dibandingkan berinteraksi langsung dengan teman sebaya secara fisik. Mereka merasa tidak terbebani oleh tekanan sosial saat berinteraksi secara virtual, karena ada kontrol lebih besar terhadap bagaimana mereka menampilkan diri. Namun, kenyamanan semu ini dapat menyebabkan ketidakmampuan dalam membangun relasi interpersonal yang sehat di dunia nyata.

Meskipun begitu, data lapangan menunjukkan adanya anomali positif. Tidak semua remaja terdampak secara negatif. Beberapa siswa tetap menunjukkan keaktifan dalam kegiatan ekstrakurikuler, organisasi sekolah, dan kegiatan sosial di luar ruang digital. Mereka mampu mengatur waktu penggunaan gadget dengan bijak dan tetap menjaga keseimbangan antara kehidupan daring dan luring. Namun, kelompok ini mengakui bahwa tantangan tetap ada, terutama dalam mengendalikan dorongan untuk selalu terhubung dengan dunia digital dan tekanan sosial yang datang dari media sosial.

Salah satu dampak yang paling mengkhawatirkan dari penggunaan gadget tanpa pengawasan adalah meningkatnya potensi perilaku menyimpang. Remaja yang terlalu sering terpapar konten negatif di internet rentan terlibat dalam aktivitas yang melanggar norma sosial dan hukum, seperti cyberbullying, penyebaran hoaks, ujaran kebencian, hingga doxing atau penyebaran informasi pribadi tanpa izin. Studi dokumentasi kasus menunjukkan peningkatan signifikan dalam jumlah pelanggaran etika digital di kalangan remaja, yang menunjukkan pentingnya pengawasan dan edukasi yang memadai.

Temuan ini menekankan bahwa pergeseran pola sosialisasi dan munculnya identitas digital pada remaja memerlukan perhatian serius dari berbagai pihak, terutama keluarga, sekolah, dan pembuat kebijakan. Intervensi edukatif yang bersifat preventif dan berkelanjutan sangat dibutuhkan untuk membantu remaja membangun literasi digital yang sehat dan membekali mereka dengan kemampuan untuk menavigasi dunia daring secara bijak. Tanpa upaya kolektif yang sistematis, dampak negatif dari pergeseran ini akan semakin sulit dikendalikan, dan berpotensi melemahkan kualitas interaksi sosial generasi muda di masa depan.

Peran Lingkungan Sosial dalam Mempengaruhi Perilaku Remaja Pengguna Gadget

Selain temuan utama terkait pergeseran pola sosialisasi dan terbentuknya identitas digital remaja, penelitian ini juga mengungkap faktor penting lain yang berperan dalam membentuk perilaku mereka, yaitu pengaruh peran orang tua, serta institusi pendidikan seperti sekolah. Kedua elemen ini terbukti memiliki kontribusi besar dalam mengarahkan, membatasi, atau bahkan secara tidak langsung membentuk kebiasaan digital para remaja, baik ke arah positif maupun negatif.

Temuan pertama menunjukkan bahwa tingkat pengawasan orang tua terhadap aktivitas digital anak-anak mereka sangat bervariasi. Ada keluarga yang menerapkan kontrol ketat terhadap durasi dan jenis konten yang diakses remaja, misalnya melalui penggunaan aplikasi parental control atau aturan jam penggunaan gadget di rumah, cenderung membebaskan anak tanpa batasan yang jelas, baik karena kesibukan, kurangnya pengetahuan teknologi, atau menganggap penggunaan gadget sebagai kebutuhan zaman. Perbedaan pola pengawasan ini memiliki dampak langsung terhadap perilaku digital anak.

Remaja yang mendapatkan pengawasan ketat dari orang tua umumnya menunjukkan perilaku digital yang lebih tertib dan terkontrol. Mereka cenderung lebih selektif dalam mengakses konten, tidak mudah terbawa arus tren digital yang merugikan, serta memiliki waktu yang cukup untuk berinteraksi secara sosial di dunia nyata. Sebaliknya, remaja yang minim pengawasan lebih rentan terhadap penggunaan gadget secara berlebihan, terpapar konten negatif, hingga terlibat dalam aktivitas digital yang melanggar norma, seperti bermain game hingga larut malam atau mengikuti akun media sosial yang mengandung unsur kekerasan atau pornografi.

