

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

(Skripsi)

**Oleh :
Nadya Vicentya Putri
NPM. 1953032012**



**PENDIDIKAN PACASILA DAN KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2024**

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

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

Oleh

NADYA VICENTYA PUTRI

(Skripsi)

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

Pada

**Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



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

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Pola Interaksi Sosial Peserta Didik di SMA Negeri 3 Metro

Nama Mahasiswa : Nadya Vicentya Putri

NPM : 1953032012

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

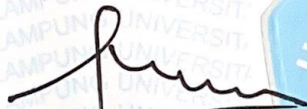
Jurusan : Pendidikan IPS

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I,



Drs. Berdiah Pitoewas, M.H.
NIP 1961 214 199303 1 001

Pembimbing II,



Nurhayati, S.Pd., M.Pd.
NIK 231804920708201

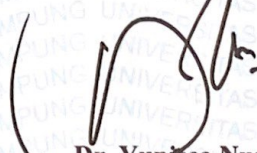
2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

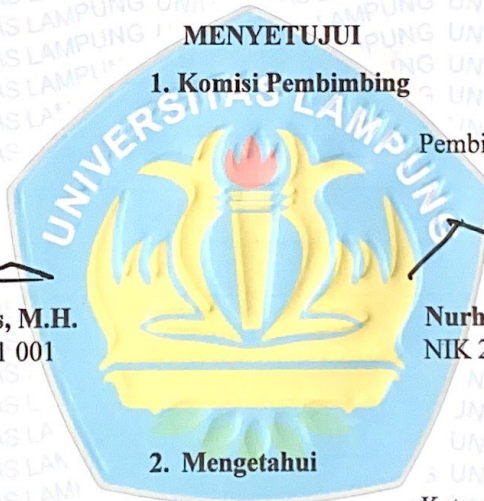


Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.
NIP 19741108 200501 1 003

Ketua Program Studi Pendidikan Pkn



Dr. Yuniisca Nurmalisa, M.Pd.
NIP 19870602 200812 2 001

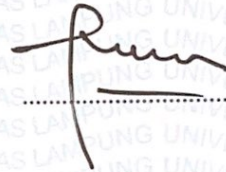


MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

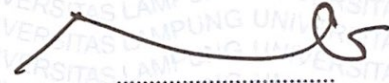
Ketua

: Drs. Berchah Pitoewas, M.H.



Sekretaris

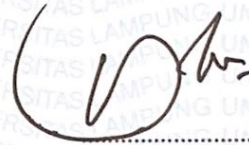
: Nurhayati, S.Pd., M.Pd.



Penguji

Bukan Pembimbing

: Dr. Yunisca Nuralisa, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Sunyono, M.Si.

NIP. 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 15 Juli 2024

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, adalah :

Nama : Nadya Vicentya Putri
NPM : 1953032012
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Alamat : Desa Astomulyo RT004/RW003, Kec. Punggur, Kab.
Lampung Tengah, Lampung

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana disuatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

5 Juli 2024

Nadya Vicentya Putri
NPM. 1953032012

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Nadya Vicentya Putri yang dilahirkan di Astomulyo, Kecamatan Punggur, Kabupaten Lampung Tengah pada tanggal 16 April 2002, sebagai anak kedua dari dua bersaudara, buah cinta dari pasangan Bapak M. Sidik dan Ibu Nenry Suhartini. Penulis menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri 1 Astomulyo pada tahun 2013, kemudian Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Punggur yang diselesaikan pada tahun 2016 dan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 3 Metro yang diselesaikan pada tahun 2019.

Penulis semasa kuliah pernah mengikuti organisasi tingkat program studi yakni FORDIKA (Forum Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan) 2019-2021, kemudian mengikuti organisasi tingkat jurusan yakni Himpunan Mahasiswa Pendidikan IPS 2019-2020.

Penulis pernah melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sumber Bahagia, Kecamatan Seputih Banyak, Kabupaten Lampung Tengah sekaligus Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 2 Sumber Bahagia pada tahun 2022. Di tahun yang sama, penulis juga melakukan Kegiatan Studi Lapangan Ilmiah (KSLI) dengan tujuan Yogyakarta-Bandung-Jakarta.

MOTTO

*“ My experience has been that my mistakes led to the best things in my life.
And being embarrassed when you mess up is part of the human experience “*

(Taylor swift)

*“setiap orang akan menghadapi waktu tersulit dalam hidupnya. Namun,
setiap orang juga pasti akan bisa melewatinya.”*

(Nadya Vicentya)

P E R S E M B A H A N

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, dengan tulus kupersembahkan karya ini kepada :

Kedua orang tuaku tercinta Bapak M. Sidik dan Ibu Neny Suhartini yang menjadi salah satu alasan terbesarku untuk terus berjuang dan bertahan hingga saat ini. Dengan segala pengorbanan yang tak terhingga, dengan tulusnya tiada henti selalu mendoakan dan mendukung di setiap langkah dalam hidupku, serta selalu mengupayakan yang terbaik untuk diriku. Aku memohon maaf karena aku belum bisa menjadi seseorang yang hebat, tetapi aku selalu berusaha untuk membuat kalian tersenyum bangga melihatku dan tak lupa pula aku selalu berdoa agar Bapak dan Ibu sehat selalu, diberi umur yang panjang. Bapak dan Ibu toga dan gelar dibelakang namaku tidak akan ada jika tanpa jeri payah kalian.

serta

Almamater tercinta, Universitas Lampung

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Peserta Didik di SMA Negeri 3 Metro”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung.

Terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari berbagai hambatan yang datang, baik dari luar maupun dari dalam diri penulis. Berkat bantuan dan dukungan berbagai pihak, maka segala hambatan tersebut dapat terlewati dengan baik. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Umum Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

6. Ibu Dr. Yunisca Nurmalisa, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PPKn Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, sekaligus selaku Dosen Pembahas I penulis yang telah memberikan dukungan, motivasi, bimbingan dan saran serta kritik untuk perbaikan skripsi ini.
7. Bapak Drs. Berchah Pitoewas, M.H., selaku Dosen Pembimbing I, terima kasih atas bimbingan, dukungan, semangat, ilmu, waktu, tenaga, arahan dan nasehatnya selama ini untuk terus semangat dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.
8. Ibu Nurhayati, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing Akademik (PA) sekaligus selaku Pembimbing II, terimakasih telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan ilmu, bimbingan, dan arahnya selama proses perkuliahan hingga terselesaikannya skripsi ini.
9. Ibu Devi Sutrisno Putri, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembahas II terima kasih atas saran dan masukannya selama ini.
10. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, terima kasih atas segala ilmu yang telah diberikan, saran, motivasi, serta segala bantuan yang diberikan.
11. Staf Program Studi PPKn Universitas Lampung yang telah membantu penulis selama mengadakan penelitian.
12. Bapak dan Ibu guru staf SMA Negeri 3 Metro, terima kasih telah mengizinkan penulis meneliti dilokasi serta membantu penulis dalam melaksanakan penelitian skripsi ini.
13. Teristimewa kedua orangtuaku yang kucintai yaitu Ayahanda M.Sidik dan ibunda Neny Suhartini, yang telah mengasuh, membimbing, mendidik, dan membesarkanku dengan penuh kasih sayang serta senantiasa mendoakan keberhasilan penulis.
14. Kakak dan keluarga besarku, yang menjadi rumah terhangat. Terima kasih atas dukungan dan motivasi sampai penulis ada di titik sekarang.
15. Teruntuk Sahabatku sejak duduk di bangku Sekolah Menengah Atas hingga saat ini, Diah Kumara Shinta, Desi Anisa Putri dan Jesica Clara Widodo. Terima Kasih atas

ketulusan, kepedulian, tangis tawa, dan setiap cerita yang pernah dilalui bersama.
Terima kasih karena kalian selalu ada hingga hari ini.

16. Untuk sahabatku yang kutemui di bangku perkuliahan, Lutfi Rohadatul Aisy, Afsarianti Nurhikmah, Adella Sari dan Feby Apisce Amalina. Terimakasih telah menjadi saksi dalam perjalanan ini, menjadi tempat berbagi keluh kesah, canda tawa dan partner dalam segala hal di perkuliahan. Semoga sukses selalu dimanapun kalian berada.
17. Terima kasih untuk teman –teman seperjuangan PPKn 2019, Dewi, Ara, Sinta, Anisa, Willya, Selgom, Salsa, Alfina, Puspita, Kukuh, Alief serta teman-teman PPKn 2019 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Terima kasih atas semua pengalaman yang telah diberikan. Semoga apa yang kita perjuangkan selama ini dapat bermanfaat.
18. Teman-Teman KKN Desa Sumber Bahagia, Gitak, Tika, Nabilla, Riska, Sri, Kholis dan Enggal. Terima kasih untuk kebersamaannya selama KKN serta suka duka yang telah kita lewati bersama. semoga sukses selalu dimanapun kalian berada.
19. Last but not least, kepada diriku sendiri, terima kasih sudah berusaha pantang menyerah dan yang terus mencoba hal-hal yang tak bisa menjadi bisa. Untuk diriku terima kasih ya kamu sudah melalui tantangannya.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan penyajiannya. Penulis berharap semoga dengan kesederhanaan nya skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Bandar Lampung, 31 Oktober 2023
Penulis,

Nadya Vicentya Putri
NPM. 1953032012

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Pola Interaksi Sosial Peserta Didik di SMA N 3 Metro”. Yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi penulis.

