

HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN INTERAKSI SOSIAL SISWA KELAS IX SMP ATTHOHIRIYYAH SEMARANG

Widya Sasmito¹, Siti Fitriana², Farikha Wahyu Lestari³

Universitas PGRI Semarang

e-mail: *widyasasmito13@gmail.com, sitifitriana@upgris.ac.id, farikha@upgris.ac.id

Abstrak

Abstrak. Penelitian ini dilatar belakangi masalah kehadiran *gadget* menjadikan perubahan perilaku siswa sehingga mempengaruhi interaksi sosial pada kelompok belajar, tidak jarang mereka akan lebih asik dengan *gadgetnya* daripada dengan orang lain atau temannya. Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan penggunaan *Gadget* dengan interaksi sosial peserta didik kelas IX SMP Atthohiriyyah Semarang.

Metode penelitian ini adalah kuantitatif teknik korelasi. Populasi penelitian adalah siswa kelas IX SMP Atthohiriyyah Semarang, dengan jumlah 74 siswa. Sebanyak 20 siswa menjadi kelompok *try out*. Sampel diambil dengan Teknik sampel jenuh sehingga sampel penelitian ini berjumlah 54 siswa. Data penelitian ini diperoleh melalui skala penggunaan *gadget* dan interaksi sosial siswa.

Berdasarkan hasil penelitian ada hubungan Penggunaan *Gadget* dengan interaksi sosial peserta didik kelas IX SMP Atthohiriyyah Semarang, terlihat dari hasil uji hipotesis terlihat angka koefisien korelasi antara variabel X dan Variabel Y diperoleh nilai -0,284 dengan taraf negatif dan diperoleh hasil nilai sig (2-tailed) sebesar 0,004 < 0,05 yang berarti Hal ini menunjukkan adanya hubungan antara Penggunaan *Gadget* dengan interaksi sosial peserta didik kelas IX SMP Atthohiriyyah Semarang pada kategori sangat rendah dengan taraf negatif artinya penggunaan gadget yang tinggi maka interaksi sosial rendah. hubungan variabel X terhadap Y yaitu sebesar 8%. Sementara sisanya 92% terdapat hubungan dengan faktor lain.

Kata kunci: Penggunaan *Gadget*, Interaksi sosial

Abstract

Abstract. This research is motivated by the problem of the presence of gadgets causing changes in student behavior that affect social interactions in study groups, not infrequently they will be more engrossed in their gadgets than with other people or friends. The objective to be achieved in this study is to determine the relationship between gadget use and social interactions of class IX students of SMP Atthohiriyyah Semarang.

This research method is quantitative correlation technique. The research population was class IX students of SMP Atthohiriyyah Semarang, with a total of 74 students. A total of 20 students became the *try out* group. The sample was taken using the

1

Widya Sasmito, dkk. Hubungan Penggunaan Gadget dengan interaksi sosial siswa kelas IX SMP Atthohiriyyah Semarang.

saturated sample technique so that the sample of this study amounted to 54 students. The research data was obtained through the scale of gadget use and student social interactions.

Based on the results of the study, there is a relationship between Gadget Use and social interaction of class IX students of SMP Attohiriyyah Semarang, seen from the results of the hypothesis test, the correlation coefficient between variable X and variable Y obtained a value of -0.284 with a negative level and the sig value (2-tailed) was obtained at 0.004 < 0.05, which means This shows a relationship between Gadget Use and social interaction of class IX students of SMP Attohiriyyah Semarang in the very low category with a negative level, meaning that high gadget use means low social interaction. the relationship between variable X and Y is 8%. While the remaining 92% is related to other factors.

Keywords: *Gadget Usage, Social Interaction*

PENDAHULUAN (Bagian pendahuluan, masalah dan tinjauan teori)

Tidak dapat dipungkiri bahwa gadget memberikan dampak yang besar bagi kehidupan masyarakat, baik orang dewasa maupun anak-anak. Saat ini, berbagai gadget dalam kehidupan kita sehari-hari ada dimana-mana, seperti *smartphone*, *notebook*, dan *tablet*. Saat ini, hal tersebut bukan lagi sebuah kemewahan. Ada pula siswa yang mendapat dukungan dari orang tuanya sendiri yang lebih leluasa beraktivitas tanpa harus mendampingi anaknya bermain. Memang benar anak-anak sangat senang ketika mendapat alat dari orang tuanya. Hal-hal tersebut dapat memberikan dampak yang sangat besar terhadap keterampilan interaksi sosial tanpa anak sadari. Masa remaja saat ini merupakan tahap yang sangat penting dalam proses perkembangan. Perkembangan remaja perlu diperhatikan dari berbagai sudut pandang, terutama dari lingkungan sosial (Albanjari, 2018; Mardjan, Prabandari, Hakimi, & Marchira, 2018). Dalam kesehariannya, generasi muda berusaha untuk diakui dalam lingkungan sosial. Tugas-tugas perkembangan yang harus diselesaikan dalam perkembangan kehidupan bermasyarakat agar segala sesuatunya berjalan baik di masa yang akan datang.