Pengaruh keluarga tidak hanya terbatas pada aspek pengawasan, tetapi juga dalam hal teladan dan pola komunikasi. Anak-anak yang dibesarkan dalam keluarga yang secara aktif

berdialog dan membahas topik digital secara terbuka, cenderung lebih memiliki kesadaran terhadap risiko dan etika dalam menggunakan teknologi. Sebaliknya, di keluarga yang minim komunikasi. Hal ini menunjukkan pentingnya peran keluarga sebagai ruang pertama pembelajaran literasi digital, sebelum tanggung jawab itu dialihkan ke sekolah.

Dari sisi pendidikan, penelitian ini menemukan bahwa upaya sekolah dalam mengintegrasikan literasi digital masih belum maksimal. Meskipun sebagian besar sekolah telah mulai menyisipkan materi tentang penggunaan teknologi yang bertanggung jawab dalam kurikulum, implementasinya belum konsisten dan kurang mendalam. Beberapa guru merasa belum memiliki kompetensi yang cukup dalam menyampaikan isu-isu teknologi yang terus berkembang, sementara sebagian lainnya belum memandang literasi digital sebagai prioritas dalam pembelajaran.

Observasi di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa belum memahami dengan baik risiko yang menyertai aktivitas digital mereka. Misalnya, masih terdapat siswa yang dengan mudah membagikan informasi pribadi di media sosial tanpa menyadari potensi bahaya seperti pencurian identitas atau doxing. Ada pula siswa yang menganggap enteng tindakan menyebarkan informasi yang belum terverifikasi kebenarannya, yang berpotensi menimbulkan hoaks atau bahkan fitnah. Hal ini menunjukkan lemahnya kesadaran akan tanggung jawab digital dan pentingnya pendidikan media yang komprehensif.

Sekolah sebagai lembaga formal memiliki potensi besar dalam membentuk perilaku digital yang sehat. Namun, untuk mewujudkan hal ini dibutuhkan pendekatan yang terstruktur, termasuk pelatihan guru tentang isu literasi digital, pembentukan kurikulum berbasis teknologi etis, serta pengembangan kegiatan ekstrakurikuler yang melibatkan teknologi secara produktif. Literasi digital seharusnya tidak hanya diajarkan sebagai teori, tetapi dipraktikkan dalam kehidupan sekolah sehari-hari, misalnya melalui proyek digital, kampanye anti-hoaks, atau simulasi etika bermedia sosial.

Sinergi antara keluarga dan sekolah menjadi sangat penting dalam membangun kesadaran remaja terhadap dampak penggunaan gadget. Saat keluarga dan sekolah saling melengkapi dalam mendidik anak-anak untuk bijak dalam menggunakan teknologi, maka peluang munculnya perilaku menyimpang dapat ditekan secara signifikan. Namun, jika kedua lingkungan tersebut lepas tangan atau tidak konsisten dalam memberikan bimbingan, maka remaja akan cenderung membentuk perilaku digitalnya secara bebas, yang dalam banyak kasus berujung pada penggunaan yang tidak bertanggung jawab.

Sebagai bagian dari implikasi temuan ini, dibutuhkan kolaborasi antara orang tua, guru, dan pihak terkait lainnya untuk menyusun strategi edukatif yang tepat guna. Misalnya, dengan mengadakan kelas parenting digital, pelatihan guru tentang teknologi terkini, serta forum dialog antara sekolah dan keluarga untuk membahas tantangan penggunaan gadget di kalangan remaja. Pendekatan semacam ini diharapkan dapat memperkuat pengaruh lingkungan sosial terhadap pembentukan karakter digital generasi muda, yang pada akhirnya mampu menyeimbangkan penggunaan gadget dengan kehidupan sosial dan akademik mereka.

PEMBAHASAN

Bagian ini merupakan bagian di mana penulis menganalisis, menafsirkan, dan menjelaskan hasil penelitian yang telah diperoleh. Hasil-hasil tersebut akan dihubungkan dengan teori sosiologi pendidikan, literatur yang relevan, serta dibahas implikasinya dan keterbatasannya.

