

**PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* DAN *GAME ONLINE* TERHADAP
INTERAKSI SOSIAL PESERTA DIDIK DI KELAS TINGGI SEKOLAH
DASAR NEGERI**

(Skripsi)

Oleh

**RENI DWI YULIANTI
2053053013**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* DAN *GAME ONLINE* TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PESERTA DIDIK DI KELAS TINGGI SEKOLAH DASAR NEGERI

OLEH

RENI DWI YULIANTI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* dan *game online* terhadap interaksi sosial peserta didik. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode penelitian *ex-post facto*. Sampel pada penelitian berjumlah 58 peserta didik. Teknik pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling*. Teknik analisis data menggunakan uji regresi sederhana. Hasil penelitian menunjukkan koefisien korelasi terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial peserta didik dengan nilai 0,014 dengan kriteria sangat rendah dan koefisien korelasi terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan *game online* terhadap interaksi sosial peserta didik dengan nilai 0,001 dengan kriteria sangat rendah lalu, koefisien determinasi (R^2) yang diperoleh sebesar 0,448 yang mempunyai arti bahwa penggunaan *gadget* dan *game online* telah memberikan pengaruh sebesar 44,80% terhadap interaksi sosial peserta didik dan 55,20% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

Kata kunci : *gadget*, *game online*, interaksi sosial, peserta didik

ABSTRACT

THE INFLUENCE USING ONLINE GADGETS AND GAMES ON THE SOCIAL INTERACTION OF STUDENTS IN THE HIGHER CLASS OF STATE PRIMARY SCHOOLS

By

RENI DWI YULIANTI

This research aims to determine the effect of using gadgets and online games on students social interactions. This type of research is quantitative with ex-post facto research methods. The sample in this research is consisted of 58 students. The sampling technique uses simple random sampling. The data analysis technique uses the simple regression test. The results of the research show that the correlation coefficient has a positive and significant influence on the use of gadgets on students social interactions with a value of 0.014 with very low criteria and the correlation coefficient has a positive and significant influence with the use of online games on students social interactions with a value of 0.001 with very low criteria. Then, the coefficient of determination (The R^2) obtained was 0.448, which means that the use of gadgets and online games has had an influence of 44.80% on students social interactions and 55.20% of the relationship is influenced by other variables not researched.

Keywords : gadget, online games, social interaction, students

**PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* DAN *GAME ONLINE* TERHADAP
INTERAKSI SOSIAL PESERTA DIDIK DI KELAS TINGGI SEKOLAH
DASAR NEGERI**

Oleh

Reni Dwi Yulianti

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN GADGET
DAN GAME ONLINE TERHADAP
INTERAKSI SOSIAL PESERTA DIDIK
DI KELAS TINGGI SEKOLAH DASAR
NEGERI**

Nama Mahasiswa : **Reni Dwi Yulianti**

No. Pokok Mahasiswa : **2053053013**

Program Studi : **S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Devyanti Pangestu, M. Pd.
NIK 231804930803201

Roy Kembar Habibi, M.Pd.
NIK 232104930626101

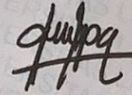
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.Si
NIP 19741220 200912 1 002

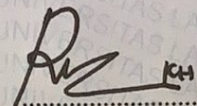
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

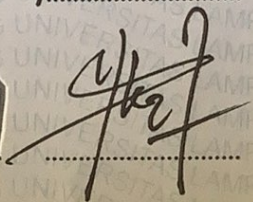
Ketua : **Deviyanti Pangestu, M.Pd.**



Sekretaris : **Roy Kembar Habibi, M.Pd.**



Penguji Utama : **Drs. Maman Surahman, M.Pd.**



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP. 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **1 Maret 2024**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Reni Dwi Yulianti
NPM : 2053053013
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik di Kelas Tinggi Sekolah Dasar Negeri” tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian- bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 1 Maret 2024
Yang membuat pernyataan



Reni Dwi Yulianti
NPM 2053053013

RIWAYAT HIDUP



Peneliti Lahir di Mulya Asri Kecamatan Tulang Bawang Tengah Kabupaten Tulang Bawang Barat pada tanggal 22 Juli 2002. Peneliti merupakan anak terakhir dari dua bersaudara pasangan Bapak Agus Paijo, S.Pd. dan Ibu Nurhayati.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut :

1. TK Aisyah Bustanul Athfal Mulya Asri lulus pada tahun 2008
2. SD Negeri 4 Mulya Asri lulus pada tahun 2014
3. SMP Negeri 1 Tulang Bawang Tengah lulus pada tahun 2017
4. SMA Negeri 1 Tumijajar lulus pada tahun 2020

Peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui SMMPTN Barat pada tahun 2020. Tahun 2023, peneliti melakukan program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 1 Gedung Jaya dan mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Gedung Jaya Kecamatan Negeri Agung, Kabupaten Way Kanan.

MOTTO

“Apabila sesuatu yang kau senangi tidak terjadi maka senangilah apa yang terjadi”

(Ali Bin Abi Thalib)

“Apa yang melewatkanmu tidak akan pernah menjadi takdirmu, dan apa yang akan ditakdirkan untukmu tidak akan pernah melewatkanmu”

(Umar Bin Khattab)

“Tidak mustahil bagi orang biasa untuk memutuskan menjadi luar biasa”

(Elon Musk)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmaanirrahiim

Puji syukur selalu terpanjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya dengan segala kerendahan hati kupersembahkan skripsi ini kepada:

Kedua orangtuaku tercinta, Bapak Agus Paijo, S.Pd. dan Ibu Nurhayati sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terimakasih yang tiada terhingga karena telah mendidik, memberi kasih sayang yang tulus, bekerja dengan keras untuk membiayaiku dan selalu memberikan semangat agar aku dapat mencapai cita-cita, serta selalu memberikan yang terbaik untukku

Masku Brigpol Riski Widiatmoko, yang selalu mendukung dan memberikan motivasi kepadaku untuk tetap semangat dalam berjuang menggapai cita-cita.

Para Pendidik dan Dosen yang telah berjasa memberikan bimbingan dan ilmu yang berharga melalui ketulusan dan kesabaran.

Almamater tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik di Kelas Tinggi Sekolah Dasar Negeri” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini tentunya tidak akan mungkin terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Peneliti menyampaikan terima kasih kepada Ibu Deviyanti Pangestu, M.Pd., selaku dosen pembimbing 1, Bapak Roy Kembar Habibi, M.Pd., selaku dosen pembimbing II, dan Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd., selaku dosen pembahas yang telah memberikan bimbingan, masukan, saran, nasihat, dan kritik selama proses penyelesaian skripsi ini.

Terimakasih juga disampaikan kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M, Rektor Universitas Lampung yang telah memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
3. Dr. M. Nurwahidin, S.Ag. M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.

4. Drs. Rapani, M.Pd., Ketua Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung.
5. Deviyanti Pangestu, M.Pd., selaku pembimbing satu dan dosen PA saya yang sangat baik hati, sabar, dan begitu banyak memberikan masukan, motivasi, dan mengarahkan demi terselesaikan skripsi ini.
6. Roy Kembar Habibi, M.Pd., selaku pembimbing dua yang telah begitu banyak memberikan masukan, motivasi, dan mengarahkan demi terselesaikan skripsi ini.
7. Drs. Maman Surahman, M.Pd., selaku dosen pembahas yang senantiasa meluangkan waktunya memberikan sumbang saran untuk penyempurnaan skripsi ini.
8. Dosen Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung, terima kasih atas segala ilmu pengetahuan yang telah diberikan selama proses perkuliahan.
9. Staff Administrasi FKIP Universitas Lampung, terima kasih atas bantuannya selama ini dalam membantu menyelesaikan keperluan administrasi.
10. Sugeng Daryanto, S.Pd., Kepala SD Negeri 28 Tulang Bawang Tengah beserta dewan guru yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah.
11. Masdalena, S.Pd., Kepala SD Negeri 27 Tulang Bawang Tengah beserta dewan guru yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan uji coba instrumen penelitian di sekolah.
12. Penyemangat yang luar biasa yaitu Bapak Agus Paijo, S.Pd. dan Ibu Nurhayati, Masku Brigpol Riski Widiatmoko, Mba Devi Rahmayasari, keponakanku tersayang Narendra Viski Alsaki yang selalu memberikan semangat serta dukungan, dan doa yang tiada hentinya kepada peneliti.
13. Aldi Wibowo, S.H. yang bersedia membantu peneliti dalam masa-masa sulit dan terimakasih selalu memberikan motivasi terbaik, bantuan waktu, tenaga, serta dukungannya dalam menyelesaikan skripsi ini.
14. Sahabat tersayangku Filsia Anisa Putri, Regita Tri Astuti, dan Intan Bestika Putri yang bersedia membantu, memberikan semangat peneliti dan terima kasih selalu ada untuk berkeluh kesah saat hati dan pikiran

mulai lelah. Terima kasih selalu memberikanku motivasi terbaik dalam menyelesaikan skripsi ini.

15. Teman-teman PGSD angkatan 2020 dan teman-teman seperbimbingan terima kasih selalu membantu, memberikan saran yang luar biasa, dan kritik yang membangun untuk peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini, dan terima kasih atas kebersamaan selama ini.
16. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran menyelesaikan skripsi ini secara langsung maupun tidak langsung. Semoga Allah SWT, melindungi dan membalas semua pihak atas kebaikan yang diberikan kepada peneliti.
17. Terimakasih kepada diriku sendiri karena sudah berusaha dan berjuang untuk tidak pernah menyerah.

Akhir kata, peneliti menyadari bahwa skripsi ini mungkin masih jauh dari kata sempurna, namun peneliti berharap semoga kedepannya skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 28 Februari 2024
Peneliti,



Reni Dwi Yulianti
NPM. 2053053013

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
I. PENDAHULUAN	
1.1.Latar Belakang Masalah.....	1
1.2.Identifikasi Masalah.....	8
1.3.Pembatasan Masalah.....	8
1.4.Rumusan Masalah.....	8
1.5.Tujuan Penelitian.....	9
1.6.Manfaat Penelitian.....	9
II. KAJIAN PUSTAKA	
2.1. Belajar.....	11
2.1.1. Pengertian Belajar.....	11
2.1.2. Tujuan Belajar.....	12
2.1.3. Ciri – ciri Belajar.....	12
2.1.4. Toeri Belajar.....	13
2.2.Pembelajaran.....	15
2.2.1. Pengertian Pembelajaran.....	15
2.2.2. Tujuan Pembelajaran.....	16
2.2.3. Ciri – ciri Pembelajaran.....	17
2.3. <i>Gadget</i>	18
2.3.1. Pengertian <i>Gadget</i>	18
2.3.2. Jenis – jenis <i>Gadget</i>	19
2.3.3. Durasi Penggunaan <i>Gadget</i>	20
2.3.4. Dampak Penggunaan <i>Gadget</i>	21
2.3.5. Indikator Penggunaan <i>Gadget</i>	24
2.4. <i>Game Online</i>	25
2.4.1. Pengertian <i>Game Online</i>	25
2.4.2. Dampak Penggunaan <i>Game Online</i>	26
2.4.3. Indikator <i>Game online</i>	29
2.5.Interaksi Sosial.....	30
2.5.1. Pengertian Interaksi Sosial.....	30
2.5.2. Faktor Pembentuk Interaksi Sosial.....	31

2.5.3. Indikator Interaksi Sosial	33
2.6. Penelitian Relevan.....	34
2.7. Kerangka Pikir	39
III. METODE PENELITIAN	
3.1. Jenis dan Desain Penelitian.....	41
3.1.1. Jenis Penelitian	41
3.1.2. Desain Penelitian	41
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian.....	42
3.2.1. Tempat Penelitian	42
3.2.2. Waktu Penelitian	42
3.3. Populasi dan Sampel Penelitian	43
3.3.1. Populasi Penelitian.....	43
3.3.2. Sampel Penelitian	43
3.4. Variabel Penelitian	44
3.5. Definisi Konseptual Dan Operasional Variabel	45
3.5.1. Definisi Konseptual Variabel.....	45
3.5.2. Definisi Operasional Variabel.....	45
3.6. Teknik Pengumpulan Data	48
3.7. Uji Persyaratan Instrumen.....	49
3.7.1. Uji Validitas Instrumen	49
3.7.2. Uji Reliabilitas Instrumen.....	50
3.8. Hasil Uji Coba Persyaratan Instrumen.....	51
3.8.1. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Angket Penggunaan <i>Gadget</i> (X_1).....	52
3.8.2. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Angket Penggunaan <i>Game Online</i> (X_2)	53
3.8.3. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Angket Interaksi Sosial	54
3.9. Teknik Analisis Data	54
3.9.1. Uji Persyaratan Analisis Data.....	54
3.9.2. Uji Hipotesis	56
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1. Data Variabel Penelitian.....	58
4.1.1. Data Hasil Penelitian <i>Gadget</i>	58
4.1.2. Data Hasil Penelitian <i>Game Online</i>	59
4.1.3. Data Hasil Penelitian Interaksi Sosial.....	60
4.2. Hasil Analisis Data.....	61
4.2.1. Uji Persyaratan Analisis Data.....	61
4.2.2. Uji Hipotesis.....	62
4.3. Pembahasan	64
4.4. Keterbatasan Penelitian	71
V. KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1. Kesimpulan	72

5.2. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA.....	74
LAMPIRAN.....	81

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Durasi Penggunaan <i>Gadget</i> Peserta Didik Kelas Tinggi SDN 28 Tulang Bawang Tengah	5
2. Hal-hal Yang Dioperasikan Saat Penggunan <i>Gadget</i> Peserta Didik Kelas Tinggi SDN 28 Tulang Bawang Tengah	6
3. Durasi Penggunaan <i>Game online</i> Peserta Didik Kelas Tinggi SDN 28 Tulang Bawang Tengah	6
4. Data Jumlah Peserta Didik Kelas IV, V, dan VI SDN 28 Tulang Bawang Tengah	43
5. Kisi-kisi Angket Penggunaan <i>Gadget</i>	46
6. Kisi-kisi Angket Penggunaan <i>Game Online</i>	47
7. Kisi-kisi Angket Interaksi Sosial.....	47
8. Skor Penilaian Angket.....	48
9. Rubrik Jawaban Angket	49
10. Klasifikasi Reliabilitas	51
11. Hasil Uji Validitas Penggunaan <i>Gadget</i>	52
12. Hasil Uji Validitas Penggunaan <i>Game Online</i>	53
13. Hasil Uji Validitas Interaksi Sosial	54
14. Interpretasi Koefisiensi Korelasi.....	56
15. Data Variabel X_1 , X_2 , dan Y	58
16. Distribusi Frekuensi Variabel X_1	58
17. Distribusi Frekuensi Variabel X_2	59
18. Distribusi Frekuensi Variabel Y	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir	40
2. Desain Penelitian.....	42
3. Histogram Frekuensi Penggunaan <i>Gadget</i>	59
4. Histogram Frekuensi Penggunaan <i>Game Online</i>	60
5. Histogram Frekuensi Interaksi Sosial	61
6. Foto bersama wali kelas VI A SD Negeri 28 Tulang Bawang Tengah saat memberikan contoh angket penelitian.....	136
7. Foto peserta didik mengerjakan angket uji instrumen.....	136
8. Foto peserta didik mengerjakan angket penelitian.....	137

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	82
2. Balasan Surat Izin Penelitian Pendahuluan.....	83
3. Surat Keterangan Validasi Instrumen.....	84
4. Surat Izin Uji Instrumen.....	85
5. Balasan Surat Izin Uji Instrumen	86
6. Surat Izin Penelitian	87
7. Balasan Surat Izin Penelitian	88
8. Pertanyaan Wawancara Penelitian Pendahuluan Untuk Pendidik.....	89
9. Pertanyaan Wawancara Penelitian Pendahuluan Untuk Peserta Didik	90
10. Angket Uji Coba Instrumen Penggunaan <i>Gadget</i>	91
11. Angket Uji Coba Instrumen Penggunaan <i>Game Online</i>	94
12. Angket Uji Coba Instrumen Interaksi Sosial.....	97
13. Angket Penelitian Penggunaan <i>Gadget</i>	100
14. Angket Penelitian Penggunaan <i>Game Online</i>	106
15. Angket Penelitian Interaksi Sosial	112
16. Perhitungan Uji Validitas	118
17. Perhitungan Uji Reliabilitas	124
18. Data Penelitian Variabel X ₁	126
19. Data Penelitian Variabel X ₂	128
20. Data Penelitian Variabel Y	130
21. Perhitungan Uji Normalitas.....	132
22. Perhitungan Uji Linearitas	133

23. Perhitungan Uji Hipotesis	134
24. Foto Aktivitas Penelitian	136

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan berperan membantu manusia untuk mengembangkan dirinya, sehingga dengan perubahan zaman, dunia pendidikan juga secara terus menerus mengalami perubahan khususnya lingkungan sekolah. Berbagai usaha dilakukan penyelenggaraan pendidikan di sekolah untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Usaha ini tidak terlepas dari adanya interaksi dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik dalam menciptakan generasi muda agar memiliki sikap dan moralitas sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku. Oleh karena itu, seorang pendidik sangat dituntut untuk membentuk makhluk sosial yang cakap dan mampu berinteraksi sosial dengan baik di kehidupan. Di dalam lingkungan sosial masyarakat, interaksi sosial sangat penting dalam kehidupan, masyarakat, dan sekolah. Banyak faktor yang mempengaruhi buruknya interaksi sosial, salah satunya yaitu kemajuan teknologi saat ini.