Adanya revolusi industri 4.0 di zaman modern ini telah mengganggu berbagai aktivitas pelajar dalam berbagai interaksi sosial dan menyebabkan beberapa perubahan dalam hubungan sosial masyarakat yang harus segera diselesaikan, termasuk cara interaksi pelajar yang menimbulkan permasalahan kehidupan sehari-hari di masyarakat. Interaksi sosial adalah intensitas sosial yang mengatur bagaimana orang berperilaku dan berinteraksi satu sama lain. Interaksi sosial menjadi dasar untuk membangun hubungan sosial yang terstruktur yang disebut struktur sosial. Interaksi sosial juga dapat dilihat sebagai proses sosial dalam mengorientasikan diri terhadap orang lain dan bertindak sebagai respons terhadap apa yang dikatakan dan dilakukan orang lain (Nasdian dalam Fahri dan Qsyairi, 2019:5).

Interaksi sosial sangat penting dan perlu dilakukan oleh individu maupun kelompok. Ketika interaksi berjalan salah, keterasingan terjadi. Seperti yang

dijelaskan Areef (Compasiana, 19 November 2019): "Ketika proses sosial tidak berfungsi secara optimal, maka akan menyebabkan kehidupan menjadi terisolasi. Faktor-faktor yang menyebabkan kehidupan terisolasi antara lain pengucilan secara sadar dari lingkungan, pengalaman disabilitas, dan pengaruh perbedaan ras dan budaya. "Pentingnya interaksi sama pentingnya dalam lingkungan pendidikan, masyarakat sekitar, dan dalam kebutuhan keluarga diri. Hal ini didukung oleh hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh Wakhid dkk. (2017) dilakukan pada bulan Oktober 2016 di provinsi Semarang. Jumlah siswa laki-laki yang ditemukan sebanyak 240 orang, dan jumlah siswa laki-laki sebanyak 115 dan 125 orang, dan diketahui bahwa 60,0% siswa memiliki interaksi sosial yang buruk dan 40,0% memiliki interaksi sosial yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki interaksi sosial yang rendah. Hasil penelitian Fauziah dkk. (2022) menemukan bahwa faktor penyebab rendahnya interaksi sosial siswa adalah rasa malu, menghindari keramaian, terbatasnya pertemanan, riwayat penyakit psikosomatis akibat ditelantarkan oleh orang tua, sikap apatis, dan lebih memilih orang lain. Profil Interaksi Kelas VIII SMP.:

Sementara itu, berdasarkan hasil observasi di SMP Attohirriyah pada hari senin, tanggal 17 Juli 2023 ditemukan perilaku menyimpang yang dialami oleh beberapa siswa dalam melakukan kegiatan bimbingan kelompok, adanya siswa yang kurang mampu membina kerjasama antara siswa yang satu dan lainnya seperti sebagian siswa yang tidak mendengarkan teman yang lain dalam berbicara.

Selanjutnya, sebagian siswa ingin mengerjakan sendiri tugas kelompoknya daripada bekerjasama dengan kelompoknya karena berpikir sudah bisa mengerjakan pekerjaannya dengan bantu gadget. Kehadiran gadget pun menjadikan perubahan perilaku siswa, dimana ketika siswa sedang bergerombol atau berkerumun untuk sekedar membicarakan suatu hal, tidak jarang mereka akan lebih asik dengan gadgetnya daripada dengan orang yang ada didekatnya. Ketika sedang berjalan pun asik sambil memainkan gadgetnya. Siswa hanya menunduk menatap gadget tanpa menghiraukan lingkungan sekitar. Sehingga aksi tegur sapa, saling bercanda dengan teman menjadi berkurang. Hal ini diperkuat dengan hasil DCM yang didapatkan dari Guru BK bahwa topik menunjukkan persentase masalah sosial tertinggi sebesar 29,88%, masalah pribadi sebesar 25,63%, masalah belajar siswa sebesar 20,00%, masalah karier sebesar 6,88%, dan sebesar 17,61% pada masalah lainnya. Berkaitan dengan masalah sosial tersebut, maka penting untuk meningkatkan interaksi sosial pada siswa agar siswa mampu menemukan jati dirinya.