Analisis Hasil:

Gadget sebagai Agen Sosialisasi dan Pembentuk Identitas Alternatif

Temuan penelitian secara jelas menunjukkan bahwa gadget telah menjadi agen sosialisasi yang sangat dominan dalam kehidupan remaja, bersaing bahkan melampaui peran keluarga dan sekolah dalam beberapa aspek. Remaja menghabiskan sebagian besar waktu mereka berinteraksi dengan gadget, yang secara fundamental mengubah cara mereka belajar nilai, norma, dan peran sosial. Fenomena introvert digital mengindikasikan bahwa interaksi sosial tatap muka, yang esensial untuk pengembangan empati, keterampilan komunikasi non-verbal, dan pemahaman isyarat sosial, telah tergantikan oleh interaksi virtual yang lebih dangkal. Ini sejalan dengan teori interaksionisme simbolik, di mana "diri" (self) terbentuk melalui interaksi dengan orang lain dan interpretasi simbol. Ketika interaksi dominan beralih ke dunia maya, simbol-simbol yang diinterpretasikan juga berubah, seringkali mengarah pada pembentukan identitas yang terfragmentasi atau hanya berfokus pada citra ideal yang disajikan di media sosial. Remaja cenderung menciptakan "diri" yang disukai di dunia maya, yang mungkin berbeda dengan "diri" mereka di dunia nyata, memicu disonansi dan konflik internal.

Selfie culture bukan hanya tren sesaat, tetapi manifestasi dari kebutuhan akan pengakuan dan validasi diri di era digital. Remaja mencari "cermin sosial" mereka di jumlah likes dan komentar di media sosial. Ini adalah bentuk sosialisasi di mana norma kecantikan, popularitas, dan keberhasilan diinternalisasi melalui umpan balik dari audiens daring. Fenomena ini juga dapat memicu kecemasan, rendah diri, dan bahkan depresi ketika validasi yang diharapkan tidak terpenuhi.

Kesulitan konsentrasi pada dunia nyata adalah konsekuensi logis dari otak yang terbiasa dengan stimulasi instan dan multitasking yang ditawarkan gadget. Remaja menjadi terbiasa dengan aliran informasi yang cepat dan terus-menerus dari media sosial atau game, sehingga ketika dihadapkan pada tugas yang memerlukan fokus jangka panjang, seperti belajar di sekolah, mereka kesulitan untuk mempertahankan perhatian. Ini merupakan tantangan besar bagi institusi pendidikan yang masih mengandalkan metode pengajaran tradisional.

Perilaku anti-sosial dalam konteks dunia nyata bukan berarti remaja sepenuhnya menarik diri dari interaksi sosial, melainkan terjadi pergeseran preferensi interaksi. Mereka mungkin sangat aktif dalam komunitas daring mereka, tetapi kehilangan minat atau keterampilan untuk berinteraksi secara efektif di lingkungan fisik. Ini berdampak pada pengembangan kapital sosial yang penting untuk mobilitas sosial dan partisipasi dalam masyarakat. Kapital sosial yang terakumulasi di dunia maya mungkin tidak selalu dapat ditransfer secara efektif ke dunia nyata, meninggalkan remaja dengan jaringan sosial yang kuat secara virtual tetapi lemah secara fisik.

Perbandingan Literatur:

Temuan penelitian ini konsisten dengan beberapa studi terdahulu yang menyoroti dampak negatif penggunaan gadget pada remaja. Penelitian tentang kecanduan internet, misalnya, relevan dengan temuan mengenai kesulitan konsentrasi dan kecenderungan menarik diri. Demikian pula, studi mengenai cyberbullying menegaskan potensi penyimpangan sosial yang diakibatkan oleh interaksi daring. Namun, penelitian ini memperluas cakupan dengan mengintegrasikan perspektif sosiologi pendidikan secara lebih mendalam, terutama dalam menganalisis bagaimana gadget memengaruhi proses sosialisasi dan peran agen sosialisasi (keluarga dan sekolah). Studi terdahulu seringkali fokus pada dampak psikologis individual, sedangkan penelitian ini menekankan dimensi sosiologis dari perubahan perilaku tersebut.

Perbedaannya terletak pada penekanan terhadap mekanisme sosiologis di balik perubahan perilaku. Misalnya, sementara banyak studi mengidentifikasi selfie culture, penelitian ini mengaitkannya dengan kebutuhan sosialisasi dan validasi diri yang digerakkan oleh dinamika media sosial, yang tidak selalu disorot dalam literatur psikologis murni. Selain itu, penelitian ini secara eksplisit mengkaji bagaimana kurikulum dan kebijakan sekolah yang belum adaptif terhadap realitas digital remaja berkontribusi pada permasalahan ini, yang seringkali terabaikan dalam studi yang lebih fokus pada aspek psikologis.