Kemajuan teknologi modern begitu cepat pada masanya dan tidak dapat dihindari. Teknologi berkembang pesat seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan. Contoh kemajuan teknologi adalah *gadget* yang merupakan alat komunikasi yang berguna bagi manusia untuk mempermudah dan mempermudah pekerjaannya. *Gadget* membantu kita mencari informasi dalam kehidupan sehari-hari, dan *gadget* pula yang memungkinkan kita berinteraksi dan berkomunikasi dengan siapa pun di seluruh dunia. Dahulu *gadget* hanya dimiliki oleh kalangan tertentu yang benar-benar membutuhkannya untuk memperlancar pekerjaan mereka. Namun Junierisa (2018 : 56) berpendapat kini *gadget* bukan lagi sekedar alat berkomunikasi tetapi juga merupakan alat untuk mencipta dan menghibur.

Gadget tidak hanya dimiliki oleh kalangan remaja, dewasa dan orang tua, tetapi anak-anak pun memiliki *gadget*, bahkan anak-anak yang seharusnya belum layak menggunakan *gadget* sudah memilikinya. Anak-anak dengan mudah mendapatkan *gadget* dari orang tuanya. Soetjiningsih (2012 : 213) berpendapat bahwa perkembangan sosial tidak terlepas peran dari faktor-faktor keluarga karena rumah pertama bagi anak adalah keluarga, relasi anak dengan teman sebayanya, dan kualitas bermain yang dilakukan bersama teman sebayanya. Relasi awal dengan orang tua merupakan pondasi dicapainya kompetensi sosial dan hubungan dengan teman sebayanya. Jika dirumah anak kurang berinteraksi dengan anggota keluarga kemungkinan terjadi diluar rumah anak sulit untuk berinteraksi dengan teman sebaya. Munisa (2020 : 103) berpendapat

Interaksi sosial membantu anak merasakan sensualitas masyarakat selain itu juga untuk kesejahteraan dalam kehidupan anak selanjutnya. Orang tua merasa aman ketika interaksi sosial dibangun sejak dini, karena ketika anak berpergian sendiri atau berangkat sekolah sendiri menggunakan sepeda dan terjadi sesuatu diperjalanan anak langsung bertanya atau meminta bantuan dengan orang disekitar perjalanan tersebut tanpa malu ataupun takut. Sebaliknya kurangnya interaksi sosial dengan orang lain selain keluarga memungkinkan anak-anak mengalami tingkat kesejahteraan yang lebih rendah ketika mereka pergi karena hubungan masyarakat dapat mempengaruhi rasa aman bagi anak dan orang tua mereka.

Saat ini sudah menjadi tren bahwa anak-anak menggunakan *gadget* yang terhubung dengan internet. Namun di sisi lain, teknologi telah mengambil alih kehidupan saat ini. Anak-anak mengalami kecanduan *gadget*, karena mereka menunjukkan rasa cemas ketika tidak bermain *gadget*. Anak-anak juga terlalu sibuk menggunakan *gadget* sehingga kehilangan waktu, membuat mereka kurang tidur, kurang berinteraksi sosial, dan kehilangan minat terhadap dunia luar. Salah satu fitur yang ditawarkan dan sering kali membuat anak-anak tertarik dan berlama-lama menggunakan *gadget* adalah *game online*. Anak-anak lebih sering menggunakan *gadget* untuk mengoperasikan aplikasi permainan baik secara *offline* maupun *online*, adapun permainan

tersebut bersifat edukatif maupun petualangan dan hiburan. Yuliantika (2022 : 4) berpendapat *game online* merupakan *game* yang terhubung dengan koneksi internet atau LAN (*Local Area Networking*) sehingga pemainnya dapat terhubung dengan pemain lainnya yang memainkan permainan yang sama. *Game online* memiliki daya tarik yang membuat anak-anak lebih senang bermain daripada belajar. Aktivitas bermain *game online* kini sudah menjadi rutinitas setiap hari. Widodo dan Safitri (2018 : 28) melakukan penelitian yaitu hubungan kecanduan bermain *game online* pada *smartphone* dengan pola makan anak sekolah dasar kelas 5 dan 6 di SD Negeri 4 Purwodadi, kecanduan bermain *game online* pada *smartphone* menyebabkan pola makan yang buruk. Kustiawan dan Utomo (2019 : 15) mengatakan bahwa kecanduan *game online* merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang yang ingin terus menerus menghabiskan waktu serta tidak mampu mengontrol dan mengendalikan untuk bermain *game online*.

Penelitian yang dilakukan oleh Diana dan Sri (2018 : 127) dengan hasil SDN 01 Sendangharjo terdapat hubungan tingkat penggunaan aplikasi *game* pada *gadget* terhadap perkembangan sosio-emosional anak usia sekolah dasar yaitu semakin sering seorang anak bermain *gadget*, berdampak buruk bagi pola perilaku anak salah satunya perkembangan sosioemosionalnya, anak lebih sering bermain *gadget* dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Pada era digital saat ini, penggunaan *gadget* dan *game online* telah menjadi bagian integral dalam kehidupan sehari-hari, termasuk di kalangan peserta didik di berbagai tingkatan pendidikan. Peristiwa ini memiliki potensi untuk memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk interaksi sosial peserta didik. Interaksi sosial yang baik merupakan salah satu faktor utama yang memungkinkan siswa berkembang secara pribadi dan beradaptasi dengan lingkungan yang kompleks. Interaksi sosial merupakan faktor penting dalam perkembangan sosial peserta didik. Namun, seiring dengan meningkatnya penggunaan *gadget* dan keterlibatan dalam *game online*, terdapat kekhawatiran bahwa interaksi sosial peserta didik akan

terganggu. Meningkatnya jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* atau menggunakan *gadget* dapat mengurangi waktu yang seharusnya dihabiskan untuk berinteraksi dengan teman sebaya, keluarga, dan lingkungan terdekat. Hal ini dapat mempengaruhi kemampuan siswa dalam mengembangkan hubungan sosial yang sehat, kemampuan komunikasi, empati, dan pemahaman terhadap nilai dan norma masyarakat.

Syifa, dkk (2019 : 527) berpendapat penggunaan *gadget* yang berlebihan seperti lebih dari 2 jam per hari membuat anak akan mengalami perubahan dari segi sikap maupun perkembangan moral nya. Hal ini didapat ketika seorang anak bermain *game online* dan kalah dalam permainan tersebut maka akan muncul perasaan tidak stabil pada anak. Mereka akan mengalami perubahan perilaku, seperti marah-marah, atau lebih parahnya lagi membentak orang tua atau orang di sekitarnya.

Penelitian oleh Hanif et al. (2021 : 1) melakukan penelitian dengan hasil

students play online games with a play duration of more than 5 hours in one day, the habits of students playing online games are influenced by friends, family activities and concerns, the environment they live in. Another negative impact due to the habit of playing online games affects sleep quality, diet, and some children imitate the style of play played and practiced with their peers in real life.

Beberapa studi awal menunjukkan indikasi bahwa penggunaan *gadget* dan *game online* memiliki potensi untuk mempengaruhi interaksi sosial peserta didik. Twenge and Campbell (2018 : 25) mengemukakan bahwa *increased gadget use is linked to decreased social interaction among the teenagers*. Anderson et al. (2020 : 33) mengatakan *the use of online games is associated with decreased social interaction in the school environment*. Interaksi sosial yang baik di sekolah berperan penting dalam proses pembelajaran dan pengembangan sosial-emosional peserta didik. Jika penggunaan *gadget* dan *game online* berlebihan, peserta didik mungkin mengalami kesulitan dalam fokus, konsentrasi, dan partisipasi aktif dalam pembelajaran kelompok atau diskusi.

Faktor yang memengaruhi interaksi sosial peserta didik seperti yang sudah peneliti uraikan. Penelitian ini hanya berfokus untuk meneliti faktor kemajuan teknologi saja yaitu pada penggunaan *gadget* dan bermain *game online* sebab peneliti menduga bahwa faktor tersebut yang sangat dominan memengaruhi interaksi sosial peserta didik. Penggunaan *gadget* dan *game online* pada dasarnya memiliki dampak yang positif khususnya bagi anak-anak usia sekolah dasar karena dapat menambah wawasan dari segi informasi, sebagai media pembelajaran dan menambah pengetahuan bagi anak. Sedangkan dampak negatifnya yaitu mengganggu perkembangan dan psikologis anak, mengganggu prestasi anak di sekolah, dan dapat menjadikan anak tidak berperilaku sosial yang baik kepada orang-orang atau lingkungan sekitarnya. Banyaknya konten negatif yang tidak sesuai dengan umur anak akan mengakibatkan gangguan emosi, mental, dan kepribadian. Penggunaan *gadget* dan *game online* yang berlebihan memberikan banyak perubahan pada anak, khususnya pada interaksi sosial anak.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang peneliti lakukan di UPT SD Negeri 28 Tulang Bawang Tengah pada semester ganjil Tahun Ajaran 2023/2024, didapatkan informasi mengenai gambaran penggunaan *gadget* dan *game online* peserta didik melalui wawancara yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Durasi Penggunaan *Gadget* Peserta Didik Kelas Tinggi UPT SDN 28 Tulang Bawang Tengah Tahun Ajaran 2023/2024

No	Durasi penggunaan <i>gadget</i> perhari	Kelas						Jumlah peserta didik	Persentase (%)
		IV A	IV B	V A	V B	VI A	VI B		
1.	< 2 jam	4	2	3	3	3	4	19	13,57
2.	2 – 3 jam	6	4	3	3	9	9	34	24,29
3.	>3 jam	11	16	14	16	15	15	87	62,14
	Jumlah	21	22	20	22	27	28	140	100

Sumber : Data Penelitian 2023

Berdasarkan data pada tabel 1 di atas, diketahui sebanyak 87 (62,14 %) peserta didik menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 3 jam perhari. Dengan demikian penggunaan *gadget* dengan durasi lebih dari 3 jam perhari termasuk kedalam intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi.

Tabel 2. Hal- hal yang Dioperasikan Saat Penggunaan *Gadget* Peserta Didik Kelas Tinggi UPT SDN 28 Tulang Bawang Tengah

No	Hal hal yang dioperasikan saat menggunakan <i>gadget</i>	Kelas			Jumlah peserta didik	Persentase (%)
		IV	V	VI		
1.	<i>Gadget</i> digunakan untuk membuka Instagram, facebook	9	11	12	32	22,86
2.	<i>Gadget</i> digunakan untuk membuka tiktok	12	10	18	40	28,57
3.	<i>Gadget</i> digunakan untuk bermain <i>game online</i>	22	21	25	68	48,57
	Jumlah	43	42	55	140	100

Sumber : Data Penelitian 2023

Berdasarkan data pada tabel 2 di atas, diketahui sebanyak 32 (22,8%) peserta didik kelas IV, V, VI SD N 28 Tulang Bawang Tengah menggunakan *gadget* untuk membuka aplikasi sebanyak 68 (48,57%) menggunakan *gadget* untuk bermain *game online*.

Tabel 3. Durasi Penggunaan *Game Online* Peserta Didik Kelas Tinggi UPT SDN 28 Tulang Bawang Tengah Tahun Ajaran 2023/2024

No	Durasi bermain <i>game online</i> perhari	Kelas						Jumlah peserta didik	Persentase (%)
		IV A	IV B	V A	V B	VI A	VI B		
1.	< 2 jam	1	0	1	1	3	1	7	10,29
2.	2 – 3 jam	5	4	4	4	3	2	24	35,29
3.	>3 jam	6	5	4	7	8	8	37	54,42
	Jumlah	12	10	9	12	14	11	68	100

Sumber : Data Penelitian 2023

Berdasarkan tabel 3, sebanyak 37 (54,42%) peserta didik kelas tinggi UPT SDN 28 Tulang Bawang Tengah bermain *game online* dengan durasi lebih dari 3 jam perhari, dengan demikian termasuk kedalam inensitas bermain *game online* yang tinggi.

Selanjutnya peneliti mendapatkan hasil wawancara dengan kepala sekolah UPT SD 28 Tulang Bawang Tengah serta wali kelas IV, V, VI terkait dampak positif dan negatif *gadget* dan *game online*. Menurut kepala sekolah dan pendidik di sekolah tersebut dampak positifnya yaitu *gadget* dapat menunjang pembelajaran, dengan *gadget* peserta didik dapat mengerti teknologi, *gadget* dapat memberikan ilmu baru, *gadget* dapat memudahkan dalam kehidupan sehari-hari, serta *gadget* memberikan banyak informasi, *gadget* pula dapat mengekspresikan kreativitas peserta didik, dan *game online* dapat memberikan hiburan. Selain itu dampak negatifnya adalah peserta didik akan lupa waktu, penurunan daya tangkap dan minat belajar, tidur menjadi terganggu, meniru hal-hal yang tidak baik, dan dapat menyebabkan kurangnya interaksi sosial.

Gadget dan *game online* menyebabkan rendahnya interaksi sosial peserta didik. Hal tersebut terbukti dari yang peneliti amati, peserta didik kelas tinggi UPT SDN 28 Tulang Bawang Tengah bermain *gadget* dan *game online* dengan intensitas yang tinggi. Peneliti melihat bahwa adanya interaksi sosial yang rendah pada peserta didik dengan temannya maupun peserta didik dengan pendidiknya, berbicara dan meniru hal-hal yang tidak baik, peserta didik yang kecanduan *gadget* sehingga ada beberapa peserta didik yang membawa *gadget* pada saat sekolah padahal tidak diperkenankan membawa *gadget* saat sekolah, dan peserta didik lebih sering begadang hanya untuk bermain *game online*.

Bedasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik di kelas tinggi Sekolah Dasar Negeri”

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti dapat mengidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Penggunaan aplikasi *game* pada *gadget* terhadap perkembangan sosioemosional anak usia sekolah dasar yaitu semakin sering seorang anak bermain *gadget*, berdampak buruk bagi pola perilaku anak salah satunya perkembangan sosioemosionalnya, anak lebih sering bermain *gadget* dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.
2. Peserta didik bermain *game online* lebih dari 5 jam, sehingga memberikan dampak buruk yaitu mempengaruhi kualitas tidur, pola makan, sebagian anak meniru gaya permainan yang dimainkan.
3. Peserta didik kelas tinggi menggunakan *gadget* dengan durasi yang relatif tinggi yaitu lebih dari 3 jam perhari.
4. Peserta didik kelas tinggi menggunakan *game online* dengan durasi yang relatif tinggi yaitu lebih dari 3 jam perhari.
5. Adanya interaksi sosial yang rendah pada peserta didik kelas tinggi

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu pada penggunaan *gadget*, *game online*, dan interaksi sosial peserta didik di kelas tinggi Sekolah Dasar Negeri.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan yang telah dikemukakan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Apakah terdapat pengaruh negatif dan signifikan penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial peserta didik kelas tinggi SDN 28 Tulang Bawang Tengah?