Penelitian ini hanya akan meneliti tentang hubungan penggunaan gadget dalam interaksi sosial siswa kelas IX SMP Attohirriyah Semarang.

Simpulan sementara didasarkan pada kajian teoritis yang telah diuraikan dapat dijadikan hipotesis penelitian yang harus dibuktikan kebenarannya. Adapun hipotesis kerja dalam penelitian ini adalah:

H_a : ada hubungan penggunaan gadget dengan interaksi sosial siswa kelas IX SMP Attohirriyah Semarang.

H_0 : tidak ada hubungan penggunaan gadget dengan interaksi sosial siswa kelas IX SMP Attohirriyah Semarang.

Interaksi sosial, yaitu hubungan timbal balik yang dinamis antara individu, antara individu dengan kelompok, atau antara kelompok, baik yang bersifat kooperatif, kompetitif, maupun konflikual. Interaksi sosial merupakan suatu proses perilaku yang terkait dengan berbagai proses sosial yang membentuk unsur dinamika masyarakat, yaitu struktur sosial (Ruswanto, 2019:52).

Baharuddin (2021:27) mengartikan interaksi sosial dengan ciri-ciri yaitu: :1) Terdapat banyak aktor 2) Terdapat komunikasi antar aktor dengan menggunakan simbol-simbol 3) Dimensi temporal (masa lalu, sekarang, masa depan) ada dan sedang berlangsung. 4) Tujuan spesifik tetap ada terlepas dari apakah tujuan tersebut sesuai dengan prediksi pengamat. Interaksi sosial tidak mungkin terjadi kecuali dua kondisi terpenuhi: kontak sosial dan komunikasi.

Interaksi sosial dapat dipengaruhi oleh berbagai aspek dan faktor yang menentukan keberhasilannya. Aspek-aspek interaksi sosial tersebut antara lain: (1) Adanya hubungan-hubungan antar individu dalam hubungan kelompok. (2) bagaimana individu mempertahankan hubungan; (3) Memiliki tujuan tertentu. (4) Terdapat keterkaitan antara struktur dan fungsi kelompok, yang timbul dari kenyataan bahwa individu tidak terpisah dalam kehidupan mereka tetapi bertindak dan berfungsi dalam kelompok (Hanik, 2019:10).

Wahyu (dalam Domitila, 2021:4) adalah percakapan, saling pengertian, bekerjasama, keterbukaan, empati, memberikan dukungan atau motivasi, rasa positif, adanya kesamaan dengan orang lain. Sedangkan hasil penelitian Halimah, (2016:17) indikator interaksi sosial diantaranya: (1) kontak sosial, (2) komunikasi, (3) mampu dan bersedia menerima tanggung jawab, (4) berpartisipasi dalam kegiatan yang sesuai dengan tiap tingkatan usia, (5) dapat menunjukkan amarah secara langsung bila tersinggung atau bila haknya dilanggar, (6) dapat menunjukkan kasih sayang secara langsung dengan cara dan takaran yang sesuai, (7) dapat menahan sakit atau emosional bila perlu.

Gadget adalah perangkat elektronik kecil dengan fungsi khusus. Diantaranya adalah smartphone seperti iPhone dan Blackberry, serta netbook (menggabungkan komputer jinjing seperti notebook dengan internet) (Pebriana, 2017:3). Chusna (2017:4) menyatakan bahwa gadget adalah istilah bahasa Inggris yang mengacu pada perangkat elektronik berukuran kecil dengan berbagai fungsi khusus. Gadget adalah istilah asal bahasa Inggris yang mengacu pada perangkat atau instrumen yang mempunyai tujuan dan fungsi praktis tertentu yang berguna, dan umumnya ditujukan untuk sesuatu yang baru. Gadget umumnya merupakan perangkat elektronik yang memiliki fungsi unik tersendiri. Misalnya: komputer, ponsel, game, dll.

Menurut Mahfud dan Wulansari (2018:3), kelebihan gadget adalah dapat menampilkan informasi secara alami atau dengan memanipulasi suara, gambar, gerakan, dan warna, sehingga memungkinkan guru menciptakan suasana pembelajaran yang tidak monoton dan lebih hidup yang membantu Anda berkreasi.

Itu tidak membosankan. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Gadget mendorong komunikasi dua arah, namun tanpa gadget, guru cenderung berbicara dalam satu arah.