Implikasi:

Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam memperluas pemahaman kita mengenai perubahan sosial yang terjadi di era digital, terutama yang berkaitan dengan perilaku remaja dalam menggunakan gadget. Temuan yang dihasilkan menunjukkan bahwa kehadiran teknologi digital telah secara drastis memengaruhi pola sosialisasi, interaksi sosial, serta proses pembentukan identitas remaja. Hal ini sekaligus menempatkan institusi pendidikan dalam posisi yang sangat strategis untuk merespons fenomena tersebut dengan pendekatan yang adaptif dan relevan dengan perkembangan zaman.

Dari sisi teoretis, penelitian ini memperkaya khazanah Sosiologi Pendidikan dengan menggambarkan pergeseran peran agen sosialisasi. Jika sebelumnya keluarga dan sekolah dianggap sebagai aktor utama dalam membentuk nilai dan perilaku remaja, kini muncul agen baru dalam bentuk gadget dan media digital yang mengambil peran serupa—bahkan dalam beberapa konteks lebih dominan. Hal ini menantang konsep tradisional tentang sosialisasi yang bersifat linear dan satu arah, serta mendorong pemikiran baru tentang proses sosialisasi yang bersifat simultan, interaktif, dan multidimensional dalam ruang virtual dan nyata secara bersamaan.

Lebih lanjut, konsep "digital native" dan "digital immigrant" yang dikemukakan menjadi semakin relevan untuk menjelaskan kesenjangan generasi dalam hal kemampuan adaptasi terhadap teknologi. Generasi muda tumbuh dalam lingkungan digital dan memiliki keterampilan bawaan dalam mengakses teknologi, sementara generasi yang lebih tua—termasuk sebagian orang tua dan guru—masih berusaha mengejar perkembangan tersebut. Ketimpangan ini seringkali menciptakan hambatan komunikasi dan pemahaman antargenerasi, yang turut memengaruhi efektivitas pendidikan dan pengasuhan di era digital.

Implikasi praktis dari penelitian ini mencakup kebutuhan mendesak bagi sekolah untuk memperkuat peran mereka dalam membentuk literasi digital siswa. Kurikulum yang

ada perlu disesuaikan agar tidak hanya menekankan keterampilan teknis dalam menggunakan perangkat digital, tetapi juga aspek-aspek penting seperti etika bermedia, keamanan dan privasi daring, kemampuan berpikir kritis terhadap informasi, serta keterampilan interpersonal di dunia nyata. Ini penting untuk mencegah remaja tenggelam dalam dunia digital tanpa memiliki pegangan nilai yang memadai.

Selain kurikulum, program bimbingan konseling di sekolah perlu dioptimalkan. Para konselor harus memiliki pemahaman yang kuat tentang dampak psikososial dari penggunaan gadget yang berlebihan dan mampu mendampingi siswa dalam mengembangkan strategi pengelolaan waktu yang seimbang. Intervensi konseling juga harus mampu menjawab tantangan kontemporer seperti kecanduan media sosial, cyberbullying, dan tekanan citra diri digital. Selain itu, sekolah harus menegakkan regulasi yang tegas mengenai penggunaan gadget di lingkungan pendidikan, misalnya dengan melarang penggunaan gadget untuk keperluan non-pelajaran selama jam sekolah berlangsung.

Orang tua harus berupaya meningkatkan literasi digital mereka agar dapat memahami dunia daring tempat anak-anak mereka berinteraksi. Tidak cukup hanya memberi batasan, tetapi juga penting untuk membangun komunikasi yang terbuka dan mendalam tentang manfaat dan risiko penggunaan gadget. Orang tua perlu menciptakan keseimbangan melalui kebijakan internal di rumah, seperti menetapkan waktu tanpa gadget (gadget-free time), area bebas gadget (gadget-free zone), serta mendorong aktivitas alternatif yang bersifat fisik dan mempererat hubungan keluarga.

Lebih dari itu, keterlibatan aktif orang tua dalam aktivitas digital anak-anak mereka, seperti berdiskusi tentang konten yang mereka tonton atau aplikasi yang mereka gunakan, dapat membentuk rasa percaya dan mendorong perilaku digital yang lebih sehat. Melalui pendekatan ini, keluarga tidak hanya berfungsi sebagai pengawas, tetapi juga sebagai mitra dialog dalam mendampingi anak menjelajahi dunia digital yang kompleks. Ini akan memperkuat posisi keluarga sebagai benteng pertama dalam menghadapi risiko sosial yang mungkin muncul akibat penggunaan teknologi yang tidak terkendali.