Penulis menyadari bahwa proposal skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Semoga Allah SWT selalu memberkahi langkah kita dan memberikan kesuksesan dimasa mendatang serta semoga proposal ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 31 Oktober 2023
penulis

Nadya Vicentya Putri
NPM. 1953032012

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
COVER JUDUL.....	iii
RIWAYAT HIDUP	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vii
SANWACANA	viii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
 I. PENDAHULUAN.....	 1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Batasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Manfaat Penelitian	8
A. Manfaat Teoritis.....	8
B. Manfaat Praktis	8
1.7 Ruang Lingkup Penelitian.....	9
A. Ruang Lingkup Ilmu	9
B. Ruang Lingkup Objek Penelitian.....	9
C. Ruang Lingkup Subjek Penelitian.....	9
D. Ruang Lingkup Tempat Penelitian	9
E. Ruang Lingkup Waktu Penelitian	9

II. TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Deskripsi Teori.....	10
A. Tinjauan <i>Gadget</i>	10
1. Pengertian <i>Gadget</i>	10
2. Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	13
3. Dampak penggunaan <i>Gadget</i>	15
4. Indikator Penggunaan <i>Gadget</i>	19
B. Tinjauan Interaksi Sosial.....	21
1. Pengertian Pola Interaksi	21
3. Ciri-Ciri Interaksi Sosial	24
4. Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial	26
a. Proses Asosiatif.....	26
b. Proses Disosiatif.....	27
5. Syarat Terjadinya Interaksi Sosial	29
6. Faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Sosial	33
2.2 Penelitian Yang Relevan.....	35
2.3 Kerangka Pikir	36
2.4 Hipotesis Penelitian	38
III. METODOLOGI PENELITIAN	39
3.1 Metode Penelitian	39
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian	39
A. Populasi Penelitian.....	39
B. Sampel.....	40
3.3 Variabel Penelitian.....	41
A. Variabel Bebas (<i>Independent Variable</i>).....	41
B. Variabel Terikat (<i>Dependent Variable</i>)	41
3.4 Definisi Konseptual dan Operasional	42
A. Definisi Konseptual	42
B. Definisi Operasional	43
A. Teknik Pokok.....	44
B. Teknik Pendukung	45
1. Wawancara.....	45

3.2	Instrumen Penelitian	46
A.	Lembar Angket	46
B.	Wawancara.....	46
3.6	Uji Validitas dan Uji Realiabilitas	47
A.	Uji Validitas	47
B.	Uji Reliabilitas	48
3.7	Pelaksanaan Uji Coba Angket.....	50
3.8	Teknik Analisis Data.....	50
A.	Analisis Distribusi Frekuensi	50
B.	Uji Prasyarat Analisis	52
1.	Uji Normalitas.....	52
2.	Uji Linieritas	52
C.	Analisis Data.....	53
1.	Uji Hipotesis	53
IV.	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	55
4.1	Langkah-Langkah Penelitian	55
A.	Persiapan Pengajuan Judul.....	55
B.	Penelitian Pendahuluan	55
C.	Pengajuan Rencana Penelitian	56
D.	Penyusunan Alat Pengumpulan Data.....	56
E.	Pelaksanaan Uji Coba Penelitian	57
1.	Uji Coba Validitas Angket	57
2.	Uji Coba Reliabilitas Angket	61
4.2	Gambaran Umum dan Lokasi Penelitian	63
A.	Profil SMA Negeri 3 Metro	63
B.	Visi dan Misi SMA Negeri 3 Metro.....	64
C.	Sarana dan Prasarana SMA Negeri 3 Metro	65
D.	Keadaan Guru di SMA Negeri 3 Metro	68
4.3	Deskripsi Data Penelitian.....	70
A.	Pengumpulan Data	70
B.	Penyajian Data	70
1.	Penyajian Data Penggunaan <i>Gadget</i> (Variabel X).....	71
2.	Penyajian Data Pola Interaksi Sosial (Variabel Y)	77

4.4 Hasil Analisis Data	82
A. Hasil Uji Prasyarat	82
1. Hasil Uji Normalitas	82
2. Hasil Uji Linearitas	83
B. Hasil Uji Hipotesis	84
1. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana	84
4.5 Pembahasan Hasil Penelitian	86
V. KESIMPULAN DAN SARAN	101
5.1 Kesimpulan	101
5.2 Saran	102
DAFTAR PUSTAKA.....	<u>102</u>
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Pemikiran.....	37

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Hasil Penelitian Pendahuluan.....	6
3.1 Populasi Penelitian.....	40
3.2 Jumlah Sampel Penelitian	41
3.3 Indeks Koefisien Reliabilitas	49
4.1 Hasil Uji Coba Angket (X)	58
4.2 Hasil Uji Coba Angket (Y)	60
4.3 Uji Reliabilitas (X).....	62
4.4 Uji Reliabilitas (Y).....	62
4.5 Data Jumlah Guru SMA Negeri 3 Metro	68
4.6 Distribusi Frekuensi Indikator Durasi Penggunaan Pada <i>Gadget</i>	72
4.7 Distribusi Frekuensi Indikator Penggunaan Pada <i>Gadget</i>	73
4.8 Distribusi Frekuensi Indikator Dampak Penggunaan <i>Gadget</i>	75
4.9 Distribusi Frekuensi Variabel X	77
4.10 Distribusi Frekuensi Indikator Kerja Sama.....	78
4.11 Distribusi Frekuensi Indikator Persaingan.....	80
4.12 Distribusi Frekuensi Variabel Y	82
4.13 Hasil Uji Normalitas	82
4.14 Hasil Uji Linieritas.....	83
4.15 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana	84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian

Lampiran 2 Tabulasi Data Validitas dan Reliabilitas

Lampiran 3 Tabel Distribusi Frekuensi Variabel X

Lampiran 4 Tabel Distribusi Frekuensi Variabel Y

Lampiran 5 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Lampiran 6 Dokumentasi Penelitian

Lampiran 7 Uji Prasyarat

Lampiran 8 Uji Hipotesis

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Kebutuhan akan teknologi untuk saat ini menjadi salah satu dari kebutuhan penting, Namun hal ini dapat menyebabkan berbagai pengaruh pola hidup manusia baik pola pikir maupun perilaku. Salah satu perkembangan teknologi yang mempengaruhi pikiran manusia adalah *gadget*. *Gadget* merupakan suatu perangkat atau instrument elektronik yang mempunyai tujuan serta fungsi praktis guna membantu pekerjaan manusia. Penggunaan *gadget* menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan saat ini yang memerlukan mobilitas tinggi. Fasilitas-fasilitas yang terdapat di dalamnya pun tidak terbatas pada fungsi yang biasa saja. *Gadget* dapat di gunakan sebagai sarana bisnis, penyimpanan berbagai macam data, sarana music atau hiburan, alat informasi bahkan sebagai alat dokumentasi. Hal ini menjadikan *gadget* sebagai salah satu perkembangan teknologi komunikasi yang paling actual di Indonesia selama beberapa tahun terakhir. Pada zaman sekarang ini, *gadget* sudah menjadi salah satu kebutuhan utama baik dari anak-anak sampai dewasa bukan hanya untuk berkomunikasi saja, *gadget* juga sudah banyak dapat membantu aktivitas manusia serta peranan *gadget* tidak dapat lagi lepas dari kehidupan manusia.

Menurut Syahyudin (2020) *gadget* merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya Ipteks pada zaman sekarang. Dengan berkembangnya Ipteks, hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku. Tentunya dengan bantuan teknologi seperti *gadget* dapat memudahkan kegiatan manusia agar tidak memakan waktu lama.

Kemudian Pebriana (2017) mengungkapkan penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempengaruhi perilaku orang dewasa, anak-anak pun tidak luput dari pengaruh penggunaan *gadget*, salah satu contohnya yaitu dalam kemampuan berinteraksi sosial. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya *gadget*. *Gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, penggunaan *gadget* bukan hanya dijadikan sebagai alat komunikasi dan informasi semata, melainkan juga mendorong terbentuknya perilaku sosial yang sama sekali berbeda dengan norma-norma yang ada. Penggunaan *gadget* dapat memberikan dampak positif dan dampak negatif kepada para penggunanya. Salah satu contoh dampak positif yaitu memberikan kemudahan kepada para pengguna *gadget* untuk berkomunikasi tanpa mengeluarkan biaya yang mahal dan tidak membutuhkan waktu yang lama, mengakses informasi, dan sebagai sarana hiburan. Dengan adanya *gadget* komunikasi akan lebih efisien dalam menggunakan waktunya. Tetapi tidak semua penggunaan *gadget* berdampak positif, meskipun *gadget* memberikan kesenangan bagi penggunanya, di sisi lain *gadget* juga memberikan dampak yang negatif kepada para penggunanya.