Menurut Nurdin et al., (2022:49), ada tiga indikator penggunaan gadget. Diantaranya adalah intensitas temporal penggunaan gadget, manfaat penggunaan gadget dalam kegiatan pembelajaran, dan manfaat penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Diadaptasi dari Wulansari (2017:30) untuk mengukur indikator penggunaan perangkat. Wulansari menjelaskan, metrik penggunaan perangkat anak terdiri dari tiga komponen, antara lain waktu penggunaan, aturan penggunaan, dan aplikasi yang digunakan.

METODE PENELITIAN

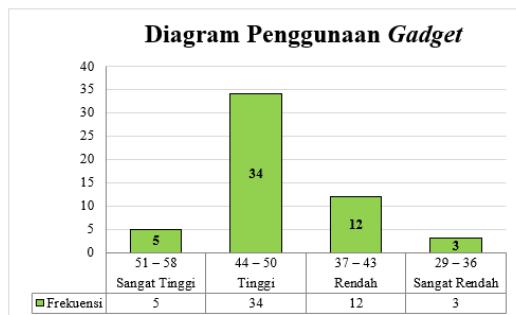
Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasi. Penelitian dilakukan di SMP Atthohiriyyah Semarang sebagai tempat penelitian. Adapun variabel yang berhubungan dengan penelitian ini variabel X adalah penggunaan *gadget* dan variabel Y interaksi sosial peserta didik kelas IX SMP Atthohiriyyah Semarang. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IX SMP Atthohiriyyah Semarang dengan jumlah 81 siswa yang terbagi menjadi IX A jumlah 28 siswa, IX B jumlah 26 siswa, IX C jumlah 27 siswa. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas IX A dan IX B dengan jumlah 54 siswa.

Dari segi cara atau teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala penggunaan *gadget* dan interaksi sosial. Skala digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala ini variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel yang nantinya indikator tersebut dijadikan sebagai tolak ukur untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

Teknik analisis data penelitian ini menggunakan uji statistik berbantu *Software Aplikasi SPSS 21.0* dengan langkah-langkah: uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

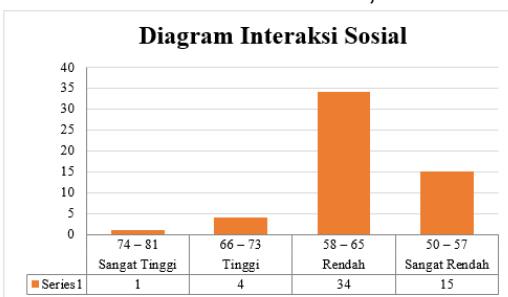
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil skala Penggunaan *Gadget* peserta didik kelas IX SMP Atthohiriyyah Semarang diketahui pada kategori sangat rendah memiliki frekuensi 3 siswa atau 6%, kategori rendah memiliki frekuensi 12 siswa atau 22%, kategori tinggi memiliki frekuensi 34 siswa atau 63%, dan kategori sangat tinggi memiliki frekuensi 5 siswa atau 9%..



Gambar 4.1
Diagram Hasil Skala Penggunaan Gadget

Sementara itu, hasil skala interaksi sosial peserta didik kelas IX SMP Atthohiriyyah Semarang diketahui pada kategori sangat rendah memiliki frekuensi 15 siswa atau 28%, kategori rendah memiliki frekuensi 34 siswa atau 63%, kategori tinggi memiliki frekuensi 4 siswa atau 7%, dan kategori sangat tinggi memiliki frekuensi 1 atau 2%.



Gambar 4.2
Diagram Hasil Skala Interaksi sosial

Hasil uji normalitas menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* terlihat bahwa Data yang diperoleh dari hasil Penggunaan *Gadget* peserta didik kelas IX SMP Atthohiriyyah Semarang, setelah di uji normalitas menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* terlihat bahwa hasil penggunaan gadget sebesar 0,090 dan interaksi sosial sebesar 0,060 memiliki taraf signifikansi lebih dari 0,05, ini artinya data Penggunaan *Gadget* dan interaksi sosial peserta didik kelas IX SMP Atthohiriyyah Semarang bestribusi normal.