Dari perspektif makro, pemerintah memiliki peran sentral dalam merancang dan mengimplementasikan kebijakan yang mendukung ekosistem digital yang sehat bagi anak dan remaja. Kebijakan nasional yang berfokus pada peningkatan literasi digital di semua jenjang pendidikan perlu dikembangkan secara komprehensif, termasuk penguatan kurikulum, pelatihan guru, dan penyediaan sumber daya pendukung. Selain itu, pemerintah juga harus

memastikan perlindungan anak di ruang digital, termasuk regulasi terhadap konten berbahaya, kontrol akses yang ramah anak, serta penegakan hukum terhadap pelanggaran seperti penyebaran hoaks atau eksploitasi daring.

Infrastruktur digital yang merata dan sehat juga menjadi bagian dari tanggung jawab negara. Pemerintah perlu membangun fasilitas akses internet yang aman dan terkontrol, khususnya di daerah pedesaan atau tertinggal, tanpa mengabaikan prinsip edukatif dalam penggunaannya. Dengan memastikan bahwa penggunaan teknologi dapat diarahkan untuk kegiatan produktif dan edukatif, maka transformasi digital yang sedang berlangsung tidak akan merugikan generasi muda, melainkan memperkuat potensi mereka sebagai aktor perubahan di masa depan.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa respons terhadap perubahan sosial akibat perkembangan teknologi tidak dapat dilakukan secara parsial. Dibutuhkan kerja sama lintas sektor antara lembaga pendidikan, keluarga, dan pemerintah dalam merumuskan kebijakan dan strategi pendampingan yang menyeluruh. Hanya dengan pendekatan kolaboratif dan visioner, kita dapat memastikan bahwa remaja tidak hanya menjadi konsumen teknologi, tetapi juga pengguna yang cerdas, kritis, dan bertanggung jawab dalam menghadapi tantangan zaman.

Keterbatasan:

Meskipun penelitian ini berhasil memberikan gambaran yang komprehensif mengenai perilaku remaja dalam penggunaan gadget serta peran pendidikan dalam meresponsnya, sejumlah keterbatasan metodologis dan kontekstual perlu diakui secara jujur. Pengenalan terhadap keterbatasan ini penting untuk menjaga objektivitas ilmiah serta membuka ruang bagi penyempurnaan dalam studi-studi lanjutan yang mungkin dikembangkan dari temuan ini. Dengan mencermati keterbatasan ini, peneliti dan praktisi dapat merancang strategi riset yang lebih kuat dan representatif di masa mendatang.

Salah satu keterbatasan utama terletak melibatkan 20 remaja aktif pengguna gadget, 5 orang tua, dan 5 guru sebagai informan. Jumlah tersebut memang mencukupi untuk pendekatan kualitatif yang menitikberatkan pada kedalaman informasi, namun tidak memungkinkan untuk menghasilkan generalisasi yang kuat terhadap populasi remaja di tingkat nasional. Variasi sosial, budaya, ekonomi, dan pendidikan yang sangat luas di Indonesia menjadikan representasi hasil ini terbatas pada konteks tertentu.

Ukuran sampel yang terbatas juga memengaruhi keragaman perspektif yang dapat dijaring. Meskipun analisis tematik mampu menggali tema-tema utama secara mendalam, masih banyak dimensi perilaku digital remaja yang mungkin luput atau belum terwakili. Misalnya, kelompok remaja dengan kebutuhan khusus, remaja dari latar belakang suku minoritas, atau yang tinggal di wilayah terpencil belum terakomodasi dalam studi ini.

Aspek lokasi penelitian juga menjadi faktor penting yang memengaruhi hasil. Studi ini dilakukan di satu wilayah perkotaan yang memiliki karakteristik sosial-ekonomi tertentu, termasuk tingkat akses teknologi yang relatif tinggi, jaringan internet yang stabil, serta eksposur terhadap budaya digital yang intens. Kondisi ini belum tentu serupa dengan wilayah pedesaan atau kota kecil di Indonesia, yang mungkin menghadapi keterbatasan infrastruktur digital, minimnya literasi teknologi, atau perbedaan nilai-nilai sosial dalam menyikapi penggunaan gadget di kalangan remaja.