Marpaung (2018) menjelaskan bahwa dampak negatif kepada para penggunanya adalah menyebabkan penggunaannya lebih bersikap individualis. Bisa dikatakan manusia individualis karena lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan disekitarnya. Pengguna teknologi lebih mementingkan menggunakan teknologi yang ada di tangannya dari pada menyapa orang di sekitar lingkungannya. Sering kali penggunaan *gadget* yang berlebihan justru menyebabkan orang menarik diri dari kehidupan sosial dan relasi antar pribadi. Karena perhatian yang selalu tertuju pada *gadget*, seseorang tidak menyadari orang lain di hadapannya atau tidak peduli dengan kehadiran orang lain di hadapannya. Kualitas komunikasi lisan mengalami kemerosotan karena tidak disertai dengan perhatian yang intensif kepada mitra bicara. Dampak tersebut juga menjangkau kalangan pelajar SMA atau remaja pada umumnya. Peserta didik

yang dalam tahap perkembangannya memerlukan interaksi sosial yang berkualitas, justru mengalami hambatan karena kemerosotan kualitas interaksi sosial. Banyak waktu yang di pakai untuk bermain *gadget* , Interaksi sosial langsung semakin berkurang. Interaksi sosial itu sangat penting karena menjadi prasyarat bagi terjadinya aktivitas aktivitas sosial.

Harfiyanto et al (2015) mengatakan bahwa kehadiran *gadget* menjadikan perubahan perilaku pada peserta didik, dimana ketika peserta didik sedang berkerumun untuk sekedar membicarakan suatu hal, tidak jarang mereka akan lebih asik dengan *gadget* nya dari pada dengan orang yang ada didekatnya. Bahkan ketika sedang berjalan pun asik sambil memainkan *gadget* nya, peserta didik hanya menunduk menatap *gadget* tanpa menghiraukan lingkungan sekitar. Sehingga aksi tegur sapa, saling bercanda dengan teman menjadi berkurang.

Menurut salah satu pakar teknologi informasi dari Institute Teknologi Bandung (ITB), Dimitri Mahayana (dalam Hikmawati, 2020) sekitar 5-10 persen *gadget* mania atau pecandu *gadget* terbiasa menyentuh *gadget* nya sebanyak 100-200 kali dalam sehari. Jika waktu efektif manusia beraktivitas 16 jam atau 960 menit perhari, dengan demikian orang yang kecanduan *gadget* akan menyentuh perangkatnya itu 4,8 menit sekali. Seorang pecandu *gadget* akan sulit untuk menjalani kehidupan nyata, misalnya mengobrol atau tidak memperhatikan pembelajaran karena perhatiannya hanya tertuju pada *gadget* . Dan bahkan jika dipisahkan dari *gadget* maka akan muncul rasa gelisah. Di Indonesia 80 persen pengguna *gadget* memiliki perilaku seperti itu disemua kalangan apalagi pada peserta didik yang sedang masa pubertas. Mereka tidak tahan untuk berlama lama berpisah dengan *gadget* nya. Dengan begitu seseorang akan jarang berperilaku sosial pada teman sekitar, seperti jarang melakukan interaksi langsung antar pribadi.

Saat ini sangat lazim kita temui peserta didik yang selalu membawa *gadget* di tangan mereka, bahkan pada saat pembelajaran sedang berlangsung di kelas. Penyalahgunaan terhadap *gadget* dapat mempengaruhi sikap peserta didik yang cenderung mejadi pemalas dan sulit berkembang. Dimana setiap peserta didik pasti memiliki *gadget* dan dengan *gadget* tersebut interaksi sosial antar peserta didik bisa rusak. Penggunaan *gadget* dikalangan peserta didik dapat berpengaruh apabila digunakan secara berlebihan. Kemudian menurut Soerjono Soekanto (2002) pada dasarnya interaksi sosial adalah hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antar orang-orang perorangan. Antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia, apabila dua orang bertemu, interaksi sosial dimulai pada saat itu. Dari penjelasan tersebut bahwasanya peserta didik yang dalam proses perkembangannya memerlukan interaksi sosial yang berkualitas, justru mengalami hambatan karena kemrosotan kualitas interaksi sosial akibat penggunaan *gadget* .

Interaksi sosial yang baik akan menghasilkan komunikasi yang baik sehingga dapat mengembangkan sikap bersahabat yang di terima oleh orang disekitarnya. Selain itu, siswa juga dapat berinteraksi dengan guru demi mencapai tujuan akademik yang maksimal. Selanjutnya, jika interaksi sosial tidak terlaksana dengan baik maka akan memberikan peluang terciptanya perpecahan individu maupun kelompok, prasangka buruk dan tentunya akan merugikan banyak orang. Hal ini disebabkan karena konsep dasar dari interaksi sosial adalah hubungan timbal balik, yang artinya segala interaksi yang dimulai akan mempengaruhi respon pihak lain juga. Pada dasarnya interaksi merupakan kunci dari kehidupan sosial dan tanpa interaksi sosial, aktivitas sosial tidak akan tercipta. Oleh karena itu, manusia harus saling berinteraksi satu sama lain agar dapat menciptakan hubungan sosial dan memenuhi hakikat manusia sebagai makhluk sosial.

Berdasarkan hasil pra-observasi yang dilakukan di SMA Negeri 3 Metro bahwasanya sekolah memperbolehkan peserta didik membawa *gadget* . Sekolah memperbolehkan peserta didiknya membawa *gadget* bukan semata-mata hanya untuk menghubungi orang tua peserta didik saja melainkan untuk mencari materi yang kurang dalam pembelajaran. Melalui wawancara dengan salah satu guru PPkn diketahui bahwa peserta didik lebih banyak menghabiskan waktu dengan *gadget* dari pada berkumpul atau berinteraksi langsung dengan teman sekitarnya. Seperti saat jam kosong atau jam istirahat peserta didik lebih banyak menghabiskan waktunya untuk membuka *gadget* dari pada mengobrol. Saat guru memberikan kebebasan peserta didik membuka *gadget* untuk mencari materi pembelajaran, kenyataannya ada juga pelanggaran- pelanggaran dalam penggunaan *gadget* disekolah. Peserta didik justru bermain game atau membuka jejaring sosial seperti youtube, tiktok, instagram dan aplikasi lainnya.

Setelah mendapatkan data berupa wawancara dari salah satu guru terkait interaksi sosial peserta didik yang terbilang cukup rendah karena masih banyaknya pelanggaran yang di lakukan terkait penggunaan *gadget* . Selanjutnya untuk membuktikan hal tersebut peneliti mengambil sampel dari setiap tingkatan kelas yaitu di kelas X dan XI. Dengan tujuan yaitu memberikan angket berupa kuisioner mengenai penggunaan *gadget* pada interaksi sosial peserta didik. Berikut ini disajikan tabel hasil kuisioner yang telah di isi oleh peserta didik di SMA Negeri 3 Metro terhadap penggunaan *gadget* pada pola interaksi sosial peserta didik.

Tabel 1.1 Hasil penelitian pendahuluan melalui kuisioner *google form*.

NO	Aspek yang di observasi	Setuju	Tidak setuju
1.	Penggunaan <i>gadget</i> untuk mencari materi yang kurang dalam pembelajaran	52,2%	7,8%
2.	Penggunaan <i>gadget</i> yang berpengaruh pada pola interaksi peserta didik	43,3%	20%
3.	Peserta didik lebih banyak menghabiskan waktu dengan <i>gadget</i> dari pada berinteraksi langsung dengan teman	44,4%	27,8%
4.	Peserta didik berkomunikasi secara intensif menggunakan media <i>gadget</i> dengan teman teman.	40%	33,3%

(Sumber : Data penelitian pendahuluan melalui kuisioner *googleform* terhadap peserta didik SMA Negeri 3 Metro)

Dari data diatas yang telah di dapatkan tersebut diperoleh gambaran bahwasanya kecenderungan penggunaan *gadget* yang tidak tepat dapat menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungannya. Keasikan bermain *gadget* menjadikan mereka anti sosial tanpa disadari. Karena saat berkumpul dengan teman teman sebaya mereka, yang seharusnya mereka bermain, mereka malah asyik bermain game atau membuka jejaring sosial. Tanpa disadari, peserta didik ini menjadi kecanduan dengan *gadget* mereka sehingga mereka kehilangan kemampuan untuk berinteraksi sosial serta bermain dengan teman sebaya mereka.