2. Apakah terdapat pengaruh negatif dan signifikan penggunaan *game online* terhadap interaksi sosial peserta didik kelas tinggi SDN 28 Tulang Bawang Tengah?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh negatif dan signifikan penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial peserta didik di kelas tinggi SDN 28 Tulang Bawang Tengah.
2. Untuk mengetahui pengaruh negatif dan signifikan penggunaan *game online* terhadap interaksi sosial peserta didik di kelas tinggi SDN 28 Tulang Bawang Tengah.

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi pemikiran ilmiah untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan dapat memperluas wawasan dalam bidang pendidikan. Khususnya menambah pengetahuan tentang pengaruh penggunaan *gadget* dan *game online* terhadap interaksi sosial peserta didik di Sekolah Dasar.

1.6.2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat bagi :

1. Peserta Didik

Peserta didik dapat menggunakan *gadget* yang berkaitan dengan hal-hal positif, contohnya seperti menggunakan *gadget* untuk mencari sumber belajar. Khususnya menambah pengetahuan tentang pengaruh penggunaan *gadget* dan *game online* terhadap interaksi sosial peserta didik di Sekolah Dasar.

2. Pendidik

Pendidik dapat menggunakan *gadget* dengan bijak dalam menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kerja sama dengan pendidik dan orang tua peserta didik dalam meningkatkan interaksi sosial peserta didik.

4. Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi untuk peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian lebih lanjut tentang pengaruh *gadget* dan *game online* terhadap interaksi sosial peserta didik.

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1. Belajar

2.1.1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan perubahan perilaku tetap terdiri dari pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan kebiasaan baru yang diperoleh seseorang. Khairani dan Makmun (2014 : 3) menjelaskan bahwa belajar merupakan suatu kegiatan interaksi antara individu dengan lingkungannya yang bertujuan untuk mengadakan perubahan dalam diri seseorang mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sebagainya

Siregar, dkk. (2023 : 112) mendefinisikan belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari. Faizah (2017 : 6) menjelaskan belajar adalah suatu aktivitas sadar yang dilakukan oleh individu melalui latihan maupun pengalaman yang menghasilkan perubahan tingkah laku yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses interaksi secara sadar antara individu dengan lingkungannya untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap

dan nilai positif sebagai suatu pengalaman yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

2.1.2. Tujuan Belajar

Belajar memiliki beberapa tujuan agar apa yang diinginkan tercapai. Sudirman (2021 : 8) mengatakan tujuan belajar untuk mendapatkan pengetahuan, penanaman konsep dan keterampilan, pembentukan sikap. Suprijono (2015 : 9) menyatakan bahwa tujuan belajar pada umumnya dibagi menjadi dua macam seperti berikut ini:

- a. Untuk mendapatkan pengetahuan, hal ini ditandai dengan kemampuan berfikir, karena antara kemampuan berfikir dan pemilihan pengetahuan tidak dapat dipisahkan. Kemampuan berfikir tidak dapat dikembangkan tanpa adanya pengetahuan dan sebaliknya kemampuan berfikir akan memperkaya pengetahuan.
- b. Penanaman konsep memerlukan keterampilan baik keterampilan jasmani maupun keterampilan rohani. Pembentukan sikap, menyal dan perilaku anak didik tidak terlepas dari soal penanaman nilai-nilai, dengan dilandasi nilai anak didik akan menumbuhkan kesadaran dan kemampuan untuk mempraktikkan segala sesuatu yang sudah dipelajari.

Djamaludin & Wardana (2019 : 11) menjelaskan tujuan belajar sangat banyak dan bervariasi, tujuan belajar ada yang eksplisit dan ada yang berbentuk instruksional. Tujuan ini adalah konsekuensi yang masuk akal dari peserta didik “menghidupi” suatu sistem lingkungan belajar tertentu.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar adalah untuk mendapatkan pengetahuan, penanaman konsep dan keterampilan, pembentukan sikap.

2.1.3. Ciri – ciri Belajar

Siregar (2014 : 13) menyatakan terdapat beberapa ciri belajar yaitu upaya sadar dan disengaja, belajar harus membuat peserta didik

belajar, tujuan harus ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, pelaksanaannya terkendali baik isinya, waktu proses, maupun hasilnya. Rusman (2014 : 10) menjelaskan bahwa terdapat karakteristik atau ciri-ciri belajar yaitu secara tim, didasarkan pada manajemen kooperatif, kemampuan untuk bekerja sama, keterampilan bekerja sama.

Setiawan (2017 : 9) menjelaskan ciri-ciri belajar ada dua, yaitu proses dan hasil.

- a. Proses
 1. Adanya aktivitas (fisik, mental dan emosional)
 2. Melibatkan unsur lingkungan
 3. Bertujuan kearah terjadinya perubahan tingkah laku (*behavioral chages*)
- b. Hasil
 1. Bersifat relative tetap.
 2. Diperoleh melalui usaha yang maksimal.

Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan ciri -ciri belajar yaitu adanya aktivitas, melibatkan unsur lingkungan, bertujuan kearah perubahan tingkah laku, serta diperoleh hasil yang maksimal.

2.1.4. Teori Belajar

Pada dasarnya teori belajar adalah penjelasan mengenai bagaimana terjadinya atau bagaimana informasi diperoleh pikiran peserta didik. Teori belajar, diharapkan suatu pembelajaran dapat lebih meningkatkan perolehan peserta didik sebagai hasil belajar. Riyanti (2020 : 20) menyatakan bahwa teori belajar berpangkal pada pandangan hakikat manusia sebagai makhluk pasif yang dianggap seperti kertas putih dan tergantung pada orang yang akan menulis pada kertas tersebut. Suprihatiningrum (2013 :20) berpendapat bahwa secara umum teori belajar dapat dikelompokkan dalam lima aliran sebagai berikut:

1. Teori Belajar Kognitivistik
Teori kognitivistik adalah teori belajar yang berhubungan dengan pengetahuan. Teori belajar ini memandang bahwa belajar merupakan perubahan persepsi dan pemahaman sehingga tidak semata-mata merupakan perubahan perilaku, tetapi melalui proses berfikir.
2. Teori Belajar Behavioristik
Teori behavioristik merupakan teori belajar yang berhubungan dengan tingkah laku. Menurut teori ini, belajar merupakan perubahan perilaku yang didasarkan pada hasil interaksi antara stimulus dan respon.
3. Teori Belajar Konstruktivistik
Teori Konstruktivistik adalah teori belajar yang berhubungan dengan penalaran peserta didik. Menurut teori ini peserta didik harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan tersebut tidak lagi sesuai.
4. Teori Belajar Humanistik
Teori Humanistik lebih mengedepankan pada sisi humanis manusia dan tidak menuntut jangka waktu pembelajaran mencapai pemahaman yang diinginkan.
5. Teori Belajar Sibernetik
Teori belajar sibernetik ini merupakan teori belajar yang menganggap bahwa belajar merupakan pengolahan informasi.

Sutiah (2016 :25) menjelaskan bahwa teori-teori belajar sebagai berikut:

1. Teori Instruksi Bruner
Bruner menekankan adanya pengaruh kebudayaan terhadap perilaku seseorang. Proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan, atau pemahaman melalui contoh-contoh yang dijumpai dalam kehidupan.
2. Teori Subernetik
Teori subernetik berfokus pada pengolahan informasi dalam arti bahwa terjadinya proses belajar sangat berpengaruh oleh sistem informasi dalam situasi dan kondisi tertentu
3. Teori Behaviorisme
Teori Behaviorisme menekankan pada perubahan dalam perilaku sebagai hasil proses belajar. Teori behaviorisme

menempatkan hadiah dan hukuman yang merupakan bagian penting dalam pembelajaran.

4. Teori Psikologi Daya

Teori ini beranggapan bahwa jiwa manusia mempunyai berbagai daya, semakin sering belajar atau melatih semakin kuat daya.

5. Aliran Psikologi Klasik

Teori ini beranggapan bahwa belajar adalah mengulang-ulang materi yang dipelajari. Semakin sering mengulang materi yang dipelajari maka akan semakin cepat pandai. Pendekatan yang dipakai adalah pendekatan dril. Pembelajaran dijalankan dengan cara hafalan.

6. Teori Mental State

Teori mental state ini berasumsi bahwa cara belajar yang baik adalah dengan jalan memperbanyak hafalan dengan menggunakan hokum asosiasi reproduksi.

7. Teori Psikologi Gesalt

Teori Gestalt ini memberikan prinsip belajar yaitu belajar dimulai dari keseluruhan dan bagian-bagian hanya bermakna dalam keseluruhan itu, belajar merupakan penyesuaian individu dengan lingkungannya; belajar menitikberatkan pada situasi sekarang, dalam situasi tersebut individu menemukan dirinya; tingkah laku terjadi karena adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya; belajar merupakan suatu proses aktif yang dilakukan seseorang; belajar akan berhasil jika dilandasi adanya kemauan dan tujuan.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa teori belajar terdiri dari teori belajar kognitivistik, teori belajar behavioristik, teori belajar konstruktivistik, teori belajar humanistik, teori belajar sibernetik, dan teori belajar instruksi brunner.

2.2. Pembelajaran

2.2.1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu peristiwa atau situasi yang mempengaruhi belajar sedemikian rupa sehingga membantu dan mempermudah proses belajar dengan harapan dapat membangun kreativitas peserta didik. Nasrulloh dan Umardiyah (2020 : 8) mendefinisikan pembelajaran merupakan kegiatan yang proses implementasi kurikulum yang dilakukan oleh pendidik agar peserta

didik dapat melaksanakan belajar. Djamaludin dan Wardana (2019 : 13) menyatakan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Setiawan (2017 : 21) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu dengan bantuan guru untuk memperoleh perubahan-perubahan perilaku untuk menuju pendewasaan diri secara menyeluruh sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya.

Dari beberapa pendapat di atas, maka disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu interaksi yang dilakukan oleh peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar untuk memperoleh perubahan-perubahan perilaku.

2.2.2. Tujuan Pembelajaran

Pembelajaran memiliki beberapa tujuan yang berguna untuk melihat sejauh manakah pembelajaran pada peserta didik. Hendratmoko, dkk. (2018 :13) menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran merupakan mampu menampung aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang sesuai dengan pandangan hidup suatu negara. Qarina (2023 :10) menjelaskan tujuan pembelajaran merupakan proses perubahan perilaku tiap peserta didik dengan target yang ingin dicapai dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.

Pane (2017 : 8) memaparkan bahwa tujuan pembelajaran dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu:

- a. Tujuan yang dirumuskan secara spesifik oleh guru yang bertolak dari materi pelajaran yang akan disampaikan.
- b. Tujuan pembelajaran umum, yaitu tujuan pembelajaran yang sudah tercantum dalam garis-garis besar pedoman pengajaran yang dituangkan dalam rencana pengajaran yang disiapkan

oleh guru. Tujuan khusus yang dirumuskan oleh seorang guru harus memenuhi syarat-syarat, yaitu:

1. Secara spesifik menyatakan perilaku yang akan dicapai
2. Membatasi dalam keadaan mana pengetahuan perilaku diharapkan dapat terjadi (kondisi perubahan perilaku)
3. Secara spesifik menyatakan kriteria perubahan perilaku dalam arti menggambarkan standar minimal perilaku yang dapat diterima sebagai hasil yang dicapai.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan tujuan pembelajaran yaitu untuk mampu menampung aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang sesuai target yang ingin dicapai dalam pelaksanaan pembelajaran.

2.2.3. Ciri – ciri Pembelajaran

Pembelajaran memiliki ciri – ciri. Yuberti (2014 : 22) menjelaskan bahwa ciri-ciri dalam pembelajaran terdapat upaya sadar dan disengaja, pembelajaran harus membuat peserta didik belajar, tujuan harus ditetapkan dahulu sebelum proses dilaksanakan, dan pelaksanaannya terkendali, baik isinya, waktu, proses maupun hasilnya. Siregar dan Retno (2015 :19) menjelaskan bahwa ciri-ciri pembelajaran sebagai berikut:

- a. Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan sistematis yang telah direncanakan sedemikian rupa.
- b. Kegiatan difokuskan kepada aktivitas peserta didik (*learner centered*).
- c. Terdapat tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.
- d. Pelaksanaannya terkendali dan hasilnya dapat diukur.

Sugandi (2015 : 24) menyatakan ciri-ciri pembelajaran antara lain:

- a. Pembelajaran dilakukan secara sadar dan direncanakan secara sistematis
- b. Pembelajaran dapat menumbuhkan perhatian dan motivasi peserta didik dalam belajar
- c. Pembelajaran dapat menyediakan bahan belajar yang menarik dan menantang bagi peserta didik
- d. Pembelajaran dapat menggunakan alat bantu belajar menggunakan alat bantu belajar yang tepat dan menarik

- e. Pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan bagi peserta didik
- f. Pembelajaran dapat membuat peserta didik siap menerima pelajaran yang baik secara fisik maupun psikologis

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri – ciri pembelajaran yaitu pelaksanaan dilaksanakan secara sadar, sistematis, dapat menumbuhkan perhatian dan motivasi belajar, dapat membuat peserta didik siap menerima pelajaran yang baik hasilnya dapat diukur dan terdapat tujuan yang telah ditetapkan.

2.3. Gadget

2.3.1. Pengertian Gadget

Fitriahadi dan Daryanti (2021 : 4) mendefinisikan *gadget* sebagai perangkat elektronik dengan fungsi praktis yang bertujuan membantu pekerjaan manusia. Novitasari (2019 : 170-171) menjelaskan *gadget* adalah sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia. Perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus diantaranya *smartphone* seperti *iphone* dan *blackberry*, serta *notebook* (perpaduan antara komputer portabel seperti *notebook* dan *internet*).

Rachman dan Setianingsih (2020 : 559) mendefinisikan

“*Gadget* adalah perangkat kecil modern dengan fungsi tertentu yang dapat digunakan untuk kehidupan sehari-hari. Pemanfaatan *gadget* antara lain untuk mencari informasi, berkomunikasi, mendapatkan penghasilan dengan berjualan online, bermain game, dan masih banyak lagi. Pendidik dapat menggunakan *gadget* dalam proses belajar mengajar untuk memotivasi semangat belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik”.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi praktis khusus untuk mempermudah kehidupan sehari-hari .

2.3.2. Jenis - jenis *Gadget*

Keberadaan *gadget* sangat diminati oleh masyarakat terutama anak-anak. Seseorang yang mampu mengaplikasikannya merasa selangkah lebih maju dari kondisi sebelumnya. Anggraini (2019 : 15) menjelaskan beberapa jenis *gadget* yaitu :

- a. Handphone, adalah salah satu jenis *gadget* yang paling banyak digunakan semua kalangan masyarakat termasuk anak-anak
- b. Laptop, adalah komputer pribadi yang dapat dipindahkan dan dibawa dengan mudah sehingga dapat digunakan di banyak tempat.
- c. Tablet, memiliki fungsi yang sama dengan handphone yaitu untuk berkomunikasi, mencari informasi melalui internet, dan menyajikan media hiburan.

Saputra (2019 : 14) menyatakan jenis- jenis *gadget* yaitu:

- a. *Handphone/Smartphone*, merupakan salah satu jenis *gadget* yang paling banyak digunakan oleh masyarakat.
- b. *Laptop/Notebook/Komputer*, jenis *gadget ini* paling banyak digunakan untuk mendukung pekerjaan perkantoran.
- c. Tablet, memiliki bentuk yang sedikit lebih besar dari *handphone*. Keunggulan tablet jika dibandingkan dengan *handphone* tentu saja terletak pada layarnya yang jauh lebih besar sehingga membuat penggunaanya lebih nyaman dalam melakukan pekerjaan.
- d. Kamera digital, juga masuk dalam jenis *gadget*. Terdapat beragam jenis kamera digital yaitu kamera poket, kamera DSLR, dan juga kamera *mirrorless*.