Keterbatasan konteks geografis ini penting untuk dicermati karena perilaku remaja sangat dipengaruhi oleh lingkungan tempat mereka tumbuh. Di wilayah pedesaan, misalnya, anak-anak mungkin lebih banyak terlibat dalam aktivitas fisik dan sosial secara langsung, sehingga penggunaan gadget memiliki peran yang berbeda, meskipun temuan penelitian ini relevan dalam menggambarkan dinamika remaja digital di perkotaan, generalisasi terhadap konteks lain memerlukan kehati-hatian dan konfirmasi melalui studi tambahan.

Selanjutnya, sifat penelitian kualitatif itu sendiri menjadi batasan dalam hal keluasan cakupan data. Penelitian ini mengutamakan eksplorasi makna, pengalaman subjektif, serta pemahaman mendalam terhadap fenomena, bukan kuantifikasi. Dengan demikian, meskipun data yang diperoleh sangat kaya dan kontekstual, penelitian ini tidak dapat memberikan bukti statistik atau menjawab pertanyaan kausalitas secara langsung. Artinya, hubungan sebab-akibat antara penggunaan gadget dan munculnya perilaku tertentu belum dapat ditegaskan secara pasti dalam kerangka penelitian ini.

Pendekatan kualitatif juga menghadirkan tantangan dalam mengontrol subjektivitas interpretasi data. Meskipun analisis dilakukan secara sistematis dan tematik, tetap ada ruang bagi bias interpretatif, baik dari pihak peneliti maupun partisipan. Oleh karena itu, validitas hasil bergantung pada transparansi proses analisis, keterbukaan terhadap alternatif pemaknaan, serta triangulasi data yang kuat untuk menjaga keandalan temuan yang dihasilkan.

Faktor lain yang perlu dipertimbangkan adalah potensi bias dari para partisipan, khususnya remaja. Dalam proses wawancara, remaja mungkin merasa tidak nyaman untuk mengungkapkan kebiasaan penggunaan gadget yang sebenarnya karena kekhawatiran akan penilaian moral atau sosial dari peneliti. Beberapa di antaranya cenderung memberikan jawaban yang dianggap "ideal" atau sesuai harapan, bukan yang mencerminkan realitas. Ini merupakan tantangan umum dalam penelitian sosial yang melibatkan topik-topik sensitif atau nilai-nilai normatif tertentu.

Selain itu, keterbatasan data dokumentasi dan observasi lapangan juga membatasi kemungkinan untuk membandingkan pernyataan verbal partisipan dengan perilaku aktual mereka. Observasi dilakukan secara terbatas di ruang sekolah dan tidak mencakup lingkungan rumah atau komunitas, sehingga belum bisa menangkap secara utuh bagaimana perilaku remaja berubah di luar konteks formal. Dengan kata lain, hasil penelitian ini lebih kuat dalam menggambarkan persepsi dan kecenderungan, dibandingkan dengan fakta perilaku yang terverifikasi secara menyeluruh.

Dengan mempertimbangkan seluruh keterbatasan ini, penelitian ini tetap memiliki nilai kontribusi yang signifikan, terutama dalam membuka diskursus tentang perilaku digital remaja dari perspektif sosiologi pendidikan. Namun, hasilnya harus dipahami sebagai gambaran awal yang bersifat eksploratif, bukan sebagai kesimpulan final yang mewakili seluruh populasi. Penelitian lanjutan dengan cakupan wilayah lebih luas, metode campuran (mixed-method), dan pendekatan longitudinal sangat dianjurkan untuk memperkuat dan mengembangkan temuan yang telah ada.

KESIMPULAN

Rangkuman Hasil Penelitian:

Penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan gadget yang intensif di kalangan remaja telah menciptakan perilaku dalam konteks sosiologi pendidikan. Remaja cenderung menunjukkan introvertisme digital, di mana mereka lebih nyaman berinteraksi di dunia maya daripada tatap muka. Selfie culture menjadi manifestasi penting dari kebutuhan akan validasi dan pembentukan identitas di era digital. Selain itu, kesulitan konsentrasi pada dunia nyata dan kecenderungan anti-sosial (dalam konteks interaksi fisik) menjadi dampak nyata dari ketergantungan pada gadget. Yang lebih mengkhawatirkan, penggunaan gadget berlebihan juga membuka peluang bagi penyimpangan sosial seperti cyberbullying dan penyebaran

konten negatif. Peran keluarga dan sekolah, meskipun telah mencoba melakukan intervensi, masih menghadapi tantangan dalam memberikan pengawasan yang efektif dan mengoptimalkan literasi digital. Gadget telah mengambil alih peran sebagai agen sosialisasi yang kuat, membentuk norma, nilai, dan identitas remaja di luar kontrol tradisional.