Berdasarkan latar belakang tersebut, bahwasannya tanpa disadari penggunaan *gadget* yang tidak tepat dapat menimbulkan efek kecanduan dan membawa seseorang tenggelam dalam dunia maya dan berpengaruh menjadikan orang yang dekat menjadi jauh serta membuat seseorang tidak berinteraksi sosial dengan baik. Interaksi sosial yang baik sangat dibutuhkan peserta didik dalam dalam mengembangkan potensi dirinya, karena dengan adanya interaksi sosial yang baik

peserta didik dapat menjalin komunikasi dan kerjasama dengan peserta didik lain untuk mencapai tugas perkembangan sosial yang optimal. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Pola Interaksi Sosial Peserta Didik di SMA Negeri 3 Metro”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di paparkan, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

- a. Adanya perubahan interaksi sosial karena penggunaan *gadget* .
- b. Masih banyak ditemukan peserta didik yang asik bermain *gadget* saat berkumpul bersama temannya.
- c. Adanya sikap peserta didik yang cenderung menjadi pemalas dan sulit berkembang karena penggunaan *gadget* yang berlebih.
- d. Sebagian peserta didik banyak menghabiskan waktu dengan bermain *gadget* dari pada mencari materi pembelajaran.
- e. Kurangnya interaksi sosial yang aktif antara peserta didik karena penggunaan *gadget* .

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini yaitu : Kurangnya interaksi sosial yang aktif antara peserta didik karena penggunaan *gadget* .

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah dalam penelitian ini maka rumusan masalahnya adalah adakan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap pola interaksi sosial peserta didik di SMA Negeri 3 Metro ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah mendeskripsikan, menjelaskan dan mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap pola interaksi sosial peserta didik di SMA Negeri 3 Metro.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan pada tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat penelitian ini yaitu sebagai berikut :

A. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi untuk perkembangan ilmu komunikasi dan referensi bagi peneliti dengan adanya penelitian ini diharapkan menambah wawasan dan pengetahuan kita tentang pemahaman terhadap *gadget* berikutnya dapat memberikan gambaran serta kausitis terhadap dampak penggunaan *gadget* .

B. Manfaat Praktis

1. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat menjadikan peserta didik untuk lebih berhati-hati dalam menggunakan *gadget* agar terhindar dari dampak negatif adanya *gadget* dan mengambil dampak positif dari adanya *gadget* .
2. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada guru, kapan ia boleh memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menggunakan *gadget* .
3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi kepada pihak sekolah terkait dengan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial peserta didik di lingkungan sekolah.
4. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan serta pemahaman tentang pengaruh *gadget* terhadap

interaksi sosial peserta didik dalam kesehariannya. Selain itu menambah kompetensi dalam bidang penelitian.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian mencakup :

A. Ruang Lingkup Ilmu

Penelitian ini termasuk dalam ruang lingkup pendidikan nilai moral pancasila dengan mengkaji aspek-aspek perilaku pengetahuan, keterampilan dan watak/karakter warganegara yang sesuai dengan nilai-nilai moral pancasila. Konteks kajian ini menempatkan nilai moral dalam aspek perilaku yang berkaitan erat dengan budi pekerti luhur, adat, budaya, dan nilai-nilai sosial yang berkembang di masyarakat baik skala lokal maupun global.

B. Ruang Lingkup Objek Penelitian

Ruang lingkup objek penelitian ini adalah pengaruh penggunaan *gadget* terhadap pola interaksi sosial peserta didik di SMA Negeri 3 Metro.

C. Ruang Lingkup Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah beberapa peserta didik di SMA Negeri 3 Metro.

D. Ruang Lingkup Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 3 Metro yang beralamat di Jl. Naga Dewi Sartika NO.29, Banjarsari, Kec. Metro Utara, Kota Metro, Lampung. Dengan kode pos 34117.

E. Ruang Lingkup Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan setelah di keluarkannya surat izin penelitian pendahuluan oleh dekan fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas lampung nomor **6591/UN26.13/PN.01.00/2022** yang dapat digunakan hingga keluar surat balasan dari SMA Negeri 3 Metro.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Deskripsi Teori

A. Tinjauan *Gadget*

1. Pengertian *Gadget*

Gadget adalah salah satu media yang digunakan sebagai alat komunikasi modern. Perkembangan *gadget* yang sangat cepat semakin mempermudah komunikasi dalam kehidupan manusia. Kegiatan komunikasi kini telah berkembang menjadi semakin maju dengan adanya *gadget* yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya.

Gadget adalah sebuah istilah berasal dari bahasa Inggris yaitu perangkat elektronik kecil yang memiliki tujuan dan fungsi khusus untuk mengunduh informasi-informasi terbaru dengan berbagai teknologi maupun fitur terbaru, sehingga membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Kursiawi (2016) *Gadget* merupakan sebuah alat mekanis yang terus mengalami pembaruan (*upgrade*) selain untuk membantu memudahkan kegiatan manusia, *gadget* juga menjadi gaya hidup masyarakat modern. Salah satu *gadget* yang hampir setiap orang miliki dan senantiasa dibawa pada kehidupan sehari-hari adalah *handphone*.

Wijanarko dan setiawati (2016) menjelaskan *gadget* adalah suatu piranti atau instrument yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang dengan teknologi lebih canggih dibandingkan dengan

teknologi yang diciptakan sebelumnya. salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur kebaruan. *Gadget* merupakan sebuah perangkat atau perkakas mekanis mini atau sebuah alat yang menarik karena relative baru sehingga akan banyak memberikan kesenangan baru bagi para penggunanya dan Sampai saat ini *gadget* sering kali disosialisasikan sebagai inovasi atau barang baru.

Hudaya (2018) *gadget* bukan lagi sekedar alat untuk berkomunikasi, melainkan sudah menjadi gaya hidup dan trend, karena fungsinya yang bukan hanya sebagai alat komunikasi, sehingga *gadget* sudah diminati semua kalangan. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Jadi penggunaan *gadget* adalah kekuatan yang timbul dari seseorang dalam menggunakan serta memanfaatkan media *gadget* sesuai dengan kebutuhannya dalam memenuhi dan menunjang aktivitasnya sehari-hari agar lebih fleksibel, efisien, dan berkualitas. Sampai saat ini *gadget* sering kali disosialisasikan sebagai inovasi atau barang baru. Pada mulanya *gadget* memang lebih difokuskan kepada sebuah alat komunikasi, namun semenjak kemajuan zaman alat ini di perancang dengan berbagai fitur-fitur yang ada didalamnya sehingga memungkinkan penggunanya untuk melakukan berbagai kegiatan dengan satu *gadget* ini, mulai dari bertelepon, berkiripesan, *e-mail*, memfoto sebuah objek, dan masih banyak lainnya.

(Ariston & Frahasini, 2018) *Gadget* saat ini sangat digemari kalangan masyarakat bahkan menjadi barang pokok yang wajib dimiliki oleh setiap orang, baik kalangan pejabat, masyarakat kelas atas maupun masyarakat kelas bawah dan yang paling gemar menggunakan *gadget* adalah kalangan remaja dan anak-anak. Penggunaan *gadget* saat ini tidak hanya orang dewasa saja melainkan anak-anak juga menggunakan *gadget*.

Gadget memiliki cakupan yang cukup luas. Hampir setiap perangkat elektronik kecil dengan kemampuan khusus dan mampu menyajikan teknologi yang baru bisa disebut sebagai *gadget*. Berikut beberapa jenis *gadget* yang sering digunakan, diantaranya :

a) *Smartphone*

Smartphone merupakan telepon genggam yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsi yang menyerupai komputer. Bagi beberapa orang, *smartphone* merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembangan aplikasi. Bagi masyarakat umum, *smartphone* merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti surel (surat elektronik), internet dan kemampuan membaca buku elektronik (*e-book*).

Pertumbuhan permintaan akan alat canggih yang mudah dibawa ke mana mana membuat kemajuan besar dalam pemrosesan, pengingat layar dan sistem operasi yang diluar dari jalur telepon genggam sejak beberapa tahun terakhir ini.

b) Komputer, Laptop dan *Notebook*

Komputer, laptop dan *notebook* juga merupakan perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama canggihnya dengan *smartphone* dengan keunggulan layar yang lebih lebar dibandingkan dengan *smartphone* biasa. Bisa untuk melakukan presentasi dengan dihubungkan pada *proyektor* dan tentu saja dapat dibawa kemana mana dengan mudah.

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa *gadget* merupakan alat komunikasi (perangkat elektronik) yang memiliki banyak fungsi selain itu *gadget* merupakan perangkat alat elektronik yang unik khusus yang memiliki keunikan dibandingkan dengan perangkat elektronik lainnya. dan seiring perkembangan teknologi *gadget*

mengalami perkembangan dengan adanya fitur-fitur menarik yang mampu membuat hidup manusia menjadi lebih mudah. Jenis-jenis *gadget* diantaranya ada smartphone, komputer, laptop dan notebook. Dan yang paling sering digunakan dan hampir semua orang punya ialah smartphone.