Irawan dan Armayati (2013 : 32) menjelaskan terdapat beberapa jenis *gadget* yang sering digunakan yaitu:

- a. *Iphone* adalah *telephone* yang dirancang dan dipasarkan oleh perusahaan Apple dan memiliki koneksi internet serta multimedia.
- b. *Ipad* adalah produk dengan bentuk tampilan yang hampir serupa dengan *ipad touch* dan *iphone*, namun ukuran *ipad* lebih besar dibandingkan kedua produk tersebut dan memiliki fungsi tambahan seperti yang terdapat dalam sistem operasi.
- c. Blackberry adalah perangkat genggam nirkabel yang memiliki kemampuan layanan surat-e gegas (*push e-mail*),

- telepon selular, sms, faksimaili, internet, menjelajah internet, dan berbagai kemampuan nirkabel lainnya.
- d. Xbox adalah konsol permainan video generasi ke-6 buatan Microsoft, dan merupakan konsol permainan video pertama bagi perusahaan Microsoft.
 - e. *Netbook* adalah perpaduan antara komputer portable, seperti *notebook* dan internet.
 - f. *Handphone* adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang memiliki kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa kemana-mana dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (nirkabel, wireless).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat berbagai macam jenis gadget yaitu iphone, ipad, blackberry, xbox, netbook, smartphone, handphone, laptop, komputer, tablet, dan kamera digital yang berisi beragam aplikasi maupun informasi untuk mempermudah di kehidupan sehari-hari.

2.3.3. Durasi Penggunaan *Gadget*

Durasi penggunaan *gadget* sebaiknya diatur dengan baik, sebab penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif, kerugian, dan kecanduan bagi penggunanya. Maka dari itu penggunaan *gadget* perlu diperhatikan secara khusus. Murtafi'ah dan Kartini (2019 :20) menetapkan durasi menggunakan *gadget* bagi anak adalah kurang dari 2 jam per hari.

Sari, dkk. (2019 : 20)mengatakan :

Pemakaian *Gadget* dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan *Gadget* dengan durasi lebih dari 120 menit/hari dan dalam sekali pemakaian berkisar > 75 menit. Selain itu, dalam sehari bisa berkali-kali (lebih dari 3 kali pemakaian). Pemakaian *Gadget* dengan durasi 30-75 menit akan menimbulkan kecenderungan dalam pemakaian *gadget*.

Rohmah (2017 : 28) menjelaskan durasi penggunaan *gadget* dapat dibagi menjadi tiga, yaitu:

- a. Penggunaan tinggi, yaitu pada intensitas penggunaan lebih dari 3 jam dalam sehari.
- b. Penggunaan sedang, yaitu pada intensitas penggunaan sekitar 3 jam dalam sehari.
- c. Penggunaan rendah, yaitu pada intensitas penggunaan kurang dari 3 jam dalam sehari.

Berdasarkan dari pendapat para ahli di atas, peneliti menarik kesimpulan bahwa durasi penggunaan *gadget* untuk anak maksimal dua jam disertai pengawasan dari orang tua.

2.3.4. Dampak Penggunaan *Gadget*

2.3.4.1. Dampak Positif Penggunaan *Gadget*

Gadget memiliki banyak manfaat jika digunakan dengan bijak. Fitriyani (2019 : 18-19) menjelaskan dampak positif *gadget* adalah sebagai berikut:

1. *Gadget* dapat menambah pengetahuan anak-anak, sebab dengan menggunakan *gadget* yang berteknologi canggih anak-anak dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi mengenai tugasnya di sekolah.
2. *Gadget* dapat memperluas jaringan pertemanan dan mempermudah komunikasi karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke media sosial.
3. *Gadget* dapat melatih kreativitas anak. Melalui berbagai permainan dengan strategi ataupun rancang bangun mereka menjadi sangat terasah untuk mengembangkan kreativitas di dalam berbagai aspek kehidupannya saat ini yang dapat digunakan untuk bekerja, memecahkan masalah bahkan untuk melakukan segala sesuatu.

Rahmandani, dkk. (2018 : 26) menyatakan bahwa pengguna *gadget* akan semakin luas dan meningkat, karena mudahnya untuk mengakses informasi yang diinginkan dan segala informasi yang dengan mudah didapatkan hanya melalui internet. Witorsa, dkk. (2018 : 9) mengatakan

Memang *gadget* ini dapat mempermudah komunikasi antar teman walaupun dari jarak jauh.

Dengan menggunakan aplikasi yang ada di dalam *gadget* tersebut anak-anak dapat saling bertukar pesan dan berinteraksi dengan teman walau dengan jarak yang jauh. Bahkan anak-anak dapat menjalin hubungan serta menambah pertemanan dari berbagai daerah hanya melalui benda elektronik kecil seperti *gadget*.

Disamping dampak positif, penggunaan *gadget* juga memiliki dampak negatif bagi penggunanya, berikut adalah beberapa dampak negatif penggunaan *gadget*.

2.3.4.2. Dampak Negatif Penggunaan *Gadget*

Apabila dimainkan secara baik dan bijak *gadget* akan memberikan dampak positif, tetapi jika *gadget* dimainkan secara terus-menerus maka akan menimbulkan dampak negatif. Fitriyani (2019 : 29) menjelaskan

Penggunaan *gadget* dengan durasi yang cukup lama dan tidak dikontrol orang tua, sehingga peserta didik menggunakannya untuk hal-hal yang tidak bermanfaat sangat signifikan berpengaruh negatif terhadap interaksi sosial, dimana interaksi sosial peserta didik menunjukkan sikap yang kurang baik seperti berbicara tidak sopan dengan guru, berbicara tidak mengecilkan suara ketika berbicara dengan gurunya, sering membantah ketika di perintah gurunya, senang mem-*bully* teman seperti tidak memanggil teman dengan sebutan namanya, sering mengantuk di sekolahan karena di rumah bermain *gadget* sampai larut malam, berteriak menyanyi dan joget-joget dilingkungan sekolah seperti lagu-lagu tidak pantas dinyayikan di sekolahan, dan saat peserta didik berinteraksi dengan temannya sering menggunakan kata-kata yang kurang pantas (seperti berbicara dengan mengucapkan nama-nama hewan).

Syifa dan Sulianto (2019 : 538) menjelaskan anak yang menggunakan *gadget* menjadi anak yang mudah marah,

menirukan tingkah laku dalam *gadget*, serta berbicara sendiri pada *gadget*. Prayuda, dkk. (2020 : 8) menyatakan

Anak yang menghabiskan waktunya dengan *gadget* akan lebih emosional, pemberontak karena merasa sedang diganggu saat asyik bermain game, malas mengerjakan rutinitas sehari-hari, penggunaan *gadget* yang terlalu lama dapat mempengaruhi tingkat agresif anak.

Zain et al. (2022 : 7) menjelaskan

The excessive usage of gadgets among children may affect their social skills, gadgets also might affect children's speech development if they just focus on videos rather than communicating with their peers verbally, on a side note, the excessive usage of gadgets could also affect the way children learn, write, and read, depending on their cognitive skills, effects of gadget addiction can lead to emotional stress and poor international relationships, as people who are addicted to gadgets tend to be very passive and alienated from their surroundings, those who always spend their time on gadgets suffer from a lack of sleep, escapism, mood disorders, aggression, physical injuries, and addiction

Siregar and Yaswinda (2021 : 5) mengatakan *excessive use of gadgets causes children to become anti-social and unable to manage their emotions, so they tend to have tantrums in public or at home.*

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa *gadget* memberikan dampak yang beragam bagi para penggunanya baik dampak positif maupun negatif. *Gadget* akan memberikan dampak positif apabila digunakan secara bijak seperti akan mempermudah mendapatkan informasi dan lebih mudah berkomunikasi dengan siapapun, serta mampu mengasah kreativitas anak. *Gadget* pula akan memberikan dampak negatif apabila digunakan secara terus - menerus

seperti menjadi kecanduan terhadap *gadget*, menurunnya interaksi sosial anak, menyebabkan gangguan kesehatan dan penurunan konsentrasi, malas mengerjakan rutinistas sehari-hari, dan menjadi lebih emosional serta penggunaan *gadget* yang terlalu lama dapat mempengaruhi tingkat agresif anak.

2.3.5. Indikator Penggunaan *Gadget*

Indikator yang digunakan untuk mengukur variabel penggunaan *gadget* pada penelitian ini berdasarkan atas pendapat serta temuan dari beberapa peneliti sebelumnya. Saputra (2019 : 18) menjelaskan indikator penggunaan *gadget* yaitu :

- a. Waktu penggunaan *gadget*
Gadget dapat digunakan kapan saja oleh penggunanya. Dalam hal ini waktu penggunaan *gadget* adalah waktu yang sering digunakan dalam menggunakan *gadget*.
- b. Tempat penggunaan *gadget*
Tempat yang digunakan untuk mengoperasikan atau memainkan *gadget* dapat dilakukan di mana pun baik ketika di rumah, di sekolah, ataupun di jalan.
- c. Pengawasan pada anak saat penggunaan *gadget*
Salah satu pekerjaan penting orang tua yang harus dilakukan jika orang tua tidak menginginkan interaksi sosial pada anaknya mengalami pengikisan secara perlahan yaitu dengan mengawasi penggunaan *gadget* pada anak.
- d. Hal-hal yang dioperasikan saat penggunaan *gadget*
Ketika mengoperasikan *gadget* dengan tepat maka tujuan perkembangan dan pertumbuhan interaksi sosial anak dapat tercapai. Namun jika *gadget* tidak digunakan dengan baik dan benar, anak akan banyak merasakan dampak negatifnya.
- e. Pengaruh dari penggunaan *gadget*
Anak-anak dalam menggunakan *gadget* dapat dipengaruhi oleh siapapun yaitu teman bermain di rumah, di sekolahnya, atau anggota keluarganya. Selain itu, pengaruh penggunaan *gadget* juga dapat dilihat dari kecepatan berfikir, konsentrasi pada suatu hal dan lain sebagainya.

Mangundap (2019 : 54) menyatakan bahwa indikator *gadget* yaitu, intensitas penggunaan dan kepemilikan *smartphone*, dampak negatif penggunaan *smartphone*, dampak positif penggunaan *gadget*, dan

pembelajaran ketika di sekolah. Dewanti, dkk. (2016 : 4) menyatakan indikator penggunaan gadget sebagai berikut:

- a. Mengetahui fungsi dan jenis aplikasi *gadget*
- b. Mampu mengoperasikan *gadget*
- c. Memanfaatkan fungsi dan aplikasi yang ada pada *gadget*
- d. Frekuensi penggunaan *gadget*

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menentukan indikator dalam variabel penggunaan *gadget* yang dapat digunakan pada penelitian ini adalah menurut pendapat Saputra (2019 : 18) yaitu: waktu penggunaan *gadget*, tempat penggunaan *gadget*, pengawasan pada anak saat penggunaan *gadget*, hal-hal yang dioperasikan saat penggunaan *gadget*, pengaruh dari penggunaan *gadget*.

2.4. Game Online

2.4.1. Pengertian Game Online

Game online merupakan salah satu fitur yang terdapat pada *gadget* yang bertujuan sebagai media hiburan bagi penggunanya. Trisnani dan Wardani (2018 : 74) mengatakan *game online* dapat diartikan sebagai *game* atau permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*. Parameswara dan Lestari (2021 : 1475) menyatakan *game online* sendiri merupakan suatu permainan yang didalamnya terdapat tantangan- tantangan yang membuat pemainnya kecanduan dan ketagihan untuk bermain terus menerus.

Sari (2019 : 9) menjelaskan *game online* adalah *game* yang terhubung dengan koneksi internet atau LAN (*Local Area Networking*) sehingga pemainnya dapat terhubung dengan pemain lainnya yang memainkan permainan yang sama. Mustikasari, dkk. (2020 : 181-190) menyatakan *game online* adalah permainan yang menggunakan jaringan, dimana

interaksi antara satu pihak dengan pihak lainnya untuk mencapai tujuan, melakukan misi, dan meraih nilai tertinggi di dalam dunia virtual.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan *game online* adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang melalui jaringan internet dimana suatu pihak dengan pihak lain mencapai tujuan atau misi yang sama dan dapat membuat ketagihan bermain terus menerus.

2.4.2. Dampak Penggunaan *Game Online*

2.4.2.1. Dampak Positif *Game Online*

Penggunaan *game online* memiliki beberapa dampak.

Nisrinafatin (2020 : 119) mengatakan *game online* memiliki dampak yang positif, yaitu:

1. Meningkatkan konsentrasi pemain. Ketika bermain *game online* seorang pemain *game* membutuhkan konsentrasi yang tinggi sebab semakin sulit *game* yang dimainkan akan semakin tinggi pula konsentrasi yang dibutuhkan.
2. Mengembangkan daya berpikir atau penalaran, dengan bermain *game online* akan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, analisis situasi, dan matematika serta dilatih untuk membuat keputusan secara cepat.
3. Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris.
4. *Game online* dapat menghibur, mengalihkan perhatian, dan mengurangi stress. Pada dasarnya, *game online* seperti semua jenis permainan lainnya dibuat untuk menghibur dan sebagai media *refreshing*.
5. Mendapat teman baru. Ketika bermain *game online* banyak sekali pemain dari berbagai daerah ataupun negara yang saling berkenalan dan melakukan kesepakatan untuk bermain kembali di lain waktu.

kustiawan dan Utomo (2019 : 5) menjelaskan dampak positif *game online* dapat dijadikan sebagai media hiburan untuk peserta didik, selain itu beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa beberapa *game online*

memiliki pengaruh positif pada pengembangan IQ, *game online* juga dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan memory mereka. *Game Online* memiliki dampak positif seperti yang dikatakan Istiqomah (2016 : 20) yaitu:

1. Melatih anak untuk mengenal dunia teknologi dan berbagai fiturnya.
2. *Game* dapat memberikan pelajaran dalam hal mengikuti pengarahan dan aturan.
3. Melatih perkembangan motorik, ketika anak memainkan *game* dengan tangkas, sistem motoriknya akan ikut berkembang sesuai dengan gerakan yang dilibatkan.
4. Melatih perkembangan neurologi, melibatkan perubahan yang terjadi dalam otak dan syaraf anak ketika memainkan game yang berulang kali.
5. Melatih perkembangan kognitif, karena kemampuan anak dalam mengatasi perubahan dari waktu ke waktu.
6. Melatih kosakata dan pengucapan bahasa, baik bahasa asing maupun lokal.
7. Sebuah simulasi multimedia interaktif yang digunakan untuk mencoba mensimulasi beberapa fenomena dunia nyata.

Hanafie, et al. (2022 : 55) mengatakan

Interaction of students will be more easily supervised by parents, the students' brains will be more active in thinking, thinking reflexes of students will respond more quickly, emotional learners can be overflowed by playing games, and students will think more creatively.

Sahi and Bhagat (2019 : 61) menjelaskan

The positive impact of online games is increasing knowledge in certain subjects such as English, to produce ways to achieve a goal independently which can then be generalized to their real life environment, increasing connectedness skills among gamers because online games require players to connect or form interpersonal relationships, and socialize with fellow gamers to continue the game.

Disamping dampak positif, penggunaan *game online* juga memiliki dampak negatif bagi penggunanya, berikut dipaparkan dampak negatif penggunaan *game online*.

2.4.2.2. Dampak Negatif *Game Online*

Selain memiliki dampak positif, jika bermain *game online* secara terus-menerus akan menimbulkan kecanduan sehingga akan mengakibatkan dampak negatif. Nisrinafatin (2020 :119) menjelaskan dampak negatif penggunaan *game online*, yaitu:

1. Membuat kecanduan berlebihan dan lupa dalam segala hal. Ketika *gamer* sudah kecanduan *game online* maka akan menyita waktu para *gamer*.
2. Menurunkan kebugaran tubuh. Pemain *game online* saat bermain *game* secara otomatis tidak menggerakkan tubuhnya sehingga akan kekurangan aktivitas yang dapat menurunkan kebugaran tubuh.
3. *Game online* dapat membuat penggunanya sulit berkonsentrasi saat proses belajar mengajar karena memikirkan tentang *game* yang dimainkan, sehingga menyebabkan konsentrasi dalam pembelajaran pun akan terganggu.
4. Menurunnya motivasi belajar. Seorang *gamer* akan menjadi malas belajar atau mengerjakan tugas sekolah sebab asyik bermain *game* sehingga menurunnya konsentrasi belajar.
5. Bermain *game* secara berlebihan dapat menyebabkan melemahnya lensa mata.
6. Berkurangnya sosialisasi karena terlalu asik pada *game* akan menyebabkan *gamer* lupa dengan lingkungan sekitarnya.