Hasil Uji Normalitas Data			
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
	Penggunaan_Gadget	Interaksi_Sosial	
N	54	54	
Normal Parameters ^{a,b}			
Mean	45.35	66.00	
Std. Deviation	5.422	10.819	
Most Extreme Differences			
Absolute	.141	.136	
Positive	.103	.136	
Negative	-.141	-.083	
Test Statistic			
Asymp. Sig. (2-tailed)	.090	.060	

Hasil uji homogenitas data Penggunaan *Gadget* dan interaksi sosial peserta didik kelas IX SMP Atthohiriyyah Semarang dalam penelitian diketahui memiliki taraf signifikansi (*p*) diperoleh taraf signifikan 0,072 artinya *p* > 0,05 hal ini menunjukkan bahwa taraf signifikansi lebih dari 0,05. Maka dapat disimpulkan data Penggunaan *Gadget* dan interaksi sosial peserta didik kelas IX SMP Atthohiriyyah Semarang memiliki varians yang homogeny.

**Data Hasil Uji Homogenitas Data
Penggunaan Gadget dan Interaksi sosial |**

Test of Homogeneity of Variances

Hasil_Angket

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
32.913	1	106	.072

Analisis data yang digunakan untuk menjawab hipotesis yang diajukan yaitu adakah hubungan Penggunaan *Gadget* dan interaksi sosial peserta didik kelas IX SMP Atthohiriyyah Semarang yaitu dengan melakukan uji hipotesis dengan uji linieritas dan uji koefisien korelasi Spearman diperoleh nilai sig. Deviation from linearity sebesar 0,231 lebih besar dari 0,05.

Hasil Uji Linieritas

ANOVA Table

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Interaksi Sosial * Penggunaan Gadget	Between Groups	587,553	16	36,722	1,279	,261
	Linearity Deviation from Linearity	12,273	1	12,273	,427	,517
	Within Groups	575,280	15	38,352	1,336	,231
Total		1062,373	37	28,713		
		1649,926	53			

Hasil Uji Hipotesis

Correlations

		Penggunaan Gadget (X)	Interaksi Sosial (Y)
Spearman's rho	Penggunaan Gadget (X)	Correlation Coefficient	1.000
		Sig. (2-tailed)	-.284*
	N		.004
Interaksi Sosial (Y)		54	54
	Correlation Coefficient		-.284
	Sig. (2-tailed)		.004
	N	54	54

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Berdasarkan tabel diatas terlihat angka koefisien korelasi antara variabel X dan Variabel Y sebesar -0,284 dengan taraf negatif dan diperoleh $Sig = 0,004 < 0,05$. Hal ini menunjukkan H_0 ditolak H_a diterima, maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara Penggunaan *Gadget* dengan interaksi sosial peserta didik kelas IX SMP Atthohiriyyah Semarang yaitu sebesar -0,284 dan masuk kedalam derajat hubungan yang rendah dengan arah negatif yaitu jika salah satu variabel naik maka variabel lain akan turun begitupun sebaliknya.

Pembahasan hasil penelitian ini diperoleh dari penelitian yang telah dilaksanakan pada tanggal 2 Maret - 5 Maret 2024 tentang "Hubungan penggunaan *gadget* dalam interaksi sosial siswa kelas IX SMP Atthohiriyyah Semarang". Penelitian ini menggunakan jenis penelitian korelasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial siswa kelas IX SMP Atthohiriyyah Semarang.

Hasil rekapitulasi data skala Penggunaan *Gadget* peserta didik kelas IX SMP Atthohiriyyah Semarang diperoleh jumlah skor keseluruhan 2449 dengan skor tertinggi 55, skor terendah 29, dan rata-rata skor 45 dengan kategori tinggi. Hasil rekapitulasi data skala interaksi sosial peserta didik kelas IX SMP Atthohiriyyah Semarang diperoleh jumlah skor keseluruhan 3238 dengan skor tertinggi 76, skor terendah 50, dan rata-rata skor 60 dengan kategori rendah.

Hasil uji normalitas menunjukkan taraf signifikansi lebih dari 0,05 yaitu hasil penggunaan gadget sebesar 0,090 dan interaksi sosial sebesar 0,060 memiliki taraf signifikansi lebih dari 0,05 ini artinya data Penggunaan *Gadget* dan interaksi sosial peserta didik kelas IX SMP Atthohiriyyah Semarang bestribusi normal.

Hasil uji homogenitas data Penggunaan *Gadget* dan interaksi sosial peserta didik kelas IX SMP Atthohiriyyah Semarang dalam penelitian diketahui memiliki taraf signifikansi (*p*) diperoleh taraf signifikan 0,072 artinya *p* > 0,05 memiliki varians yang homogen.