2. Intensitas Penggunaan *Gadget*

Intensitas merupakan suatu patokan yang digunakan untuk mengukur serta menggambarkan suatu keadaan atau peristiwa yang berupa tingkatan atau ukuran intensitasnya. Maksud tingkatan disini adalah menggunakan seberapa lama seseorang menggunakan *gadget* . Intensitas penggunaan *gadget* terlihat karena seseorang menggunakan *gadget* dengan durasi yang cukup lama dibanding yang tidak intens, yaitu dengan lebih dari dua jam penggunaannya.

Dahrendorf (dalam Dwi Andani, 2012) mengartikan intensitas sebagai sebuah istilah yang terkait dengan pengeluaran energy atau banyaknya kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dalam waktu tertentu. Intensitas berarti kualitas dari tingkat kedalaman, kemampuan, kekuatan, daya atau konsentrasi terhadap sesuatu atau tingkat keseringan atau kedalaman cara atau sikap, perilaku seseorang. Perhatian lebih yang dimaksud ialah saat anak menggunakan *gadget* dengan menghabiskan durasi lebih dari dua jam dan melakukannya secara berulang. Hal tersebut dikuatkan oleh pendapat Poerwadarminta (dalam Dewandari, 2020) yang mengatakan bahwa intensitas artinya kedalaman atau kekuatan terhadap sesuatu yang diukur dari waktu yang dipergunakan pada suatu situasi dan kondisi saat individu melakukan suatu aktivitas secara berulang-ulang dan memiliki frekuensi tertentu.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Christiany Judhita (2011), durasi penggunaan *gadget* dalam kurun waktu 24 jam 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.

Sedangkan menurut Puspita Sari, T dan Mitsalia (2016), pemakaian *gadget* dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 120 perhari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar > 75 menit. Selain itu, dalam sehari dapat berkali-kali (lebih dari 3 kali pemakaian) pemakaian *gadget* dengan durasi 30-75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian *gadget* . Selanjutnya, penggunaan *gadget* dengan intensitas sedang jika menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 40-60 menit perhari dan intensitas dalam sekali penggunaan 2-3 kali perhari setiap penggunaan. Sementara penggunaan *gadget* yang baik adalah dengan kategori rendah yaitu dengan durasi penggunaan < 30 menit perhari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa Intensitas penggunaan *gadget* terlihat karena seseorang menggunakan *gadget* dengan durasi yang cukup lama dibanding yang tidak intens, yaitu dengan lebih dari dua jam penggunaannya. intensitas sebagai sebuah istilah yang terkait dengan pengeluaran energi atau banyaknya kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dalam waktu tertentu. Selanjutnya, penggunaan *gadget* dengan intensitas sedang jika menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 40-60 menit perhari dan intensitas dalam sekali penggunaan 2-3

kali perhari setiap penggunaan. Sementara penggunaan *gadget* yang baik adalah dengan kategori rendah yaitu dengan durasi penggunaan < 30 menit perhari dan mintensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian.

3. Dampak penggunaan *Gadget*

Penggunaan *gadget* memberikan dampak kepada penggunanya.

Kemudahan dalam bidang teknologi membuat pengguna mempunyai pendapat yang berbeda dalam konteks akibat setelah menerima teknologi tersebut. Pengguna *gadget* bagaimanapun juga memiliki dampak positif dan juga negatif, hal ini tergantung bagaimana orang memaknai penggunaan *gadget* tersebut.

Handayani (2014) menyatakan bahwa penggunaan *gadget* memiliki dampak positif yaitu :

a. Dampak Positif Penggunaan *gadget*

Pertama dengan kemajuan teknologi informasi yang semakin hari semakin cepat membuat orang mendapat kemudahan terhadap informasi serta kemudahan dalam menjalin komunikasi dengan orang tua, teman, sanak saudara dengan jarak yang jauh. Dan dengan *gadget* orang dengan mudah berkomunikasi dengan orang banyak tanpa membutuhkan biaya yang banyak. Misalnya melalui jejaring sosial orang dapat berkomunikasi dengan orang dari berbagai belahan dunia. Dalam hal pengetahuan kita dapat dengan mudah mengakses atau mencari situs tentang pengetahuan dengan menggunakan aplikasi yang berada di dalam *gadget* . Dengan banyaknya jejaring sosial yang bermunculan akhir-akhir ini kita dapat dengan mudah menambah teman melalui jejaring sosial yang ada melalui *gadget* yang kita miliki. Selain itu, munculnya metode-metode pembelajaran yang baru dapat memudahkan peserta didik dengan guru dalam proses pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi terciptalah metode metode

baru yang membuat peserta didik mampu memahami materi-materi yang abstrak. Dengan adanya kemajuan dalam bidang teknologi dan peralatan hidup, masyarakat pada saat ini dapat bekerja secara efisien dan cepat karena adanya peralatan yang mendukungnya sehingga dapat mengembangkan usahanya dengan lebih baik lagi. Dengan demikian *gadget* sebenarnya diciptakan dengan banyak manfaat yang dapat kita gunakan untuk mempermudah segala pekerjaan kita.

Dampak positif lainnya menurut Yordi Anugrah Pratama (2015) adalah sebagai berikut :

1. Komunikasi menjadi lebih praktis
2. Anak yang bergaul dengan dunia *gadget* cenderung lebih kreatif
3. Manusia menjadi lebih pintar berinovasi akibat perkembangan *gadget* yang menuntut mereka untuk hidup lebih baik

Selain dari hal-hal diatas, *gadget* juga menyediakan sumber informasi tidak terbatas yang sangat mengkondusifkan proses pembelajaran generasi digital secara meluas dan integratif. Generasi digital mendapat kesempatan untuk bisa mengemukakan pandangan, pikiran dan perasaan mereka terhadap segala macam isu yang menjadi ketertarikannya. Dengan kepiawaian peserta didik menggunakan gadget dan didukung dengan jaringan internet, peserta didik menjadikan *gadget* sebagai sebuah alat dan sumber belajar mandiri.

b. Dampak Negatif Penggunaan Gadget

Gadget selain memiliki dampak positif, juga terdapat dampak negatif menurut Rozalia (2017) yaitu sebagai berikut:

1) Ketergantungan

Media *gadget* baik itu *gadget* informasi maupun telekomunikasi memiliki kualitas atraktif. Dimana ketika seseorang sudah merasa nyaman dengan *gadget* yang ia gunakan, mereka seolah-olah menemukan dunianya sendiri dan akan merasa sulit untuk terlepas dari kenyamanan itu. Hal ini berakibat pada hubungan mereka dengan orang lain secara *face to face* akan menurun. Akibatnya cenderung untuk kurangnya interaksi terhadap lingkungan luar dan sekitar.

2) Violence and gore

Perkembangan *gadget* berupa adanya internet yang sekarang mudah di akses membuat para pembuat situs berupaya menjul situs yang mereka buat. Salah satu cara yang dapat menarik perhatian yaitu dengan cara menampilkan kekejaman dan kesadisan. Biasanya tampilan seperti ini banyak terdapat pada aplikasi game. Pada sebuah penelitian yang menyatakan bahwa game yang dimainkan di computer atau laptop yang menampilkan unsur kekerasan memiliki sifat menghancurkan yang lebih besar dibanding kekerasan yang ada di televisi ataupun kekerasan dalam kehidupan nyata sekalipun. Biasanya anak-anak dan remaja akan lebih mudah terpengaru, sehingga bisa menimbulkan kurangnya sensitivitas terhadap sesama, memicu munculnya perilaku agresif, sadistik, bahkan bisa mendorong munculnya sikap criminal yang ada pada game yang dimainkan mengeser nilai sosial dari pada antar sesama manusia.

3) *Antisocial behavior*

Yang merupakan dampak negatif *gadget* yang disebabkan karena penyalahgunaan *gadget* itu sendiri. Hal ini terjadi dimana ketika seseorang merasa *gadget* merupakan satu-satunya hal yang paling penting dalam hidupnya, sehingga ia melupakan keadaan di sekitarnya. Akan muncul ketidakpedulian dalam dirinya terhadap lingkungannya. Satu-satunya hal yang dapat menarik perhatiannya hanyalah *gadget* yang ia gunakan. Akibat yang timbul ialah dia menjadi jarang berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang-orang yang berada dilingkungan sekitarnya, sehingga kemampuan interpersonal dan emosionalnya pun terhambat dan tidak berkembang. Dampak terburuk yang akan timbul, dia akan kesulitan untuk bersosialisasi dan menjalin relasi dengan orang-orang disekitarnya.

4) Penggunaan yang tidak sesuai kondisi

Misalnya, menggunakan *gadget* pada saat proses belajar mengajar berlangsung untuk chatting dengan teman atau pacar atau membuka situs jejaring sosial (facebook, instgram, twitter, dll).