Widodo dan Safitri (2018 : 31) mengatakan bahwa *game online* dapat membuat perubahan tingkah laku siswa. Meutia, dkk. (2020 : 30) mengatakan pula dampak negatifnya memiliki faktor yang mempengaruhi pada siswa terjadinya kecanduan *game online* adalah orang tua, lingkungan, pergaulan, dan dapat mempengaruhi minat belajar dan menghabiskan waktu dengan *game* di bandingkan dengan belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain *game online* tidak sepenuhnya merugikan selama pemain dapat mengatur waktu sehingga dapat menimbulkan dampak positif bagi penggunaannya seperti meningkatkan konsentrasi dan daya pikir, mampu mempelajari komputer lebih baik dengan bahasa Inggris dalam *game*, dan mendapatkan teman baru. Sedangkan dampak negatifnya yaitu membuat kecanduan, menurunnya motivasi belajar, menurunnya interaksi sosial, menurunnya motivasi belajar, serta dapat menimbulkan lensa mata melemah.

2.4.3. Indikator *Game Online*

Indikator yang digunakan untuk mengukur variabel penggunaan *game online* pada penelitian ini didasarkan atas pendapat dan temuan dari beberapa peneliti sebelumnya. Saputra (2019 : 28) menjelaskan indikator penggunaan *game online* adalah sebagai berikut:

- a. Waktu penggunaan *game online*
Ketika permainan belum tamat memainkan *game*-nya, permainan tidak akan berhenti atau selesai. Aspek ini dapat mengukur kemampuan seorang anak dalam manajemen waktunya yang baik atau tidak dalam sebuah *game online*.
- b. Tempat penggunaan *game online*
Tempat yang dikunjungi anak untuk bermain *game* juga akan mempengaruhi pada penentuan sikap maupun karakter anak tersebut.
- c. Lawan bermain *game online*
Bermain dengan teman yang memiliki perilaku baik atau buruk tentu akan mempengaruhi karakteristik anak.
- d. Macam *game online* yang dimainkan
Macam *game online* dalam sebuah *gadget* seorang anak tidak bisa kita pastikan bahwa hanya ada satu *game* saja. *Game* mampu membuat anak jauh dari kehidupan yang sebenarnya mereka jalani.
- e. Pengaruh dari *game online*
Pengaruh *game online* dapat dilihat ketika pemain akan bermain, saat memainkan, dan setelah memainkan permainan. Pengaruh ditunjukkan dari sikap anak setelah melakukan

permainan kearah mana sikap anak pada saat itu, apakah ke arah yang lebih baik atau ke arah yang tidak baik.

Indikator penggunaan *game online* dapat diukur melalui intensitas penggunaannya, Muslim (2019 : 35) muslim mengatakan intensitasnya terdiri dari tiga aspek, yaitu:

- a. Aspek frekuensi
Aspek frekuensi merujuk pada tingkatan atau seberapa sering subjek bermain *game online*.
- b. Lama mangakses
Aspek ini mempunyai arti penting karena berapa lama waktu yang digunakan untuk bermain *game online*.
- c. Perhatiannya dengan *game online*
Aspek ini mengukur perhatian dan keseriusan dalam bermain *game online*.

Taufik (2014 : 27) mengatakan indikator *game online* yaitu : tempat bermain *game online*, waktu dalam bermain *game online*, jenis *game online*, kecenderungan mengerjakan tugas daripada *game online*.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menentukan indikator dalam variabel penggunaan *game online* yang dapat digunakan pada penelitian ini adalah yaitu sebagai berikut: Waktu bermain *game online*, tempat bermain *game online*, lawan bermain *game online*, macam-macam *game online* yang dimainkan pengaruh dari bermain *game online*.

2.5. Interaksi Sosial

2.5.1. Pengertian Interaksi Sosial

Manusia sebagai makhluk sosial memiliki arti bahwa manusia membutuhkan orang lain dalam menjalankan kehidupan sehari-harinya. Di kehidupan sehari-hari proses hubungan antara individu satu dengan individu lain dapat tercipta melalui adanya hubungan interaksi sosial. Manusia harus memiliki interaksi sosial yang baik ketika berinteraksi dimasyarakat agar terciptanya kehidupan yang damai. Itsana & Supriyo (2015 : 22) mengatakan interaksi sosial adalah

hubungan antar individu yang satu dengan individu yang lain dan saling mempengaruhi sehingga terjalin hubungan timbal balik.

Muhith (2018 : 83) mengatakan interaksi sosial yaitu bentuk komunikasi yang unik antara individu atau kelompok, di mana kemampuan seseorang untuk mempengaruhi, membimbing, atau membantu kemampuan orang lain untuk mempengaruhi kemampuan mereka sendiri atau orang lain. Ketika ada komponen sosial dan komunikasi yang terpisah, interaksi sosial dapat terjadi. Istiqomah (2015 : 17) menjelaskan interaksi sosial adalah berbagai hubungan sosial yang berkaitan dengan hubungan antara individu dengan individu, antara individu dengan kelompok serta antara kelompok dengan kelompok. Jika tidak ada interaksi sosial, maka di dunia ini tidak ada kehidupan bersama.

Dari beberapa pendapat di atas, maka disimpulkan interaksi sosial adalah hubungan antar individu atau kelompok, untuk mempengaruhi kemampuan mereka sendiri atau orang lain, jika tidak ada interaksi sosial, maka di dunia ini tidak ada kehidupan bersama.

2.5.2. Faktor Pembentuk Interaksi Sosial

Interaksi sosial secara umum dapat dipengaruhi oleh perkembangan konsep diri dalam seseorang, terkhusus lagi dalam hal individu memandang positif atau negatif terhadap dirinya. Khairul (2016 :10) menjelaskan ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi interaksi sosial yaitu :

- a. Jenis kelamin. Kecenderungan laki-laki untuk berinteraksi dengan teman sebaya/sejawat lebih besar daripada perempuan.
- b. Kepribadian ekstrovert. Orang-orang ekstrovert lebih komformitas daripada introvert.
- c. Besar kelompok. Pengaruh kelompok menjadi makin besar bila besarnya kelompok semakin bertambah.
- d. Keinginan untuk mempunyai status. Adanya dorongan untuk memiliki status inilah yang menyebabkan seseorang

- berinteraksi dengan sejawatnya, individu akan menemukan kekuatan dalam mempertahankan dirinya di dalam perebutan tempat atau status terlebih di dalam suatu pekerjaan.
- e. Interaksi orang tua. Suasana rumah yang tidak menyenangkan dan tekanan dari orang tua menjadi dorongan individu dalam berinteraksi dengan teman sejawatnya.
 - f. Pendidikan. Pendidikan yang tinggi adalah salah satu faktor dalam mendorong individu untuk interaksi, karena orang yang berpendidikan tinggi mempunyai wawasan pengetahuan yang luas, yang mendukung dalam pergaulannya.

Khairul (2016 :11) menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya interaksi sosial yaitu :

- a. Imitasi, mempunyai peran yang penting dalam proses interaksi. Salah satu segi positif dari imitasi adalah dapat mendorong seseorang untuk mematuhi kaidah dan nilai-nilai yang berlaku. Tetapi imitasi juga dapat menyebabkan hal-hal negatif, misalnya yang ditirunya adalah tindakan-tindakan yang menyimpang dan mematikan daya kreasi seseorang.
- b. Sugesti, hal ini terjadi apabila individu memberikan suatu pandangan atau sikap yang berasal dari dirinya yang kemudian diterima pihak lain. Berlangsungnya sugesti bisa terjadi pada pihak penerima yang sedang dalam keadaan labil emosinya sehingga menghambat daya pikirnya secara rasional. Biasanya orang yang memberi sugesti orang yang berwibawa atau mungkin yang sifatnya otoriter.
- c. Identifikasi, sifatnya lebih mendalam karena kepribadian individu dapat terbentuk atas dasar proses identifikasi. Proses ini dapat berlangsung dengan sendirinya ataupun disengaja sebab individu memerlukan tipe-tipe ideal tertentu di dalam proses kehidupannya.
- d. Simpati, merupakan suatu proses dimana individu merasa tertarik pada pihak lain. Didalam proses ini perasaan individu memegang peranan penting walaupun dorongan utama pada simpati adalah keinginan untuk kerjasama.

Istiqomah (2015 :17-19) mengatakan faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial yaitu :

- a. Imitasi
- b. Sugesti, yaitu terdapat *auto sugest* dan *hetero sugest*
- c. Identifikasi, yaitu dorongan menjadi identik dengan orang lain.

- d. Simpati, yaitu perasaan tertarik orang yang satu dengan yang lain

Berdasarkan pernyataan di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial yaitu intensitas bertemu dengan orang lain, jenis kelamin, interaksi dengan orang tua, pendidikan, imitasi, sugesti, identifikasi dan simpati. kepribadian ekstrovert, besar kelompok, dan keinginan untuk memperoleh status.

2.5.3. Indikator Interaksi Sosial

Ada beberapa indikator interaksi sosial. Miraningsih (2013 : 35) mengatakan terdapat tiga komponen pokok dalam kontak sosial yang dapat dijadikan indikator interaksi sosial, yaitu:

- a. Percakapan
- b. Saling pengertian,
- c. Kerjasama, membutuhkan, saling membantu, tidak saling membedakan.

Meitasari (2013 : 13) menyebutkan indikator interaksi sosial antara lain:

- a. Anak mau membaur dengan teman
- b. Anak mampu mengawali interaksi atau komunikasi dengan teman
- c. Anak aktif mendengarkan orang lain yang sedang berbicara.
- d. Anak mampu memberikan respon terhadap pernyataan maupun pertanyaan yang disampaikan oleh teman.
- e. Anak aktif dalam membangun percakapan dengan satu atau dua atau dengan kelompok.

Agustini, dkk. (2019 : 135) menjelaskan indikator interaksi sosial terdiri dari menerima masukan dari guru, menerima masukan dari teman, menjalin hubungan dengan guru, menjalin hubungan dengan teman, dapat menyampaikan pendapat secara lisan dalam diskusi kelas, berbicara didepan orang banyak, berkomunikasi dengan guru, berkomunikasi dengan teman.

Indikator keberhasilan kemampuan interaksi sosial yang akan dipakai dalam penelitian ini adalah : dapat membaaur dengan teman, mampu mengawali interaksi atau komunikasi dengan teman, mampu memberikam respon terhadap pernyataan atau pertanyaan yang disampaikan oleh teman, mampu aktif mendengarkan orang lain yang sedang berbicara, serta aktif dalam membangun percakpan dengan satu atau dua orang atau dengan kelompok.

2.6. Penelitian Relevan

Peneliti merujuk beberapa penelitian terdahulu yang digunakan untuk acuan dalam melakukan kajian penelitian ini. Berikut penelitian yang relevan :

1. Yuliantika (2022) melakukan penelitian dengan judul pengaruh penggunaan *gadget* dan *game online* terhadap perilaku sosial peserta didik kelas IV SD se-gugus inti kecamatan kemiling. Hasil penelitiannya menunjukkan terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan *gadget* dan *game online* terhadap perilaku sosial peserta didik dengan diperoleh $F_{hitung}=13,46$ yang ditunjukkan dengan koefisien korelasi sebesar 0,5191 atau korelasi berkategori sedang dan koefisien determinasi (R^2) yang diperoleh sebesar 0.2695 yang mempunyai arti bahwa penggunaan *gadget* dan *game online* telah memberikan pengaruh 26,95% terhadap perilaku sosial peserta didik dan 73,05% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti. Persamaan antara penelitian Dinda dengan penelitian yang peneliti laksanakan terletak pada variabel bebasnya yaitu penggunaan *gadget* dan penggunaan *game online*. Perbedaan terletak pada variabel terikat, peneliti menggunakan interaksi sosial, sedangkan Dinda menggunakan perilaku sosial. Mengingat persamaan dan perbedaan yang telah diuraikan di atas, penelitian Dinda dapat menjadi acuan dalam penelitian yang peneliti laksanakan.
2. Saputra (2019) melakukan penelitian dengan judul hubungan antara penggunaan *gadget* dan *game online* dengan karakter sosial siswa kelas

V SD Negeri se-Gugus Ki Hajar Dewantoro. Hasil penelitiannya menunjukkan terdapat hubungan negatif dan signifikan antara penggunaan *gadget dan game online* dengan karakter sosial peserta didik dengan nilai $r=0,076$ dan nilai sumbangan relatif 10,6%. Artinya hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget dan game online* secara bersama-sama yang tidak terkontrol dan berlebihan akan berdampak pada karakter sosial peserta didik. Persamaan antara penelitian Saputra dengan penelitian yang peneliti laksanakan terletak pada variabel bebasnya yaitu penggunaan *gadget* dan penggunaan *game online*. Perbedaan terletak pada variabel terikat, peneliti menggunakan interaksi sosial, sedangkan Saputra menggunakan karakter sosial. Mengingat persamaan dan perbedaan yang telah diuraikan di atas, penelitian Saputra dapat menjadi acuan dalam penelitian yang peneliti laksanakan.

3. Ramdhan, dkk. (2018) melakukan penelitian dengan judul pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa *gadget* tidak hanya mempengaruhi pola pikir atau perilaku orang dewasa, tetapi juga mempengaruhi perilaku anak-anak terutama siswa SD, *gadget* sangat mempengaruhi perkembangan siswa SD terutama perkembangan dalam interaksi sosial. Ketergantungan terhadap *gadget* pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam menggunakan *gadget*. Bermain *gadget* dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial. Persamaan antara penelitian Ramdhan, dkk dengan penelitian yang peneliti laksanakan terletak pada variabel terikatnya yaitu interaksi sosial. Perbedaan terletak pada variabel bebas, peneliti menggunakan *gadget* dan *game online*, sedangkan Rmadhan, dkk menggunakan *gadget* saja. Mengingat persamaan dan perbedaan yang telah diuraikan di atas, penelitian Ramdhan dapat menjadi acuan dalam penelitian yang peneliti laksanakan.

4. Syahyudin (2019) melakukan penelitian dengan judul pengaruh *gadget* terhadap pola interaksi sosial dan komunikasi siswa. Hasil penelitian menunjukkan dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang dialami oleh siswa berupa malas beraktifitas, kelelahan fisik, kecanduan yang mengakibatkan pengeluaran uang untuk membeli pulsa, konsentrasi belajar berkurang dan bentuk kenakalan lainnya. Dampak negatif yang paling tinggi adalah malasnya siswa beraktifitas sosial sebesar 81.81% dan berkurangnya daya konsentrasi siswa yang bahkan mencapai 100% dari total siswa pengguna *gadget* yang diberikan kuesioner tersebut. Persamaan antara penelitian Dindin dengan penelitian yang peneliti laksanakan terletak pada variabel bebasnya yaitu penggunaan *gadget*. Perbedaan terletak pada variabel terikat, peneliti menggunakan interaksi sosial, sedangkan Dindin menggunakan interaksi sosial dan komunikasi siswa. Mengingat persamaan dan perbedaan yang telah diuraikan di atas, penelitian Dindin dapat menjadi acuan dalam penelitian yang peneliti laksanakan.
5. Diana dan Sri (2018) melakukan penelitian dengan judul hubungan tingkat penggunaan aplikasi *game* pada *gadget* terhadap perkembangan sosio-emosional anak usia sekolah SDN 01 Sendangharjo, hasil penelitiannya menunjukkan terdapat hubungan tingkat penggunaan aplikasi *game* pada *gadget* terhadap perkembangan sosio-emosional anak usia sekolah dengan p value 0,002. Artinya semakin sering seorang anak bermain *gadget*, semakin tinggi pula resiko terkena gangguan perkembangan. Persamaan antara penelitian Diana dan Hartini dengan penelitian yang peneliti laksanakan terletak pada variabel bebasnya yaitu penggunaan aplikasi *game*. Perbedaan terletak pada variabel bebas, peneliti juga menggunakan *gadget* sebagai variabel bebas, dan perbedaan juga terletak pada variabel terikat, peneliti menggunakan interaksi sosial, sedangkan Diana dan Hartini menggunakan perkembangan sosio-emosional. Mengingat persamaan dan perbedaan yang telah diuraikan di

atas, penelitian Diana dan Hartini dapat menjadi acuan dalam penelitian yang peneliti laksanakan.