Kontribusi terhadap Ilmu Pengetahuan:

Studi ini memberikan tiga kontribusi utama terhadap ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang sosiologi pendidikan dan studi media:

1. Pengembangan Model Konseptual "Sosialisasi Digital": Penelitian ini secara implisit mengembangkan model konseptual yang menyoroti bagaimana proses sosialisasi primer dan sekunder pada remaja kini sangat dipengaruhi oleh interaksi dengan gadget dan lingkungan digital, melengkapi model sosialisasi tradisional yang seringkali hanya berfokus pada keluarga dan sekolah. Model ini mengintegrasikan perspektif interaksionisme simbolik untuk menjelaskan pembentukan identitas dan makna di dunia digital.
2. Validasi Empiris Konsep "Kapital Sosial Digital" dan Disparitasnya dengan Kapital Sosial Tradisional: Kajian ini memberikan validasi empiris tentang bagaimana akumulasi "kapital sosial" remaja dapat bergeser ke ranah digital, namun seringkali tidak sepadan atau bahkan mengikis kapital sosial di dunia nyata. Ini mengisi celah literatur tentang dampak nyata gadget pada interaksi sosial dan integrasi remaja dalam masyarakat.
3. Penyempurnaan Pemahaman tentang Peran Lembaga Pendidikan dalam Era Digital: Penelitian ini menyempurnakan pemahaman tentang urgensi dan tantangan bagi lembaga pendidikan untuk tidak hanya mengajar literasi digital teknis, tetapi juga mengembangkan kurikulum yang menanamkan etika digital, kesadaran dampak psikososial, dan keterampilan interaksi sosial di dunia nyata untuk menghadapi perubahan perilaku remaja akibat gadget.

Rekomendasi untuk Penelitian Selanjutnya:

Berdasarkan keterbatasan dan temuan baru, beberapa rekomendasi untuk studi lanjutan meliputi:

1. Eksplorasi longitudinal untuk memverifikasi stabilitas temuan: Melakukan penelitian longitudinal dapat memberikan wawasan tentang bagaimana perilaku

remaja pengguna gadget berkembang seiring waktu, dan apakah dampak negatif bersifat sementara atau permanen.

2. Perluasan sampel ke wilayah geografis dan sosio-ekonomi yang beragam: Melibatkan partisipan dari berbagai latar belakang (pedesaan vs. perkotaan, berbagai tingkat ekonomi) untuk meningkatkan generalisasi temuan dan memahami variasi perilaku.
3. Uji coba intervensi edukatif berbasis sekolah dan keluarga yang diusulkan dalam penelitian ini: Mendesain dan mengimplementasikan program literasi digital atau intervensi pengasuhan berbasis bukti untuk mengevaluasi efektivitasnya dalam memitigasi dampak negatif gadget dan mempromosikan perilaku sehat.
4. Penelitian komparatif membandingkan kelompok remaja dengan tingkat penggunaan gadget yang rendah, sedang, dan tinggi untuk mengidentifikasi ambang batas "penggunaan berlebihan" dan dampak spesifik pada setiap kelompok.
5. Kajian lebih mendalam tentang dampak gadget pada kesehatan mental remaja (depresi, kecemasan, body image issues) dari perspektif sosiologis: Memahami bagaimana tekanan sosial daring, cyberbullying, dan selfie culture secara kolektif memengaruhi kesejahteraan mental remaja.

DAFTAR PUSTAKA

Adhyka, N., Yurizali, B., & Aisyiah, I. K. (2024). Sosialisasi pengendalian diri dan pencegahan kejadian bullying pada remaja. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, *7*(4), 433.

Al-Gazali, M. Y. I. (2023). Interaksi Sosial Masyarakat Berbeda Agama Dalam Perspektif Komunikasi Antar Budaya Di Kota Tua Ampenan Mataram. *Jurnal Ilmiah Global Education*, *4*(1), 465–473. https://doi.org/10.55681/jige.v4i1.666

Arwan, A., Fadjriah, R. N., Syam, S., & Yani, A. (2023). Mapping of Important HIV/AIDS Hotspots in Palu City Following Natural Disaster. *Poltekita : Jurnal Ilmu Kesehatan*, *17*(3), 627–639. https://doi.org/10.33860/jik.v17i3.2901