Hasil uji hipotesis terlihat angka koefisien korelasi antara variabel X dan Variabel Y sebesar -0,284 dengan korelasi negatif dan diperoleh *Sig* = 0,004 yang berarti 0,004 < 0,05 yang artinya menunjukkan H_0 ditolak H_a diterima, maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara Penggunaan *Gadget* dengan interaksi sosial peserta didik kelas IX SMP Atthohiriyyah Semarang yaitu sebesar -0,284 dan masuk kedalam derajat hubungan yang rendah dengan arah negatif yaitu jika salah satu variabel naik maka variabel lain akan turun yang artinya jika penggunaan gadget naik maka interaksi sosialnya akan turun dan sebaliknya. hubungan variabel X terhadap Y yaitu sebesar 8%. Sementara sisanya 92% terdapat hubungan dengan faktor lain.

Salah satu perkembangan teknologi yang sangat mempengaruhi pola pikir manusia adalah gadget. Interaksi seseorang saat ini dipermudah dengan adanya gadget. Hasil penelitian yang telah dijelaskan di atas menunjukkan bahwa terdapat hubungan penggunaan gadget dengan interaksi sosial. penggunaan gadget secara *continue* akan berdampak buruk bagi perilaku anak dalam kesehariannya. Kegiatan-kegiatan yang cenderung dilakukan anak dalam menggunakan gadget secara terus menerus akan membuat anak menjadi ketergantungan dan menjadi kegiatan rutin yang dilakukan anak dalam aktifitas sehari-hari. Tidak dipungkiri sekarang ini banyak anak-anak yang lebih sering bermain dengan gadget di bandingkan bermain dengan teman sebayanya. Sehingga anak menjadi malas belajar dan tidak mau berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Fitriana, *et al* (2021) bahwa hubungan antara anak dengan orang tua mempengaruhi kedekatan anak dan orang tua. Rasa dekat dengan orang tua adalah salah satu kebutuhan pokok bagi perkembangan jiwa seorang individu. Dalam prakteknya banyak orang tua yang mengetahui hal ini namun mengabaikannya dengan alasan mencari penghasilan yang besar demi memenuhi kebutuhan ekonomi keluarga dan menjamin masa depan anak-anak. Ditambahkan dengan pendapat Serlan *et al.*, (2021) yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan interaksi sosial. Semakin tinggi durasi anak dalam menggunakan gadget maka interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitar akan semakin buruk. Diperkuat dengan hasil penelitian Astuti, *et al* (2018) bahwa salah satu dampak negatif dalam menggunakan gadget yakni interaksi sosial. Hubungan antara individu satu dengan individu yang lain, individu satu dapat mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya, jadi terdapat adanya hubungan timbal balik. Interaksi sosial memiliki dua bentuk yakni interaksi secara langsung dan interaksi secara tidak langsung. Interaksi secara tidak langsung melalui perantara, misalnya sms, sosial media, surat dan lainnya. Interaksi secara tidak langsung dapat

dilihat melalui proses penyampaian pesan, apabila penyampaian pesan melalui perantara tersebut dapat direspon dengan cepat maka hal tersebut dapat termasuk kedalam interaksi sosial secara langsung.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang telah peneliti dapat dari perhitungan angket yang telah disebarluaskan tentang hubungan penggunaan gadget dengan interaksi sosial pada peserta didik kelas XI SMP Attohiriyyah Semarang, dapat disimpulkan bahwa

1. Hasil penelitian Penggunaan Gadget peserta didik kelas IX SMP Attohiriyyah Semarang diperoleh jumlah skor keseluruhan 2449 dengan skor tertinggi 55, skor terendah 29, dan rata-rata skor 45 dengan kategori tinggi.
2. Hasil interaksi sosial peserta didik kelas IX SMP Attohiriyyah Semarang diperoleh jumlah skor keseluruhan 3238 dengan skor tertinggi 76, skor terendah 50, dan rata-rata skor 60 dengan kategori rendah.
3. Ada hubungan yang signifikan antara Penggunaan Gadget dengan interaksi sosial peserta didik kelas IX SMP Attohiriyyah Semarang yaitu sebesar -0,286 dan masuk kedalam derajat hubungan yang rendah dengan arah negatif, artinya ada hubungan penggunaan gadget dengan interaksi sosial memiliki hubungan yang rendah dengan arah negatif artinya penggunaan gadget tinggi maka interaksi sosial rendah. hubungan variabel X terhadap Y yaitu sebesar 8%. Sementara sisanya 92% terdapat hubungan dengan faktor lain.