6. Widodo dan Safitri (2018) melakukan penelitian dengan judul hubungan kecanduan bermain *game online* pada *smartphone* (*mobile online games*) dengan pola makan anak sekolah dasar kelas 5 dan 6 di SD Negeri 4 Purwodadi. Hasil penelitiannya menunjukkan dari 40 responden dengan pola makan buruk yang mengalami kecanduan bermain *game online* pada *smartphone* sebanyak 30 responden (75%). Artinya terdapat hubungan kecanduan bermain *game online* pada *smartphone* dengan pola makan anak sekolah dasar kelas 5 dan 6 di SD Negeri 4 Purwodadi, kecanduan bermain *game online* pada *smartphone* menyebabkan pola makan yang buruk. Persamaan antara penelitian Susanti, dkk., dengan penelitian yang peneliti laksanakan terletak pada variabel bebasnya yaitu penggunaan *game online*. Perbedaan terletak pada variabel terikat, peneliti menggunakan interaksi sosial, sedangkan Susanti, dkk., menggunakan pola makan anak. Mengingat persamaan dan perbedaan yang telah diuraikan di atas, penelitian Susanti, dkk., dapat menjadi acuan dalam penelitian yang peneliti laksanakan.
7. Sianturi (2021) melakukan penelitian dengan judul pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *gadget* tidak hanya mempengaruhi pola pikir atau perilaku orang dewasa, tetapi juga mempengaruhi perilaku anak-anak terutama siswa SD, *gadget* sangat mempengaruhi perkembangan siswa SD terutama perkembangan dalam interaksi sosial. Ketergantungan terhadap *gadget* pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam menggunakan *gadget*. Bermain *gadget* dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial. Persamaan antara penelitian Sianturi dengan penelitian yang peneliti laksanakan terletak pada variabel terikatnya yaitu interaksi sosial. Perbedaan terletak pada variabel bebas, peneliti menggunakan *gadget* dan *game online*, sedangkan Sianturi

menggunakan *gadget* saja. Mengingat persamaan dan perbedaan yang telah diuraikan di atas, penelitian Sianturi dapat menjadi acuan dalam penelitian yang peneliti laksanakan.

8. Ummi (2021) Ummi melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas Atas di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur. Hasil penelitiannya menunjukkan pengaruh penggunaan *gadget* kelas atas di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur berada pada posisi sedang, yaitu 57 %, sedangkan hasil minat belajar peserta didik kelas atas di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur berada pada kategori sedang, yaitu 76%. Dari hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 2,791$ sedangkan nilai $t_{tabel} = 2,093$ artinya nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel} = 2,791 > 2,093$). Maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya ada pengaruh penggunaan *gadget* dan minat belajar peserta didik kelas atas di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur. Persamaan antara penelitian Ummi dengan penelitian yang peneliti laksanakan terletak pada salah satu variabel bebasnya yaitu *gadget*. Perbedaan terletak pada variabel terikat, peneliti menggunakan interaksi sosial, sedangkan Ummi menggunakan minat belajar peserta didik. Mengingat persamaan dan perbedaan yang telah diuraikan di atas, penelitian Ummi dapat menjadi acuan dalam penelitian yang peneliti laksanakan.
9. Astuti (2021) melakukan penelitian dengan judul pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kemampuan interaksi sosial anak usia dini di raudhatulathfal dewi anggrek kota pekanbaru. Hasil penelitiannya menunjukkan nilai Sig. sebesar 0,948. Artinya karena nilai sig. $0.948 > 0.05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti dalam penelitian ini tidak ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kemampuan interaksi sosial anak usia dini di RA Dewi Anggrek Kota Pekanbaru. Persamaan antara penelitian Astuti dengan penelitian yang peneliti laksanakan terletak pada variabel terikatnya yaitu interaksi sosial. Perbedaan terletak

pada variabel bebas, peneliti menggunakan *gadget* dan *game online*, sedangkan Astuti menggunakan *gadget* saja. Mengingat persamaan dan perbedaan yang telah diuraikan di atas, penelitian Astuti dapat menjadi acuan dalam penelitian yang peneliti laksanakan.

2.7. Kerangka Pikir

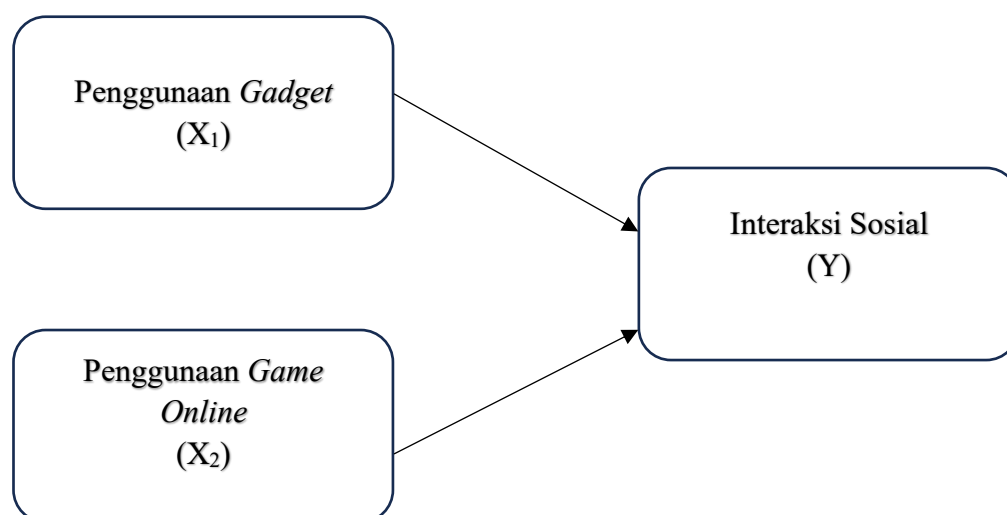
Manusia sebagai makhluk sosial memiliki arti bahwa manusia membutuhkan orang lain dalam menjalankan kehidupan sehari-harinya. Di kehidupan sehari-hari proses hubungan antara individu satu dengan individu lain dapat tercipta melalui adanya hubungan interaksi sosial. Manusia harus memiliki interaksi sosial yang baik ketika berinteraksi dimasyarakat agar terciptanya kehidupan yang damai. Saat ini teknologi berkembang dengan sangat pesat sehingga membawa perubahan dalam segala aspek kehidupan, salah satunya yaitu dapat berinteraksi dengan orang yang jauh dari kita.

Berbagai macam teknologi canggih telah diciptakan dan dikembangkan untuk membantu manusia dalam kehidupan sehari-hari, salah satu hasil dari perkembangan teknologi tersebut adalah *gadget*. *Gadget* memberikan banyak kemudahan bagi manusia dan diciptakan untuk membuat hidup manusia menjadi lebih praktis, salah satu contohnya yaitu memudahkan kegiatan di bidang pendidikan. Penggunaan *gadget* dan *game online* apabila dimanfaatkan secara tepat oleh peserta didik dapat mengembangkan interaksi sosial mereka dalam kehidupan sehari-hari, sebab peserta didik dapat menggunakan *gadget* untuk mencari dan menambah informasi secara lebih detail mengenai bagaimana cara berinteraksi sosial yang baik dan menggunakan *game online* untuk bersosialisasi dengan banyak orang. Namun, *gadget* dan *game online* dapat menimbulkan negatif apabila tidak dimanfaatkan dengan bijak oleh peserta didik.

Penggunaan *gadget* dan *game online* yang dilakukan secara terus menerus menyebabkan anak lebih sering menatap layar *gadget* daripada berinteraksi dengan lingkungannya sehingga akan mengakibatkan anak kecanduan

bermain *game online* seperti yang telah peneliti amati pada penelitian pendahuluan di SDN 28 Tulang Bawang Tengah, Selain itu dampak negatifnya adalah peserta didik akan lupa waktu, penurunan daya tangkap dan minat belajar, tidur menjadi terganggu, meniru hal-hal yang tidak baik, dan dapat menyebabkan kurangnya interaksi sosial, bahkan peserta didik yang kecanduan *gadget* sehingga membawa *gadget* pada saat sekolah padahal tidak diperkenankan membawa *gadget* saat sekolah, dan peserta didik lebih sering begadang hanya untuk bermain *game online*.

Berdasarkan uraian di atas dapat digambarkan model konseptual penelitian sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir

Keterangan :

- X₁ = Penggunaan *Gadget* (Variabel Bebas)
- X₂ = Penggunaan *Game Online* (Variabel bebas)
- Y = Interaksi Sosial (Variabel Terikat)

III. METODE PENELITIAN

3.1. Jenis dan Desain Penelitian

3.1.1. Jenis Penelitian

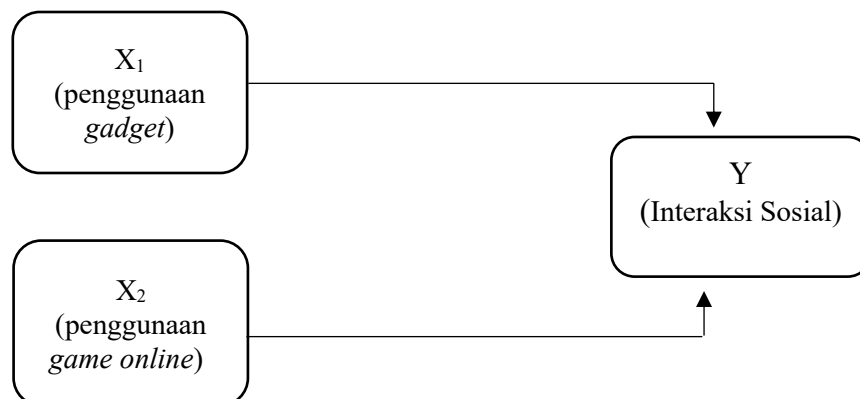
Penelitian ini merupakan penelitian jenis kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian *ex-post facto*. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang lebih banyak menggunakan angka, Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang lebih banyak menggunakan angka, seperti pengumpulan data, pengolahan atau penafsiran data, dan penyajian dari hasil penelitian juga disajikan dengan angka. Sugiyono (2020 : 8) mendefinisikan

Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen peneliti, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Sukardi (2021 : 20) mengatakan disebut penelitian *ex-post facto* karena para peneliti berhubungan dengan variabel yang telah terjadi dan mereka tidak perlu membuat perlakuan terhadap variabel yang diteliti.

3.1.2. Desain Penelitian

Desain penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara variabel (X_1) penggunaan *gadget* dan variabel (X_2) penggunaan *game online* terhadap variabel (Y) interaksi sosial peserta didik kelas tinggi Sekolah Dasar negeri. Pengaruh antar variabel tersebut dapat disajikan sebagai berikut



Gambar 2. Desain Penelitian

Keterangan :

X_1 = Penggunaan *Gadget* (Variabel Bebas)

X_2 = Penggunaan *Game Online* (Variabel Bebas)

Y = Interaksi Sosial (Variabel Terikat)

3.2. Tempat dan Waktu Penelitian

3.2.1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 28 Tulang Bawang Tengah yang beralamat di jalan Tiyuh Tunas Asri, Suku IV, Kecamatan Tulang Bawang Tengah, Kabupaten Tulang Bawang Barat Tahun Ajaran 2023/2024, yaitu terdiri dari kelas IV, V, dan VI.

3.2.2. Waktu Penelitian

Penelitian ini telah diawali dengan datang langsung ke sekolah untuk mengambil data penelitian poendahuluan. Penelitian pendahuluan berlangsung pada bulan september 2023 semester ganjil Tahun Ajaran 2023/2024 yang berlangsung selama 3 hari. Penelitian dilaksanakan pada bulan november semester genap Tahun Ajaran 2023/2024 yang berlangsung selama 2 hari.

3.3. Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1. Populasi penelitian

Populasi adalah jumlah keseluruhan yang karakteristiknya hendak diteliti. Sugiyono (2020 : 80) mendefinisikan populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV, V dan VI SDN 28 Tulang Bawang Tengah yang berjumlah 140 peserta didik. Data mengenai jumlah peserta didik diperoleh berdasarkan data yang diberikan oleh wali kelas dan telah dikonfirmasi peneliti saat melakukan penelitian pendahuluan. Berikut merupakan jumlah populasi peserta didik kelas IV, V, dan VI SDN 28 Tulang Bawang Tengah Tahun Ajaran 2023/2024.

Tabel 4. Data Jumlah Peserta Didik kelas IV, V, dan VI SDN 28 Tulang Bawang Tengah Tahun Ajaran 2023/2024

No	Kelas	Banyak Peserta Didik	Jumlah Peserta Didik
1.	IV A	21	43
	IV B	22	
2.	V A	20	42
	V B	22	
3.	VI A	27	55
	VI B	28	
Jumlah			140

Sumber : Dokumentasi pendidik kelas IV, V, dan VI SDN 28 Tulang Bawang Tengah

3.3.2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan bagian dari populasi yang ingin diteliti oleh peneliti. Teknik sampling yang digunakan oleh penulis adalah *probability sampling*. Teknik *probability* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *simple random sampling*. Teknik *simple random sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang dilakukan secara acak (*random*) sehingga setiap anggota dalam populasi memiliki kesempatan

yang sama besar untuk dipilih sebagai sampel penelitian. Penentuan jumlah sampel menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Riduwan (2013 : 65) sebagai berikut:

$$n = \frac{n}{N.d^2+1}$$

Keterangan :

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

d = Presisi yang ditetapkan (10% atau 0,1)

Berdasarkan rumus di atas, diperoleh sampel (n) pada penelitian ini yaitu sebagai berikut :

$$n = \frac{n}{N.d^2+1} = \frac{n}{140.(0,1)^2+1} = \frac{140}{1,4+1} = 58,33 = 58.$$

Jumlah sampel yang ditetapkan adalah sebanyak 58 responden.

Pengambilan sampel ditetapkan secara acak di setiap kelas. Cara pengambilan sampel yaitu melalui undian atau kocokan sebanyak sampel yang digunakan.

3.4. Variabel Penelitian

Sugiyono (2020 : 38) mengatakan variabel penelitian merupakan suatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi mengenai hal tersebut dan kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel bebas (*independent*) merupakan variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (*dependent*). Sedangkan variabel terikat (*dependent*) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (*independent*). Penelitian ini terdiri dari dua variabel bebas dan satu variabel terikat yaitu:

1. Variabel bebas (*independent*) dalam penelitian ini adalah penggunaan *gadget* yang dilambangkan dengan (X_1) dan penggunaan *game online* yang dilambangkan dengan (X_2).

2. Variabel terikat (*dependent*) dalam penelitian ini adalah interaksi sosial peserta didik yang dilambangkan dengan (Y).

3.5. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

3.5.1. Definisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual variable dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Variabel Penggunaan *Gadget* (X_1)**

Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi praktis khusus untuk mempermudah kehidupan sehari-hari

2. **Variabel Penggunaan *Game Online* (X_2)**

Game online adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang melalui jaringan internet dimana suatu pihak dengan pihak lain mencapai tujuan atau misi yang sama.

3. **Variabel Interaksi sosial (Y)**

Interaksi sosial adalah hubungan antar individu atau kelompok, untuk mempengaruhi kemampuan mereka sendiri atau orang lain, jika tidak ada interaksi sosial, maka di dunia ini tidak ada kehidupan bersama.

3.5.2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. **Variabel Penggunaan *Gadget* (X_1)**

Penggunaan *gadget* dalam penelitian ini yaitu menggunakan *gadget* dalam kegiatan sehari-hari. Meliputi penggunaan untuk mengakses berbagai informasi melalui internet, sebagai alat untuk berkomunikasi, sebagai media untuk menentukan arah suatu tempat, sebagai media hiburan, ataupun sebagai media pembelajaran.