Bunda, I. P., Karneli, Y., & Netrawati, N. (2024). Penerapan Pendekatan Kelompok dalam Konseling Remaja: Evaluasi terhadap Perubahan Perilaku. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, *5*(3), 3777–3787. https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1378

Fitamaya, D., & Zulfahmi, M. N. (2024). Analisis Pembelajaran Moral dan Agama Melalui Penerapan Loose Part. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, *4*(1), 193–207. https://doi.org/10.51574/jrip.v4i1.1362

Gafur, A. A., Rasyid, Y., Rahayu, S. A., Supratmanto, P., Sapitra, J., Salempang, I. P., Putra, F. A., Akbar, A. M., Hidayat, E. R., Fikri, M., Yusrin, Saputra, F. A., Kusmadi, R., &

Bahlil, M. (2024). Penguatan Karakter Taat Hukum dalam Membentuk Perilaku Sadar Hukum di Kota Kendari. *Arus Jurnal Sosial dan Humaniora*, *4*(1), 56–61. https://doi.org/10.57250/ajsh.v4i1.329

Intan, M. N., Mahadewi, I., Rakhma Ardhiani, N., & Katoningsih, S. (2022). Impact Of Labelling dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, *6*(2), 188–195. https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v6i2.1662

Krisnawati, N., Triyana, W., Rahmasari, F., Ummah, A. H., & Fajrussalam, H. (2022). Analisis Perubahan Interaksi Sosial dalam Proses Beribadah Umat Beragama Islam pada Masa Pandemi. *As-Sabiqun*, *4*(1), 86–101. https://doi.org/10.36088/assabiqun.v4i1.1681

Lestari, A., Wijayanto, F., Susilawati, E., Amanda, J. V., & Kamaludin, M. I. (2024). Peran Guru dalam Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Sosiologi di Daerah Terdepan, Terluar dan Tertingal (3T). *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, *4*(1), 124–133. https://doi.org/10.51574/jrip.v4i1.1349

Ni Luh Purnamasuari Prapnuwanti, Komang Dewi Susanti, I Wayan Wira Darma, Ketut Bali Sastrawan, & Putu Wulandari Tristananda. (2024). Kurikulum Merdeka Belajar Terintegrasi Budaya Lokal. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, *8*(1), 33–40. https://doi.org/10.23887/jppp.v8i1.68661

Putri, A. A., Tsania, A. R., Liandi, N. A., Syahroni, R. H., Hermayanti, R. A., Handayani, S. R., Mufidah, S. R., & Wati, T. A. (2024). Identifikasi Perkembangan Aspek Emosi, Moral, Kepribadian, Sosial, Bahasa, Fisik, Kognitif, dan Motorik Terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, *5*(3), 3222–3238. https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1254

Qulsum, D. U. (2022). Peran Guru Penggerak Dalam Penguatan Profil Pelajar Pancasila Sebagai Ketahanan Pendidikan Karakter Abad 21. *Jurnal Ketahanan Nasional*, *28*(3). https://doi.org/10.22146/jkn.71741

Seipul, S., Fadel Adepio, M., & Urifianto Ardhan, M. (2024). Peran Peradilan Tata Usaha Negara Dalam Menegakkan Prinsip Kepentingan Umum. *Action Research Literate*, *8*(5). https://doi.org/10.46799/arl.v8i5.343

Sillvian Natalia, M. (2022). Technology Utilization By Midwives In Telemedic Services In Maternal And Child Health Services Field. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Kesehatan*, *8*(4), 374–377. https://doi.org/10.33023/jpm.v8i4.1278

Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV Alfabeta.

Tiara, W., & Rasyid, A. (2024). Pesan Moral Dalam Film Petualangan Sherina 2 Analisis Semiotika Roland Barthes. *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika dan Komunikasi*, *5*(2), 1639–1648. https://doi.org/10.35870/jimik.v5i2.741

Wijayanti, D. A., & Katoningsih, S. (2022). Problem Based Learning dalam Meningkatkan Perilaku Prososial Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(6), 5886–5896. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3195

Zaman, S., Fahmi, R. N., & Rahmawati, A. (2023). Pengungkapan Seksualitas, Pornografi, dan Prostitusi pada Video Podcast: Kajian Semiotik Budaya (The Phenomena of Sexuality, Pornography, and Prostitution on Vodcasts: Cultural Semiotics Study). *Indonesian Language Education and Literature*, *9*(1), 178. https://doi.org/10.24235/ileal.v9i1.13426