5) Terjadinya deindividuasi

Tindakan yang lebih parah akan terjadi apabila muncul perilaku anti sosial yang berbahaya seperti melakukan tindakan agresif untuk menyakiti orang lain dan memprovokasi seseorang untuk menyakiti diri sendiri atau orang lain.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa *gadget* memiliki dampak Positif dan negatif dampak positif penggunaan *gadget* yaitu dengan kemajuan teknologi informasi yang semakin hari semakin cepat membuat orang mendapat kemudahan terhadap informasi serta kemudahan dalam menjalin

komunikasi dengan orang tua, teman, sanak saudara dengan jarak yang jauh dan melalui *gadget* orang dengan mudah berkomunikasi dengan orang banyak tanpa membutuhkan biaya yang banyak. *gadget* diciptakan untuk mempermudah manusia ini juga memiliki dampak negatif apabila pengguna tidak dapat menggunakan *gadget* tersebut pada tempatnya dan hakekatnya, sehingga banyak pengguna yang menyalah gunakan *gadget* tersebut.

4. Indikator Penggunaan Gadget

Indikator yang digunakan untuk mengukur variabel penggunaan *gadget* dalam penelitian ini didasarkan atas pendapat dan temuan dari beberapa peneliti sebelumnya dan ahli. Adapun menurut Dewanti,dkk (2016) indikator penggunaan gadget adalah 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*

Dyah Kartika (2018) menyatakan bahwa ada beberapa indikator anak kecanduan *gadget* antara lain adalah sebagai berikut :

- 1) Adanya perasaan kurang nyaman dan gelisah, cemas, dan marah bahkan hingga mengamuk saat *gadget* diambil.
- 2) Sulit berkonsentrasi karena otak mereka telah terfosir pada layar *gadget* .
- 3) Malas bergerak, beraktivitas dan berinteraksi.
- 4) Berjam-jam bermain *gadget* secara intens dan tidak memperhatikan orang lain.
- 5) Berlebihan dalam menggunakan *gadget* dan akhirnya lupa waktu.

Menurut Siti Duwik (2019) dan dari berbagai dampak yang dihasilkan dari penggunaan *gadget* baik yang positif maupun negatif, dapat diperoleh indikator penggunaan *gadget* sebagai berikut:

a. Sumber informasi

Sumber informasi yang dimaksud disini adalah peserta didik menggunakan *gadget* nya untuk mencari informasi yang berhubungan dengan pelajaran.

b. Alat komunikasi

Gadget dijadikan alat komunikasi peserta didik dengan teman, tutor atau dengan gurunya untuk membahas pelajaran.

c. Waktu

Yang dimaksud disini adalah kapan saja peserta didik menggunakan *gadget* nya.

d. Lama penggunaan *Gadget*

Lama penggunaan *gadget* disini menunjukkan durasi waktu yang dibutuhkan peserta didik dalam menggunakan *gadget* nya.

Maka berdasarkan kajian tentang teori indikator penggunaan *gadget* yang telah dikaji, maka dapat di ambil indikator dari masing masing indikator yang akan di teliti yaitu :

- 1) Penggunaan dari *gadget*
- 2) Durasi penggunaan *gadget*
- 3) Dampak penggunaan *gadget*

B. Tinjauan Interaksi Sosial

1. Pengertian Pola Interaksi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pola adalah gambar yang dibuat contoh/model ataupun bentuk (struktur) yang tetap. Jika dihubungkan dengan interaksi, maka pola interaksi adalah bentuk-bentuk dalam proses terjadinya interaksi. Apabila dua orang bertemu maka interaksi sosial dimulai pada saat itu. Mereka saling menegur, berjabat tangan, saling berbicara bahkan mungkin berkelahi. Aktivitas-aktivitas semacam itu merupakan bentuk/pola interaksi sosial. Pola dalam sosiologi berarti gambaran atau corak hubungan sosial yang tetap dalam interaksi sosial. Sedangkan interaksi merupakan sesuatu komunikasi untuk menciptakan hubungan yang terstruktur dan terpola dari proses sosial.

Etin Solihatin (2008) mengatakan bahwa interaksi merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia, sehingga manusia harus mampu melakukan interaksi dengan pihak lain. Didalam interaksi harus memiliki 3 unsur, yaitu komunikator (orang yang melakukan komunikasi), komunikan (orang yang dijakikan sasaran atau objek) dan informasi (bahan yang dijadikan komunikasi atau interaksi). Interaksi menurut Bonner yang dikutip Nasrillah MG (2017) bahwa interaksi adalah suatu hubungan antara dua orang atau lebih sehingga dapat mempengaruhi, memperbaiki, mengubah individu lainnya. Interaksi ini berguna untuk mengetahui bentuk interaksi yang terjadi antara berbagai kondisi yang menimbulkan tujuan tertentu.

Ita Musfirowati Hanika (2015) Terbentuknya pola dalam interaksi sosial tersebut melalui proses cukup lama dan berulang-ulang. Akhirnya, muncul menjadi model yang tetap untuk dicontoh dan ditiru oleh anggota masyarakat. Pola sistem norma pada masyarakat tertentu akan berbeda dengan pola sistem norma masyarakat lainnya karena pola interaksi masyarakat diterapkan berbeda-beda. Adanya pola interaksi dalam sebuah

masyarakat tersebut nantinya akan menghasilkan sebuah keajegan, di mana keajegan adalah gambaran suatu kondisi keteraturan sosial yang tetap dan relatif tidak berubah sebagai hasil hubungan yang selaras antara tindakan, norma, dan nilai dalam interaksi sosial. Bentuk jalinan interaksi yang terjadi antara individu dan individu, individu dan kelompok, dan kelompok dan kelompok bersifat dinamis dan mempunyai pola tertentu. Apabila interaksi sosial tersebut diulang menurut pola yang sama dan bertahan untuk jangka waktu yang lama, akan terwujud hubungan sosial yang relatif mapan.

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa pola interaksi adalah komunikasi untuk menciptakan hubungan yang terstruktur, mempunyai aturan, mempunyai pola tersendiri seperti sistem, bentuk, corak di dalamnya yang dapat memberikan dampak maupun pengaruh bagi seseorang. Apabila dua orang bertemu maka interaksi sosial dimulai pada saat itu. Mereka saling menegur, berjabat tangan, saling berbicara bahkan mungkin berkelahi. Bentuk jalinan interaksi yang terjadi antara individu dan individu, individu dan kelompok, dan kelompok dan kelompok bersifat dinamis dan mempunyai pola tertentu. Apabila interaksi sosial tersebut diulang menurut pola yang sama dan bertahan untuk jangka waktu yang lama, akan terwujud hubungan sosial yang relatif mapan.

2. Pengertian Interaksi Sosial

Menurut Wiyono (2007) Kata interaksi secara umum dapat di artikan saling berhubungan atau saling beraksi dan terjadi pada dua orang individu atau lebih. Sedangkan sosial adalah berkenan dengan masyarakat. Oleh karena itu, secara umum interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan yang terjadi dalam sekelompok individu yang saling berhubungan baik dalam berkomunikasi atau melakukan tindakan sosial. Interaksi sosial merupakan hubungan sosial antar individu yang satu dengan yang lain yang saling memengaruhi satu sama lainnya. Interaksi

merupakan hubungan-hubungan sosial yang menyangkut hubungan individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok.

Bimo Walgianto (2011) menjelaskan salah satu teori mengenai sifat hakikat manusia adalah bahwa manusia itu adalah makhluk individual sekaligus makhluk sosial. Keadaan tersebut digambarkan dengan dua buah garis lurus yang berpotongan tegak lurus. Garis vertikal menunjukkan dorongan untuk mengabdikan pada diri sendiri, sedangkan garis horizontal menggambarkan pengabdian terhadap masyarakat.

Weber dan Hernawan (2010) menjelaskan bahwa tindakan interaksi adalah tindakan seorang individu yang dapat mempengaruhi individu-individu lain dalam lingkungan sosial. Dalam bertindak dan berperilaku sosial, seorang individu hendaknya memperhitungkan keberadaan individu lain yang ada dalam lingkungannya. Hal tersebut penting diperhatikan karena tindakan sosial merupakan perwujudan dari hubungan atau interaksi sosial. Dalam kehidupan bersama setiap individu dengan individu lainnya harus mengadakan komunikasi yang merupakan alat utama bagi peserta individu untuk saling mengenal dan bekerja sama serta mengadakan kontak fisik dan non fisik secara belajar langsung maupun tidak belajar langsung. Menurut Fahri & Qusyairi (2019) Suatu interaksi sosial tidak akan mungkin terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat, yaitu :

- a) Kontak belajar langsung
- b) Komunikasi

Kontak merupakan aksi dari individu atau kelompok yang mempunyai makna dan arti bagi pelakunya dan kemudian ditangkap oleh individu atau kelompok lain. Makna yang diterima direspon untuk memberikan reaksi. Kontak dapat terjadi secara belajar langsung maupun tidak belajar

langsung. Secara belajar langsung melalui gerak dari fisikal organisme, misalnya melalui pembicaraan, gerak, dan isyarat. Sedangkan kontak tidak belajar langsung adalah lewat tulisan atau bentuk-bentuk komunikasi jarak jauh seperti telepon, chatting, dan sebagainya. Setelah terjadi kontak belajar langsung muncul komunikasi. Terjadinya kontak bukan berarti telah ada komunikasi, oleh karena itu komunikasi dapat timbul apabila seorang individu memberikan menafsirkan pada perilaku orang lain. Dalam tafsiran itu lalu seseorang mewujudkan reaksi terhadap perasaan yang ingin disampaikan oleh orang lain.