Berdasarkan hasil penelitian ini saran yang dapat disampaikan Siswa memiliki interaksi sosial cukup baik, akan tetapi hendaknya belajar memahami dan mengontrol diri dalam penggunaan *gadget* agar tercermin pribadi yang baik lagi dengan lingkungan sekitar, sehingga tujuan yang diharapkan dalam bersosialisasi dapat tercapai. Guru mampu lebih memperhatikan peserta didik dalam pemanfaatan gadget agar mampu mengajarkan sikap sosial dengan lebih baik lagi. Penelitian selanjutnya dapat memberikan solusi dengan memberikan *treatmen* yang memiliki hubungan dengan penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap interaksi sosial peserta didik sebagai tindak lanjut dari hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, D., Mulkiyan, M., & Erwin, M. (2022). Problematika Dan Pendampingan Anak Yang Mengalami Gangguan Gadget. *Jurnal Mimbar: Media Intelektual Muslim dan Bimbingan Rohani*, 8(1), 36-53.
- Albanjari, E. S. (2018). Mengatasi Kenakalan Remaja Pada Masa Transisi. *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.19109/tadrib.v4i2.2450>

Anjasari, E. A., Srinadi, I. G. A. M., & Nilakusmawati, D. P. E. (2020). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja. *E-Jurnal Matematika*, 9(3), 177-181.

Arikunto, Suharsimi. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Baharudin. 2021. *Pengantar Sosiologi*. Mataram: Sanabil.

Chusna, P. A. (2017). Pengaruh media *gadget* pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315-330.

Dewanti, T. C., Widada, W., & Triyono, T. (2016). Hubungan antara keterampilan sosial dan penggunaan *gadget* smartphone terhadap prestasi belajar siswa SMA Negeri 9 Malang. *Jurnal kajian bimbingan dan konseling*, 1(3), 126-131.

Domitila, M. M., Wulandari, F., & Marhayani, D. A. (2021). Analisis Penggunaan Gawai Terhadap Interaksi Sosial Anak Sekolah Dasar Negeri Kota Singkawang. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(2), 131-141.

Efendi, A., Astuti, P. I., & Rahayu, N. T. (2017). Analisis pengaruh penggunaan media baru terhadap pola interaksi sosial anak di Kabupaten Sukoharjo. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 18(2), 12-24.

Effendy, R. (2010). *Pendidikan Lingkungan, Sosial, Budaya, dan Teknologi*. Bandung: CV Maulana Media Grafika.

Fahri, L. M., & Qusyairi, L. A. H. (2019). Interaksi sosial dalam proses pembelajaran. *Palapa*, 7(1), 149-166.

Fahri, L. M., & Qusyairi, L. A. H. (2019). Interaksi sosial dalam proses pembelajaran. *Palapa*, 7(1), 149-166.

Fauziah, N., Samsudin, A., & Fatimah, S. (2022). Profil Interaksi Sosial Rendah Kelas VIII Di Sekolah Menengah Pertama Ummul Quro. *Fokus (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, 5(6), 423-429.

Fitriana, S., et al. (2021). Hubungan Dukungan Sosial Orang Tua terhadap Perencanaan Karir Remaja Karang Taruna. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(1), 107-111.

Fitrianis, E., & Yawsinda, Y. (2020). Hubungan durasi waktu penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak usia dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 4(2), 214-223.

Gaho, J., Telaumbanua, K., & Laia, B. (2021). Efektivitas layanan konseling kelompok dengan teknik role playing dalam meningkatkan interaksi sosial siswa kelas x

10

Widya Sasmito, dkk. Hubungan Penggunaan Gadget dengan interaksi sosial siswa kelas IX SMP Attohiriyah Semarang.

SMA Negeri 1 Lahusa tahun pembelajaran 2020/2021. *Counseling For All (Jurnal Bimbingan dan Konseling)*, 1(2), 13-22.

Hadiwidjodjo. (2014). Dampak Positif Penggunaan *Gadget* Bagi Anak, Di unduh pada 21 April 2106 dari <http://www.satuharapan.com/life/8-dampak-positifpenggunaan-gadget-bagi-anak>

Hakam, M. T., Levani, Y, & Utama, M. R. (2020). Potensi Adiksi Penggunaan Internet pada Remaja Indonesia di Periode Awal Pandemi. *Hang Tuah Medical Journal*, 17 (2); 102-115

Hanik, U. (2019). *Interaksi Sosial Masyarakat Plural Agama*. Yogyakarta: CV. Penerbit Kutub).

Harahap, S. R. (2020). Proses Interaksi Sosial Di Tengah Pandemi Virus Covid 19. *Al-Hikmah Media Dakwah, Komunikasi, Sosial dan Kebudayaan*, 11(1), 45-53.