Adapun indikator penggunaan *gadget*, yang dapat digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: waktu penggunaan *gadget*, tempat penggunaan *gadget*, pengawasan pada anak saat penggunaan *gadget*, hal-hal yang dioperasikan saat penggunaan *gadget*, pengaruh dari penggunaan *gadget*.

Berikut peneliti sajikan dalam bentuk tabel:

Tabel 5. Kisi-kisi Angket Penggunaan Gadget

Variabel	Indikator	No. Item		Jumlah
		Positif	Negatif	
Penggunaan <i>Gadget</i>	Waktu penggunaan <i>gadget</i>	1,3,5	2,4,6	6
	Tempat penggunaan <i>gadget</i>	7	8	2
	Pengawasan penggunaan <i>gadget</i>	9,11	10,12	4
	Hal-hal yang dioperasikan saat penggunaan <i>gadget</i>	13,14,15	16,17,18,29	7
	Pengaruh penggunaan <i>gadget</i>	20,21,22,27	19,23,24,25,26,28,30	11
Total				30

Sumber : Diadopsi dari Saputra (2019 :18)

2. Variabel Penggunaan *Game Online* (X_2)

Penggunaan *game online* dalam penelitian ini yaitu menggunakan *game online* dalam kegiatan sehari-hari. Indikator variabel penggunaan *game online* yang dapat digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut: Waktu penggunaan *game online*, tempat penggunaan *game online*, lawan bermain *game online*, macam *game online* yang dimainkan, pengaruh dari bermain *game online*. Berikut peneliti sajikan dalam bentuk tabel:

Tabel 6. Kisi- kisi Angket Penggunaan Game Online

Variabel	Indikator	No. Item		Jumlah
		Positif	Negatif	
Penggunaan Game online	Waktu bermain game online	1,3,6	2,4,5,29	7
	Tempat bermain game online	-	7,8	2
	Lawan bermain game online	12	9,10,11	4
	Macam game online yang dimainkan	13,15,16	14,17,26,27	7
	Pengaruh dari game online	18,19,20	21,22,23,24,25,28,30	10
Total				30

Sumber : Diadopsi dari Saputra (2019 : 28)

3. Variabel Interaksi Sosial (Y)

Peneliti menggunakan indikator dalam interaksi sosial yang dapat digunakan untuk penelitian ini yaitu : Dapat membaur dengan teman, mampu mengawali interaksi dengan teman, mampu memberikan respon terhadap pernyataan atau pertanyaan, mampu aktif mendengarkan orang lain yang sedang berbicara, serta aktif dalam membangun percakapan dengan satu atau dua orang atau dengan kelompok.

Tabel 7. Kisi – kisi Angket Interaksi Sosial

Variabel	Indikator	No. Item		Jumlah
		Positif	Negatif	
Interaksi sosial	Membaur dengan teman	1,3	2,4,5,6,8,27,28,29,30	11
	Mengawali interaksi	10,11,12,13	7,9,14	7
	Memberikan respon	18	15,16,17	4

	Mendengarkan lawan bicara	19	20	2
	Aktif membangun percakapan	21,22,23,24	25,26	6
	Total			30

Sumber : Diadopsi dari Meitasari (2013 : 13)

3.6. Teknik pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu menggunakan angket. Angket ini diberikan kepada peserta didik untuk memperoleh informasi mengenai penggunaan *gadget*, *game online* dan interaksi sosial peserta didik. Sugiyono (2020 : 142) mendefinisikan angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.

Kuesioner/angket yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket tertutup dan menggunakan skala *likert*. Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial. Variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel, kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan. Adapun untuk pemberian skor tiap-tiap item jawaban adalah sebagai berikut:

Tabel 8. Skor Penilaian Angket

No	Pernyataan Positif	Skor	Pernyataan Negatif	Skor
1.	Selalu (SL)	5	Selalu (SL)	1
2.	Sering (SR)	4	Sering (SR)	2
3.	Kadang-kadang (KD)	3	Kadang-kadang (KD)	3
4.	Jarang (JR)	2	Jarang (JR)	4
5.	Tidak Pernah (TP)	1	Tidak Pernah (TP)	5

Sumber : Diadopsi dari Sugiyono (2020 : 94)

Berikut ini merupakan keterangan dari rubrik jawaban angket :

Tabel. 9. Rubrik Jawaban Angket

No	Kriteria	Keterangan
1.	Selalu	Apabila pernyataan tersebut dilakukan setiap hari
2.	Sering	Apabila pernyataan tersebut dilakukan 5-6 hari dalam seminggu
3.	Kadang-kadang	Apabila pernyataan tersebut dilakukan 3-4 hari dalam seminggu
4.	Jarang	Apabila pernyataan tersebut dilakukan 1- 2hari dalam seminggu
5.	Tidak Pernah	Apabila pernyataan tersebut tidak pernah dilakukan

Sumber : Diadopsi dari Kasmadi & Nia (2014 : 76)

3.7. Uji Persyaratan Instrumen

Instrumen penelitian harus memenuhi persyaratan yang baik untuk mendapatkan data yang lengkap. Instrumen yang baik dalam suatu penelitian harus memenuhi dua syarat yaitu valid dan reliabel. Berikut merupakan uji validitas dan reliabilitas instrumen:

3.7.1. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas instrumen dilakukan untuk mengetahui apakah alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini valid atau tidak. Sugiyono (2020 :121) berpendapat suatu instrumen penelitian dikatakan valid apabila instrumen yang dipakai dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Sebelum digunakan untuk penelitian, instrumen angket terlebih dahulu dikonsultasikan dengan ahli untuk diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun. Setelah pengujian instrumen dari ahli, selanjutnya instrumen angket diujicobakan pada populasi di luar sampel penelitian. Setelah itu, dilakukan tabulasi data menggunakan rumus korelasi *Product Moment* yang dikemukakan oleh Muncarno (2017 :57) dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = koefisien antara variabel X dan Y

N = jumlah responden

X = skor mentah variabel X

Y = skor mentah variabel Y

Distribusi / tabel r untuk $\alpha = 0,05$

Kriteria pengujian : jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti valid, sebaliknya

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ berarti tidak valid atau *drop out*.

3.7.2. Uji Reliabilitas Instrumen

Selanjutnya syarat dari instrumen yang baik yaitu harus reliabel.

Instrumen yang reliabel belum tentu valid. Sukardi (2021 :162)

berpendapat instrumen yang reliabel merupakan instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama.

Perhitungan untuk mencari harga reliabilitas instrumen didasarkan pada pendapat Kasmadi & Nia (2014 :79) yang menyatakan bahwa untuk menghitung reliabilitas dapat digunakan rumus Korelasi *Alpha Cronbach*, yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \cdot \left(1 - \frac{\sum \sigma_i}{\sigma_{total}} \right)$$

keterangan :

r_{11} = reliabilitas instrumen

n = banyaknya soal

$\sum \sigma_i$ = varians skor tiap-tiap item

$\sum \sigma_{total}$ = varians total

Mencari varians skor tiap-tiap item (σ_i), digunakan rumus :

$$\sigma_i = \frac{\sum X_i^2 - \frac{(\sum X_i)^2}{N}}{N}$$

Keterangan :

σ_i = Varians skor tiap-tiap item

$\sum X_i^2$ = jumlah item X_i

N = jumlah responden

Selanjutnya untuk mencari varians total (σ_{total}) dengan rumus :

$$\sigma_i = \frac{\sum X_{total}^2 - \frac{(\sum X_{total})^2}{N}}{N}$$

Keterangan :

$\sum total$ = varians skor tiap- tiap item

$\sum X_{total}$ = jumlah item X_{total}

N = jumlah responden

Hasil perhitungan dari rumus korelasi *alpha croncbach* (r_{11})

dikonsultasikan dengan nilai tabel *r product moment* dengan $dk = N - 1$,

dan α sebesar 5% atau 0,05, maka kaidah keputusannya sebagai

berikut:

Jika $r_{11} > r_{tabel}$ berarti reliabel

Jika $r_{11} < r_{tabel}$ berarti tidak reliabel.

Tabel 10. Klasifikasi Reliabilitas

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,20	Cukup rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Sedang
0,61 – 0,80	Tinggi
0,81 – 1,00	Sangat tinggi

Sumber : Arikunto (2013 : 110)

3.8. Hasil Uji Coba Persyaratan Instrumen

Uji coba instrumen angket dilaksanakan pada hari Sabtu, 11 November 2023.

Responden uji coba instrumen angket di luar sampel penelitian berjumlah 25

peserta didik kelas VI SD Negeri 27 Tulang Bawang Tengah. Setelah

mendapatkan data hasil uji coba instrumen, dilakukan perhitungan uji validitas

menggunakan rumus korelasi *Product Moment* dan uji reliabilitas menggunakan rumus korelasi *alpha cronbach* (r_{11}) dengan bantuan SPSS.

3.8.1. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Angket Penggunaan *Gadget* (X_1)

Setelah dilakukan perhitungan uji validitas menggunakan rumus korelasi *Product Moment* dan uji reliabilitas menggunakan rumus korelasi *alpha cronbach* (r_{11}) dengan bantuan SPSS, terdapat kaidah keputusan menggunakan nilai signifikansi $< 0,05$ = valid, dan sebaliknya jika nilai signifikansi $> 0,05$ = tidak valid. Berikut ini hasil uji validitas angket penggunaan *gadget* yang disajikan dalam tabel.

Tabel 11. Hasil Uji Validitas Penggunaan *Gadget*

No	Keterangan	Nomor Pernyataan	Jumlah
1.	Valid	1,2,3,6,7,8,10,11,13,17,19,22,23,24,25,28,30	17
2.	Tidak Valid	4,5,9,12,14,15,16,18,20,21,26,27,29	13
Jumlah Total			30

Sumber : Data Penelitian 2023

Berdasarkan data pada Tabel 11, terdapat 17 pernyataan yang valid dari 30 item pernyataan yang diajukan peneliti. Instrumen pernyataan yang akan peneliti gunakan yaitu item pernyataan nomor 1,2,3,6,7,8,10,11,13,17,19,22,23,24,25,28,30. Data lengkap uji validitas instrumen dapat dilihat pada lampiran halaman 118. Item-item pernyataan yang valid tersebut perlu diuji reliabilitas terlebih dahulu.

Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas instrumen penggunaan *gadget* dari rumus korelasi *alpha* yang memiliki kaidah pengujian apabila nilai *cronbach alpha* $> 0,70$ = reliabel. Pada penelitian ini mendapatkan hasil $0,725 > 0,70$ dengan demikian instrumen dinyatakan reliabel dan dapat digunakan sebagai alat pengumpul data penggunaan *gadget*. Hasil perhitungan uji reliabilitas dapat dilihat pada lampiran halaman 124.

3.8.2. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Angket Penggunaan *Game Online* (X_2)

Setelah dilakukan perhitungan uji validitas menggunakan rumus korelasi *Product Moment* dan uji reliabilitas menggunakan rumus korelasi *alpha cronbach* (r_{11}) dengan bantuan SPSS, terdapat kaidah keputusan menggunakan nilai signifikansi $< 0,05$ = valid, dan sebaliknya jika nilai signifikansi $> 0,05$ = tidak valid. Berikut ini hasil uji validitas angket penggunaan *gadget* yang disajikan dalam tabel.

Tabel 12. Hasil Uji Validitas Penggunaan *Game Online*

No	Keterangan	Nomor Pernyataan	Jumlah
1.	Valid	1,2,4,5,7,8,9,10,11,12,15,17,18,21,22,25,26,27,28,29,30	21
2.	Tidak Valid	3,6,13,14,16,19,20,23,24	9
Jumlah Total			30

Sumber : Data Penelitian 2023

Berdasarkan data pada Tabel 11, terdapat 21 pernyataan yang valid dari 30 item pernyataan yang diajukan peneliti. Instrumen pernyataan yang akan peneliti gunakan yaitu item pernyataan nomor 1,2,4,5,7,8,9,10,11,12,15,17,18,21,22,25,26,27,28,29,30. Data lengkap uji validitas instrumen dapat dilihat pada lampiran halaman 120. Item-item pernyataan yang valid tersebut perlu diuji reliabilitas terlebih dahulu.

Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas instrumen penggunaan *game online* dari rumus korelasi *alpha* yang memiliki kaidah pengujian apabila nilai *cronbach alpha* $> 0,70$ = reliabel. Pada penelitian ini mendapatkan hasil $0,846 > 0,70$ dengan demikian instrumen dinyatakan reliabel dan dapat digunakan sebagai alat pengumpul data penggunaan *game online*. Hasil perhitungan uji reliabilitas dapat dilihat pada lampiran halaman 124.

3.8.3. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Angket Interaksi Sosial (Y)

Setelah dilakukan perhitungan uji validitas menggunakan rumus korelasi *Product Moment* dan uji reliabilitas menggunakan rumus korelasi *alpha cronbach* (r_{11}) dengan bantuan SPSS, terdapat kaidah keputusan menggunakan nilai signifikansi $< 0,05 = \text{valid}$, dan sebaliknya jika nilai signifikansi $> 0,05 = \text{tidak valid}$. Berikut ini hasil uji validitas angket penggunaan *gadget* yang disajikan dalam tabel.

Tabel 13. Hasil Uji Validitas Penggunaan *Game Online*

No	Keterangan	Nomor Pernyataan	Jumlah
1.	Valid	2,4,6,7,9,8,10,14,15,19,20,25,26,27,28,29,30	17
2.	Tidak Valid	1,3,5,11,12,13,16,17,18,21,22,23,24	13
Jumlah Total			30

Sumber : Data Penelitian 2023

Berdasarkan data pada Tabel 11, terdapat 17 pernyataan yang valid dari 30 item pernyataan yang diajukan peneliti. Instrumen pernyataan yang akan peneliti gunakan yaitu item pernyataan nomor 2,4,6,7,9,8,10,14,15,19,20,25,26,27,28,29,30. Data lengkap uji validitas instrumen dapat dilihat pada lampiran halaman 122. Item-item pernyataan yang valid tersebut perlu diuji reliabilitas terlebih dahulu.

Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas instrumen interaksi sosial dari rumus korelasi *alpha* yang memiliki kaidah pengujian apabila nilai *cronbach alpha* $> 0,70 = \text{reliabel}$. Pada penelitian ini mendapatkan hasil $0,724 > 0,70$ dengan demikian instrumen dinyatakan reliabel dan dapat digunakan sebagai alat pengumpul data interaksi sosial. Hasil perhitungan uji reliabilitas dapat dilihat pada lampiran halaman 125.

3.9. Teknik Analisis Data

3.9.1. Uji Persyaratan Analisis Data

a. Uji normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang dianalisis mempunyai sebaran (berdistribusi) normal atau tidak.

Uji normalitas penelitian ini menggunakan rumus *chi kuadrat* pendapat dari Ridwan (2014 :162), yaitu:

$$X_{hitung}^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_e - f_o)^2}{f_e}$$

Keterangan :

X_{hitung}^2	= nilai <i>chi kudrat</i> hitung
f_o	= frekuensi hasil pengamatan
f_e	= frekuensi yang diharapkan
k	= banyaknya kelas interval

Tahap selanjutnya adalah membandingkan X_{hitung}^2 dengan nilai X_{tabel}^2 untuk $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan (dk) = $k - 1$, maka dikonsultasikan pada tabel *chi kuadrat* dengan kaidah keputusan sebagai berikut:

Jika $X_{hitung}^2 \leq X_{tabel}^2$, maka distribusi data dinyatakan normal,

Jika $X_{hitung}^2 \geq X_{tabel}^2$, maka distribusi data dinyatakan tidak normal.

b. Uji Linieritas

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah variabel terikat dan variabel bebas memiliki hubungan yang linier atau tidak. Uji tersebut digunakan sebagai persyaratan dalam analisis korelasi ataupun regresi linier. Rumus utama pada uji linieritas yaitu dengan uji-F.

$$F_{hitung} = \frac{RJK_{TC}}{RJK_E}$$

Keterangan :

F_{hitung}	= nilai uji F_{hitung}
RJK_{TC}	= rata-rata jumlah tuna cocok
RJK_E	= rata-rata jumlah kuadrat <i>eroor</i>

Selanjutnya menentukan F_{tabel} dengan dk pembilang $(k - 2)$ dan dk penyebut $(n - k)$. Hasil nilai F_{hitung} dibandingkan dengan F_{tabel} , dan selanjutnya ditentukan sesuai dengan kaidah keputusan:

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, artinya data berpola linier,

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, artinya data berpola tidak linier.