Jadi dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial adalah hubungan atau komunikasi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan tujuan untuk saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan tertentu, dalam hal ini dapat diartikan bahwa dalam interaksi sosial terdapat hubungan antar individu, kelompok, yang merupakan hubungan yang dilakukan oleh manusia yang ada di lingkungannya.

3. Ciri-Ciri Interaksi Sosial

Menurut Gerungan (2010) dalam jurnalnya menjelaskan bahwa interaksi sosial itu memiliki ciri yang dinamis dan tidak statis. Hal ini berarti bahwa karakteristik interaksi sosial dapat ditinjau dari berbagai segi sesuai dengan ciri interaksi yang dilakukan manusia. Artinya bahwa karakteristik interaksi akan dapat dilihat secara detail pada model interaksi yang dilakukan oleh manusia. Ciri-ciri interaksi sosial adalah sebagai berikut:

a. Interaksi sosial individu dengan individu

Interaksi ini terjadi karena hubungan masing-masing personil atau individu. Perwujudan dari interaksi ini terlihat dalam bentuk komunikasi lisan atau gerak tubuh, seperti berjabat tangan, saling menegur, bercakap-cakap, atau saling bertengkar.

b. Interaksi antara individu dengan kelompok

Bentuk interaksi ini terjadi antara individu dengan kelompok. Individu memiliki kepentingan untuk berinteraksi dengan kelompok tersebut. Misalnya seorang guru memiliki hubungan individu atau peserta didik di sekolah. Bentuk interaksi semacam ini juga menunjukkan bahwa kepentingan seorang individu berhadapan dengan kepentingan kelompok.

c. Interaksi antara kelompok dengan kelompok

Jenis interaksi ini saling berhadapan dalam bentuk berkomunikasi, namun bisa juga ada kepentingan individu di dalamnya atau kepentingan individu dalam kelompok tersebut. Ini merupakan satu kesatuan yang berhubungan dengan kepentingan dalam kelompok yang lain

Adapun ciri-ciri interaksi sosial menurut Munawir (2002) terdapat ciri-ciri interaksi sosial yaitu:

- 1) Adanya dua orang pelaku atau lebih
- 2) Adanya hubungan timbal balik antar pelaku
- 3) Diawali dengan adanya kontak sosial, baik secara langsung
- 4) Mempunyai maksud dan tujuan yang jelas.

Agung Rahajo (2009) mengatakan adapun ciri-ciri interaksi sosial adalah sebagai berikut : jumlah pelakunya lebih dari satu orang, terjalinnya komunikasi antar pelaku kontak sosial mempunyai maksud dan tujuan yang jelas, dilaksanakannya melalui suatu pola system sosial tertentu. Sehingga dalam berinteraksi sosial pastinya akan terjalin hubungan antara individu dengan yang lain, dan didalam interaksinya mempunyai tujuan yang ingin dicapai, baik itu tujuan individu maupun kelompok.

Dari pemaparan diatas maka dapat disimpulkan bahwa ciri-cirinya antara lain yaitu adanya dua pelaku (dua orang) atau lebih, adanya proses timbal balik antar pelaku, adanya kontak sosial dan komunikasi didalamnya, dan mempunyai tujuan yang jelas dalam hubungan tersebut. Jika ciri-ciri diatas belum terpenuhi maka belum bisa dikatakan sebagai interaksi sosial .

4. Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial

Bentuk-bentuk interaksi sosial dapat berupa kerjasama, persaingan, dan dapat juga berbentuk pertentangan atau pertikaian. Menurut Gillin and Gillin (dalam Permatasary & Indriyanto, 2016) ada dua macam proses sosial yang timbul sebagai akibat adanya interaksi sosial, yaitu proses asosiatif dan disosiatif.

a. Proses Asosiatif

Interaksi sosial asosiatif merupakan salah satu bentuk proses interaksi sosial. Proses interaksi sosial asosiatif akan membawa seseorang menuju proses hubungan sosial yang positif di lingkungan masyarakat. Hubungan positif yang dimaksudkan yaitu bersifat mempersatukan dan menghasilkan keteraturan dan dinamika sosial. Dalam hal ini terbagi menjadi beberapa jenis yaitu :

1) Kerja sama (*cooperation*)

Beberapa sosiolog menganggap bahwa kerja sama merupakan bentuk interaksi sosial yang pokok. Sebagian besar bentuk interaksi sosial atas dasar bahwa segala macam bentuk interaksi tersebut dapat dikembalikan pada kerja sama, misalnya, apabila dua orang berkelahi, mereka harus bekerja sama untuk saling bertinju. Kerja sama yang timbul karena orientasi orang perorangan terhadap kelompoknya dan kelompok lainnya.

2) Akomondasi (*accomondation*)

Istilah akomondasi dipergunakan dalam dua arti, yaitu untuk menunjuk sebuah keadaan dan untuk menunjuk pada suatu proses. Akomondasi merupakan suatu cara untuk menyelesaikan pertentangan tanpa menghancurkan pihak lawan sehingga lawan tidak kehilangan kepribadiannya.

3) Asimilasi dan Akulturasi

Asimilasi merupakan proses sosial dalam taraf lanjutan, ditandai dengan adanya usaha-usaha mengurangi perbedaan-perbedaan yang terdapat di antara orang-orang atau kelompok-kelompok.

b. Proses Disosiatif

Proses-proses disosiatif sering disebut sebagai *oppositional processes*, yang persis halnya dengan kerja sama, dapat ditemukan pada setiap masyarakat, walaupun bentuk dan arahnya ditentukan oleh kebudayaan dan sistem sosial masyarakat bersangkutan, konflik atau pertentangan atau pertikaian adalah suatu proses sosial dimana individu atau kelompok berusaha memenuhi tujuannya dengan jalan menentang pihak lawan dengan ancaman atau kekerasan. Konflik dalam interaksi sosial peserta didik menggunakan gadget sangat jarang terjadi, yang terjadi hanyalah sebatas salah paham yang mengakibatkan gesekan antar peserta didik. Karena dalam berkomunikasi menggunakan whatsapp atau media sosial lainnya banyak terdapat bahasa informal yang kadang membuat salah paham antara pengirim dan penerima pesan. proses-proses disosiatif dibedakan sebagai berikut:

1) Persaingan (*competition*)

Persaingan atau *competition* dapat diartikan sebagai suatu proses sosial, di mana individu atau kelompok-kelompok manusia yang

bersaing mencari keuntungan melalui bidang-bidang kehidupan yang pada suatu masa tertentu menjadi pusat perhatian umum, dengan cara menarik perhatian publik atau dengan mempertajam prasangka yang telah ada tanpa mempergunakan ancaman atau kekerasan.

2) Kontravensi (*contravention*)

Kontravensi pada hakikatnya merupakan suatu bentuk proses sosial yang berada diantara persaingan dan pertentangan atau pertikaian.

Sarwono dan Meinarno (2009) mengemukakan bentuk-bentuk Interaksi sosial yaitu meliputi :

- a. Kerjasama, adalah suatu kegiatan yang dilakukan bersama-sama untuk mencapai suatu tujuan dan ada unsur saling membantu satu sama lain
- b. Persaingan, yaitu suatu tindakan yang dilakukan oleh seseorang dengan tujuan untuk meniru atau melebihi apa yang dilakukan atau dimiliki oleh orang lain.
- c. Konflik, merupakan suatu ketegangan yang terjadi antara dua orang atau lebih karena ada perbedaan cara pemecahan suatu masalah.
- d. Akomodasi, suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk mengurangi ketegangan, perbedaan, dan meredakan pertentangan dengan melakukan kompromi sehingga terjadi suatu kesepakatan dengan pihak lain yang bersangkutan.

Menurut Kimbal Young (dalam Yudiarti & Astuti, 2018) bentuk interaksi sosial adalah :

1. Oposisi (*opposition*) yang mencakup persaingan (*competition*) dan pertikaian (*conflict*)
2. kerja sama (*cooperation*) yang menghasilkan akomodasi
3. differentiation yang merupakan proses ketika individu-individu didalam masyarakat memperoleh hak-hak dan kewajiban yang berbeda dengan orang lain dalam masyarakat atas dasar perbedaan usia, jenis kelamin, dan pekerjaan.