Hastuningtyas, Qonita. (2021). *Studi Deskriptif Permasalahan Siswa Dalam Menjalin Interaksi Sosial Kelas X SMA N 2 Cilacap Tahun 2021/2022*. Yogyakarta. Universitas Ahmad Dahlan.

Hidayati, R. (2020). Peran orang tua: komunikasi tatap muka dalam mengawal dampak *gadget* pada masa golden age. *Source: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(2).

Jalal, N. M., Syam, R., Irdianti, I., & Piara, M. (2022). Psikoedukasi Mengatasi Kecanduan *Gadget* pada Anak. *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 420-426.

Karimaturiza, Ningsih Fadhillah. (2022). Hubungan Antara Intensitas Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Asghar Volume 2 Nomor 1 2022 E-Issn 2807-3479, P-Issn 2797-5630*.

Listia, W. N. (2018). Anak sebagai makhluk sosial. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 1(1), 14-23.

Mahfud, M. N., & Wulansari, A. (2018). Penggunaan *gadget* untuk menciptakan pembelajaran yang efektif. *Seminar Nasional Pendidikan 2018*.

Maknuni, J. (2020). Pengaruh Media Belajar Smartphone Terhadap Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid-19 (The Influence of Smartphone Learning Media on Student Learning in The Era Pandemi Covid-19). *Indonesian Education Administration and Leadership Journal (IDEAL)*, 02(02), 94–106. <https://online-journal.unja.ac.id/IDEAL/article/view/10465>

Mardjan, M., Prabandari, Y. S., Hakimi, M., & Marchira, C. R. (2018). Emotional Freedom Techniques for Reducing Anxiety and Cortisol Level in Pregnant

Adolescent Primiparous. UNNES Journal of Public Health, 7(1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.15294/ujph.v7i1.19212>

Maulida, D. (2015). Hubungan penggunaan *gadget* dengan tingkat prestasi siswa di SMA Negeri 9 Manado. E-Jurnal Keperawatan (e-Kep), 3(2).

Muhith, Abdul. (2018). *Aplikasi Komunikasi Terapeutik Nursing Health*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.

Nasdian, Tonny Fredian. *Sosiologi Umum*. Jakarta: Buku Obor, 2015.

Nurdin, G. M., & Irfan, M. (2022). Korelasi antara Penggunaan *Gadget* terhadap Motivasi Belajar Biologi Peserta Didik Kelas XI MIPA SMA Negeri 3 Majene. *BIOMA: Jurnal Biologi dan Pembelajarannya*, 4(1), 49-56.

Pebriana, P. H. (2017). Analisis penggunaan *gadget* terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1-11.

Putra, C. A. (2017). Pemanfaatan Teknologi *Gadget* Sebagai Media Pembelajaran: Utilization of *Gadget* Technology as a Learning Media. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(2), 1-10.

Rohana, F., & Hartini, S. (2020). Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah di SDN 02 Banyuurip Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati. *Jurnal Keperawatan dan Kesehatan Masyarakat Cendekia Utama*, 9(2), 137-145.

Serlan, M. A., Khotijah, I., & Bunga, B. N. (2021). Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Interaksi Sosial Anak Usia Dini di Kelurahan Pasir Panjang Kecamatan Kota Lama Kota Kupang. *Haumeni Journal of Education. Volume 1, No. 1*, 1-8.

Sugiyono. 2019. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung : CV Alfabeta.

Sukadi, S. (2019). Sosialisasi Pengaruh *Gadget* di Desa Kare Kecamatan Kare Kabupaten Madiun. *JURNAL DAYA-MAS*, 4(1), 21-24.

Sukarno Anton & Venty (2015). *Statistika pendidikan*. Semarang: UPGRIS.

Viandari, K. D., & Susilawati, K. P. A. (2019). Peran pola asuh orangtua dan penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak prasekolah. *Jurnal Psikologi Udayana*, 6(1), 76-87.

Wakhid, A., Andriani, N. S., & Saparwati, M. (2019). Kemampuan Interaksisosial Siswa Usia 10-12 Tahun Diungaran. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 5(2), 87-90.

Widyawati, A., Dwiningrum, S. I. A., & Rukiyati, R. (2021). Pembelajaran ethnosciences di era revolusi industri 4.0 sebagai pemacu Higher Order Thinking Skills (HOTS). *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 9(1), 66-74.

Witarsa, R., Hadi, R. S. M., Nurhananik, N., & Haerani, N. R. (2018). Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 9-20.

Wulansari, N. M. (2017). *Didiklah Anak Sesuai Zamannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.