3.9.2. Uji Hipotesis Penelitian

Uji hipotesis berfungsi untuk mencari makna pengaruh antara variabel X_1 terhadap Y , variabel X_2 terhadap Y . Uji hipotesis penelitian pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan uji regresi sederhana serta dengan mencari nilai koefisien determinasi (R^2). Uji regresi sederhana digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat. Uji regresi sederhana digunakan untuk menjawab pertanyaan hipotesis pertama dan kedua.

Sugiyono (2020 : 188) berpendapat rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan :

- \hat{Y} = prediksi nilai variabel terikat
- a = konstanta atau bila harga $X = 0$
- b = koefisiensi regresi
- X = nilai variabel bebas

Tabel 14. Interpretasi Koefisiensi Korelasi

Koefisien	Interpretasi
0,000 – 0,199	Sangat rendah
0,200 – 0,399	Rendah
0,400 – 0,599	Sedang
0,600 – 0,799	Kuat
0,800 – 1,000	Sangat kuat

Sumber : Siregar (2013 : 379)

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial peserta didik kelas tinggi SDN 28 Tulang Bawang Tengah (r_{x_1y}).

H_a : Terdapat pengaruh negatif dan signifikan penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial peserta didik kelas tinggi SDN 28 Tulang Bawang Tengah.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh negatif dan signifikan penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial peserta didik kelas tinggi SDN 28 Tulang Bawang Tengah.

2. Pengaruh penggunaan *game online* terhadap interaksi sosial peserta didik kelas tinggi SDN 28 Tulang Bawang Tengah (r_{x_2y}).

H_a : Terdapat pengaruh negatif dan signifikan penggunaan *game online* terhadap interaksi sosial peserta didik kelas tinggi SDN 28 Tulang Bawang Tengah.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh negatif dan signifikan penggunaan *game online* terhadap interaksi sosial peserta didik kelas tinggi SDN 28 Tulang Bawang Tengah.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh penggunaan *gadget* dan *game online* terhadap interaksi sosial peserta didik di kelas tinggi Sekolah Dasar Negeri, dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial peserta didik kelas di kelas tinggi SDN 28 Tulang Bawang Tengah, ditunjukkan dengan koefisien korelasi sebesar 0,014 berada pada taraf “sangat rendah”.
2. Terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan *game online* terhadap interaksi sosial peserta didik kelas di kelas tinggi SDN 28 Tulang Bawang Tengah, ditunjukkan dengan koefisien korelasi sebesar 0,001 berada pada taraf “sangat rendah”.

5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti memberikan saran kepada :

1. Peserta didik diharapkan dapat menggunakan *gadget* yang berkaitan dengan hal- hal positif, contohnya seperti menggunakan *gadget* untuk mencari sumber belajar.
2. Pendidik diharapkan dapat menggunakan *gadget* dengan bijak dalam menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik
3. Kepala sekolah diharapkan dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kerja sama dengan pendidik dan orangtua peserta didik dalam meningkatkan interaksi sosial peserta didik.

4. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian lebih lanjut tentang pengaruh *gadget* dan *game online* terhadap interaksi sosial peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, Ni Ketut Agustini, Sujana, I Wayan, dan Putra, I Ketut Adnyana. 2019. Korelasi Antara Kecerdasan Emosional dengan Interaksi Sosial Siswa Kelas V SD Gugus VI Pangeran Diponegoro Denpasar Barat. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*. 2(1) : 131–138.
- Anderson, R M. Rebecca, F B. and Rossie, Madren. 2020. *Students as real people: Interpersonal communication and education*. Routledge.
- Anggraini, Eka. 2019. *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Astuti, Yeni. 2021. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini Di Raudhatul Athfal Dewi Anggrek Kota Pekanbaru*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim. Riau
- Christina, Hari Soetjiningsih. 2012. *Perkembangan Anak*. Prenada.
- Dewanti, Tania Clara. Widada., dan Triyono. 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.
- Diana. dan Sri, Hartini. 2018. Sri Hubungan tingkat penggunaan aplikasi game pada gadget terhadap perkembangan sosio-emosional anak usia sekolah. *Proseeding HEFA, STIKES Cendekia Utama Kudus*. 1-15.
- Djamaludin Ahdar, & Wardana. 2019. *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. CV. Kaaffah Learning Center.
- Faizah, Silviana Nur. 2017. Hakikat Belajar Dan Pembelajaran. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. 1(1) : 175–185.
- Faza, Ahmad Wildan. 2022. Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Bawu RT 06 RW 01. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*.

- Fitriahadi, Enny. dan Daryanti, Menik Sri. 2021. *Penggunaan Gadget Sebagai Dampak Gangguan Pemusatan Perhatian*. CV. Budi Utomo.
- Fitriyani, Zulfi. 2019. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas V di MI NU Matholi'ul Huda Bakalankrapyak Kaliwungu Kudus Tahun Pelajaran 2018/2019*. (Skripsi). Institut Negeri Agama Kudus.
- Garcia, K., Jarabe, N., & Paragas, J. 2018. *Negative Effects of Online Games on Academic Performance*. 3(1) : 1-4.
- Hanafie, Nurharsya Khaer., Bakhtiar., and Darmawati. 2022. The Effect of Online Games on Changes in Student Behavior in Middle Schools. *International Journal on Advanced Science, Education, and Religion (IJoASER)*. 5(2) : 1-12
- Hanif, M., Chasanatun, F., and Rifa'i, A. 2021. The impact of students' online-games playing on social awareness (case study of 5th graders in Nglames, Madiun). *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*. 747(1) : 1-6.
- Hendratmoko, Taufiq., Kuswadi Dedi., Dan Setyosari Punaji. 2018. Tujuan Pembelajaran Berlandaskan Konsep Pendidikan Jiwa Merdeka Ki Hajar Dewantara. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran (JINOTEP)*. *Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*. 3(2) : 1-6.
- Irawan, Jaka., dan Armayati, Leni. 2013. Pengaruh kegunaan gadget terhadap kemampuan bersosialisasi pada remaja. . *Jurnal Psikologi*. 8(2) : 29–38.
- Istiqomah, Kholifah. 2016. *Dampak Game Pada Kepribadian Sosial Anak (Studi Kasus Kelas V Sd Islam Al Madina Semarang)*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Walisongo. Semarang.
- Istiqomah, Septina Nur . 2015. *Pengaruh Kematangan Emosi dan Kecerdasan Sosial Terhadap Interaksi Sosial Siswa Program Akselerasi*. (Skripsi) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Malang.
- Itsana, Fauziyah Khamid. & Supriyo. 2015. meningkatkan interaksi sosial melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik social play. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling : Teori and Application*. 4(4) : 21-25.
- Junierissa, Marpaung. 2018. Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. . *Jurnal Kopasta*. 5(2) 55–64.
- Kasmadi. dan Nia Siti Sunariyah. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.

- Khairani, dan Makmun. 2014. *Psikologi Belajar*. Aswaja Presindo.
- Khairul Anwar, M. & Mr Taufik, M. Si. Ph. D. 2016. *Hubungan Antara Konsep Diri Dengan Interaksi Sosial Pada Perawat Di Rumah Sakit Islam Surakarta*. (Skripsi Thesis) Universitas Muhammadiyah Surakarta. Solo
- Krisnana, Ilya., Venni, Hariani., Iqlima Dwi Kurnia., and Yuni Sufyanti Arief. 2020. The use of gadgets and their relationship to poor sleep quality and social interaction on mid-adolescents: a cross-sectional study. *International Journal of Adolescent Medicine and Health*.
- Kustiawan, Andri Arif. dan Utomo, Andy Widhiya Bayu. 2019. *Jangan Suka Game Online. Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*. CV. AE Media Grafika.
- Mašić, A., and Tarabar, A. 2021. The Influence of Online Games on Learning English Vocabulary in High Schools in Bosnia and Herzegovina. *MAP Education and Humanities*. 1(1) : 28–37.
- Meitasari, Rizki. 2013. Upaya Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Univesritas Muhamadiyah Purwokerto*.
- Meutia, Puji., Fahreza, F., dan Rahman Arif Aulia. 2020. Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas Tinggi SD Negeri Ujong Tanjong. *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*. 11(1) : 22-32.
- Miraningsih, Wahyu. 2013. Hubungan Antara Interaksi Sosial Dan Konsep Diri Dengan Perilaku Reproduksi Sehat Pada Siswa Kelas Xi Di Madrasah Aliyah Negeri (Man) Purworejo. *Perpustakaan Unnes*.
- Muhith, Abdul. 2018. *Aplikasi Komunikasi Terapeutik Nursin Health*. CV. Andi Offset.
- Muncarno. 2017. *Statistik Pendidikan*. Arthawarna Hamim Group.
- Munisa. 2020. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Di TK Panca Budi Medan*. 13(1) : 102-114.
- Murtafi'ah, Ani., dan Kartini. 2019. *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Risiko Kegemukan (Overweight) Pada Anak Usia Dini (Studi Kasus Kontrol Di Kabupaten Tegal)*. (Skripsi). Universitas Diponegoro. Semarang.
- Muslim. 2019. *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Walisongo. Semarang.

- Mustikasari, B. Setiawan, D. & Pratiwi, I A. 2020. Analisis Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial. *Jurnal Didika Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*. 181–190.
- Muthi'ah, Umami. 2021. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas Atas di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur*. Undergraduate (S1) (Thesis) Universitas Islam Negeri Alauddin. Makassar.
- Nasrulloh, Muhammad Farid., dan Umardiyah, Fitri. 2020. *Efektivitas Strategi Pembelajaran Think Talk Write (TIW) Pada Pembelajaran Matematika*. LPPM Universitas KH. A Wahab Hasbulloh.
- Nisrinafatin. 2020. Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*. 1(2) : 119–142.
- Novitasari, N. 2019. Strategi Pendampingan Orang Tua Terhadap Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak. *Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*. 3(2) : 167–188.
- Pane, Aprida. 2017. Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*. 3(2) : 333-352.
- Paremeswara, Marsanda Claudia., dan Lestari Triana. 2021. Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 5(1) : 1473–1481.
- Pebriyanti, Yuli. 2021. *Dampak Bermain Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak SDN - 1 Bahaur Kabupaten Seruyan*. (Skripsi). Institut Agama Islam Negeri Palangkaraya.
- Pratiwi, Rini Ika Ari., dan Ahsin, Muhammad Nor. 2021. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Education*. 7(3) : 1-6.
- Prayuda, Rio Aditya., Munir, Zainal., dan Siam, Wiwin Nur. 2020. Pengaruh Pemakaian Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di Sekolah Dasar Negeri Taal 01 Kecamatan Tapen Kab. Bondowoso. *Jurnal Keperawatan Profesional*. 8(1) : 40–48.
- Qarina, Ajeng. 2023. *Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas IV Sd Negeri 11 Metro Pusat*. (Skripsi) Universitas Lampung. Bandar Lampung.

- Rachman, Arief. Syaiful., and Setianingsih, Eka. Sari. 2020. An Analysis of the Use of Gadget on Students' Learning Outcome (Case Study). *International Journal of Elementary Education*. 4(4) : 558–565.
- Rahmandani, F., Tinus, Agus., dan Mansur, Ibrahim M. 2018. Analisis Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar) Peserta Didik Di Sma Negeri 9 Malang. *Jurnal Civic Hukum*. 3(1) :18-44.
- Riduwan. 2013. *Belajar Mudah Penelitian untuk Pendidik - Karyawan dan Peneliti Pemula*. Alfabeta.
- Ridwan. 2014. *Pengantar Statistika Sosial*. Alfabeta.
- Rifqi, Festiawan. 2020. *Belajar dan Pendekatan Pembelajaran*. Universitas Jenderal Soedirman.
- Riyanti, Asih. 2020. *Teori Belajar Bahasa*. Tidar Media.
- Rohmah, C Oktia. 2017. *Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta*. (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Raja Grafindo.
- Sahi, Mahima., and Bhagat, Geeta. 2019. Positive Effects Of Online Games: A Review. *Journal Of Critical Reviews* .
- Saputra, Raditya Bayu. 2019. *Hubungan Penggunaan Gadget dan Game Online Dengan Karakter Sosial*. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Sari, I Mulya. 2019. *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Prilaku Siswa Di Kelas V Sd*. (Skripsi). Institut Agama Islam Negeri Bengkulu. 1–97.
- Sari, Puspita Tria, Mitsalia, & Asma Amy. 2019. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di Tkit Al Mukmin*.
- Sebayang, Septian. 2017. The Relationship between Gadgets Usage and Adolescent Social Interaction Patterns in SMP Negeri I Sitoluori District. *Science Midwifery*. 7(2) : 61-65.
- Setiawan, Muhammad Andi. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia.

- Sianturi, Y. R. U. 2021. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*. 5(1) : 276-284.
- Siregar, Aisyah Oktavia. dan Yaswinda. 2021. Impact of Gadget Use Cognitive Development. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. 168-172.
- Siregar, Alyad Ul., Lubis, Desy Irana Dewi., Azhara, Isnaini., Aqillah, Khayru., Ramadhan, Mhd Rahmad, dan Pardosi, Wanda. 2023. Sosialisasi Dan Pelatihan Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Minat Berwirausaha Di Lingkungan Pelajar Pada Panti Asuhan Ar-Rahman Medan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*. 1(1) – 111-115.
- Siregar, Eveline. dan Retno, Widyaningrum. 2015. *Modul 01 Belajar dan Pembelajaran*. Ghalia Indonesia.
- Siregar, Syofian. 2014. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. Bumi Aksara.
- Sudirman, I Nyoman. 2021. Modul Karakteristik Dan Kompetensi Anak Usia Dini. *Nilacakra*.
- Sugandi, Ahmad. 2015. *Teori Pembelajaran*. Remaja Sisdakaria.
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukardi. 2021. *Metodologi Penelitian Pendidikan, Kompetensi dan Praktiknya*. Bumi Aksara.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Ar-ruzz Media.
- Suprijono, Agus. 2015. *Cooperattive Learning (Teori & Aplikasi PAIKEM)*. Pustaka Belajar.
- Surbakti, Krista. 2017. Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*. 1(1) : 28-38.
- Sutiah. 2016. *Budaya Belajar dan Inovasi Pembelajaran PAI*. Nizamina Learning Center.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., dan Sulianto, J. 2019. Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. 527–533.

- Trisnani, Rischa Pramudia. dan Wardani, Silvia Yula. 2018. Peran Konselor Sebaya Untuk Mereduksi Kecanduan Game Online Pada Anak. *Jurnal Sosiologi*. 2(2) : 71-80.
- Twenge, Jean M. Campbell, W.K. 2018. Associations between screen time and lower psychological well-being among children and adolescents: Evidence from a population-based study. *Preventive Medicine Reports*.
- Widodo, Susanti Wahyu Unggul. dan Safitri, Darmawati Indah. 2018. Hubungan kecanduan bermain game online pada smartphone (mobile online games) dengan pola makan anak sekolah dasar kelas 5 dan 6 di SD Negeri 4 Purwodadi. . *Purwodadi. The Shine Cahaya Dunia Ners*. 3(2) : 28–39.
- Witarsa, R., Sri Mulyani Hadi, R., Rini Haerani, N. dan Nurhananik. 2018. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar*. 4(1) : 9-20.
- Yuberti. 2014. *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan*. Anugrah Utama Raharja.
- Yuliantika, Dinda. 2022. *Pengaruh Penggunaan Gadget dan Game Online Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik Kelas IV SD Se-gugus inti II kecamatan kemiling*. (Skripsi). Universitas Lampung. Bandar Lampung.
- Zain, Zahrina Moh., Nazidah, Fatin Nur., Haris, Nurul Hadirah., and Nurudin, Suzei Mat. 2022. Gadgets and Their Impact on Child Development. *Proceddings*. 82(6) : 1-7.