

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP POLA INTERAKSI SOSIAL PESERTA DIDIK DI SMA NEGERI 3 METRO

Oleh

NADYA VICENTYA PUTRI

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap pola interaksi sosial peserta didik di SMA Negeri 3 Metro. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian adalah peserta didik di SMA Negeri 3 Metro. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 97 responden. Teknik pengumpulan data menggunakan angket serta teknik pendukung yaitu wawancara. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yakni dengan menggunakan SPSS versi 25.

Berdasarkan hasil dari analisis regresi menunjukkan nilai signifikansi dan persentase pengaruhnya yaitu 63,1% maka hipotesis H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan indikator variabel X yaitu : penggunaan *gadget*, durasi penggunaan *gadget*, dan dampak penggunaan *gadget*, kemudian dalam indikator variabel Y yaitu : bentuk interaksi sosial kerja sama dan persaingan. Hasil yang didapat menunjukkan adanya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap pola interaksi sosial peserta didik di SMA Negeri 3 Metro.

Kata Kunci : penggunaan *gadget*, interaksi sosial, peserta didik

ABSTRACT

THE EFFECT OF USE GADGETS ON THE SOCIAL INTERACTION PATTERNS OF STUDENTS IN SMA NEGERI 3 METRO

BY

NADYA VICENTYA PUTRI

The purpose of this study is to determine the effect of use gadgets on the social interaction patterns of students in SMA Negeri 3 Metro. The research method used in this research is descriptive method with quantitative approach. The research subjects were students at SMA Negeri 3 Metro . The samples in this study numbered 97 respondents. Data collection techniques use the main techniques, namely questionnaires, and supporting techniques, namely interviews. The tool to analyze the data in this study is to use SPSS version 25.

Based on the results of the regression analysis, the significance value and the percentage of the effect is 63,1% shows that the hypothesis H_0 is rejected and H_1 is accepted. With the indicators variable X namely : use of the gadget, duration of use of gadgets and the impact of using gadgets. Then in the variable Y indicators namely : forms of social interaction cooperation and competition. The results obtained indicate the effect of use gadgets on social interaction patterns of students in SMA Negeri 3 Metro.

Keywords: use of gadgets, social interaction, students