Dari bentuk interaksi di atas maka dapat di pahami bahwa terdapat dua bentuk interaksi sosial yaitu asosiatif yang merupakan bentuk interaksi sosial yang memiliki makna positif dan disosiatif yang merupakan bentuk interaksi yang memiliki makna negatif. Bentuk dari interaksi sosial dapat berupa asosiatif yakni ikatan kerjasama antar individu dengan individu atau individu dengan kelompok maupun kelompok dengan kelompok. Adapun bentuk interaksi sosial yang lain adalah disosiatif yakni terjadinya suatu persaingan dan pertikaian baik antar individu dengan individu maupun individu dengan kelompok bahkan kelompok dengan kelompok. Bentuk persaingan dan pertikaian tersebut dapat berupa kopetensi dan konflik.

5. Syarat Terjadinya Interaksi Sosial

Interaksi sosial akan terjadi jika ada hubungan yang terjadi antar individu, antar kelompok maupun antar individu dengan kelompok. Selain melibatkan pihak-pihak yang berhubungan, interaksi sosial juga harus memenuhi syarat terjadinya interaksi sosial. Abdulsyani (2007) “dikatakan interaksi sosial, apabila telah memenuhi persyaratan sebagai aspek kehidupan bersama, yaitu adanya kontak sosial dan komunikasi sosial”.

a. Kontak sosial

Kusumastuti (2014) dalam jurnalnya menjelaskan syarat terjadinya interaksi sosial adalah adanya kontak *sosial* (*social contact*), dan adanya komunikasi (*communication*). Sedangkan Soekanto (2002) menjelaskan bahwa kontak sosial berasal dari bahasa latin *con* atau *cum* (bersama-sama) dan *tango* (menyentuh), jadi artinya secara harfiah adalah bersama-sama menyentuh. Kontak sosial baru terjadi apabila adanya hubungan fisik, sebagai gejala sosial. Hal ini bukan semata-mata hubungan badaniah, karena sosial terjadi tidak hanya secara menyentuh seseorang, namun seseorang orang dapat berhubungan dengan orang lain tanpa harus menyentuhnya. Misalnya kontak sosial sudah terjadi ketika seseorang sudah berbicara dengan orang lain, bahkan kontak sosial juga dapat dilakukan dengan menggunakan teknologi, seperti melalui telepon, telegraf, radio, surat, televisi, internet, dan lain sebagainya. Kontak sosial dapat berlangsung melalui lima bentuk, yaitu:

1. Dalam bentuk proses sosialisasi yang berlangsung antar pribadi orang per orang. Proses sosialisasi ini memungkinkan seseorang mempelajari norma-norma yang terjadi di masyarakat. Menurut Berger dan Luckmann dalam jurnal Bungin (2001) mengatakan proses ini terjadi melalui proses objektivasi, yaitu interaksi sosial yang terjadi dalam dunia inter subjektif yang dilembagakan atau mengalami proses intitusionalisme.
2. Antara orang per orang dengan satu kelompok masyarakat atau sebaliknya.
3. Antara kelompok masyarakat dengan suatu kelompok masyarakat lainnya dalam sebuah komunitas.
4. Antara orang per orang dengan masyarakat global didunia internasional .

5. Antara orang per orang, kelompok, masyarakat dan dunia global, dimana kontak sosial terjadi secara simultan di antara mereka.

Basrowari (2005) kehidupan seseorang saat ini telah masuk pada dunia yang serba pilihan, seseorang dapat memilih ia hidup dengan kelompok atau ia hidup dalam sebuah masyarakat, bahkan ia boleh hidup dalam dunia yang secara global. Seseorang juga dapat memilih hidup dalam masyarakat lokal atau memilih hidup dalam masyarakat global, bahkan boleh hidup di dalam kedua kehidupan yang glokal (global-lokal), maka kontak kontak sosial menjadi sangat majemuk dan rumit. Kerumitan ini pula di picu dengan perkembangan teknologi informasi, sehingga dimanapun mereka berada, ia dapat melakukan kontak sosial dengan siapa saja dan dimana saja yang ia inginkan. Kontak sosial bukan saja menjadi kebutuhan namun juga menjadi pilihan dengan siapa saja ia melakukannya.

b. Komunikasi

Komunikasi merupakan suatu hal yang sangat mendasar dalam kehidupan manusia. Dan bahkan komunikasi telah menjadi suatu fenomena bagi terbentuknya suatu masyarakat atau komunitas yang terintegrasi oleh informasi, dimana masing masing individu dalam masyarakat itu sendiri saling berbagi informasi (*information sharing*) untuk mencapai tujuan bersama.

Yusuf (2021), secara sederhana komunikasi dapat terjadi apabila ada kesamaan antara penyampai pesan dan orang menerima pesan. *Communication* berasal dari bahasa latin "*communis*" atau dalam bahasa inggris artinya "*commun*" yang artinya sama. Sosialogi menjelaskan sebagai sebuah proses memaknai yang dilakukan oleh seseorang terhadap informasi, sikap, dan perilaku orang yang lain berbentuk pengetahuan, pembicaraan, gerak gerik atau sikap, perilaku dan

perasaan-perasaan sehingga seseorang membuat reaksi-reaksi terhadap informasi, sikap, dan perilaku tersebut berdasarkan pada pengalaman yang pernah di alami.

Dayakisni dan Hudaniah (2009) menyebutkan “komunikas di bagi menjadi dua, yaitu komunikasi verbal dan non verbal”. Komunikasi verbal maupun non verbal adalah saluran untuk menyampaikan perasaan ataupun gagasan sekaligus sebagai media untuk dapat menafsirkan atau memahami pikiran atau perasaan orang lain. Fenomena komunikasi dipengaruhi pula oleh media yang digunakan, sehingga media kadang kala juga ikut mempengaruhi isi informasi dan penafsiran. Dalam komunikasi ada tiga unsur penting yang selalu hadir dalam setiap komunikasi, yaitu sumber informasi, saluran, dan penerima informasi. Sumber informasi adalah seseorang atau institusi yang memiliki bahan informasi (pemberitaan) untuk disebarkan kepada masyarakat luas. Saluran adalah media yang digunakan untuk kegiatan sumber berita oleh sumber berita, berupa media interpersonal yang digunakan secara tatap muka maupun media masa yang digunakan untuk khalayak umum. Sedangkan audience adalah per orang atau kelompok dan masyarakat yang menjadi sasaran informasi. Selain tiga unsur ini, yang terpenting dalam komunikasi adalah aktivitas memaknakan informasi yang disampaikan oleh sumber informasi dan pemakna yang di buat oleh audience terhadap informasi yang diterima itu.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa syarat terjadinya interaksi adalah adanya kontak sosial dan komunikasi. kehidupan seseorang saat ini telah masuk pada dunia yang serba pilihan, seseorang dapat memilih ia hidup dengan kelompok atau ia hidup dalam sebuah masyarakat, bahkan boleh hidup dalam dunia yang secara global. Dan di dalam komunikasi ada tiga unsur penting yang selalu hadir dalam

setiap komunikasi, yaitu sumber informasi, saluran, dan penerima informasi. Selain tiga unsur ini, yang terpenting dalam komunikasi adalah aktivitas memaknakan informasi yang disampaikan oleh sumber informasi dan pemakna yang di buat oleh audience terhadap informasi yang diterima itu.

6. Faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Sosial

Interaksi merupakan faktor utama terjadinya aktivitas-aktivitas sosial, maka terkadang hal tersebut didasarkan pada kepentingan-kepentingan dari individu-individu sebagai pelaku interaksi. Faktor lain yang dapat mempengaruhi interaksi sosial dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yang dapat membuat interaksi individu itu baik maupun buruk, seperti yang dikemukakan oleh Sargent (dalam Santoso, 2010) sebagai berikut :

- a) Hakikat situasi sosial Situasi sosial itu dapat mempengaruhi bentuk tingkah laku terhadap individu yang berada dalam situasi tersebut.
- b) Kekuasaan norma-norma yang diberikan oleh kelompok sosial
Kekuasaan norma-norma kelompok sangat berpengaruh terhadap terjadinya interaksi sosial antar individu.
- c) Kecenderungan kepribadian sendiri Masing-masing individu memiliki tujuan kepribadian sehingga berpengaruh terhadap tingkah lakunya.
- d) Kecenderungan sementara individu Setiap individu berinteraksi sesuai dengan kedudukan dan kondisinya yang bersifat sementara.
- e) Proses menanggapi dan menafsirkan suatu situasi Setiap situasi mengandung arti bag setiap individu sehingga hal ini mempengaruhi individu untuk melihat dan memaknai situasi tersebut.

Selain itu menurut Soejono soekanto (2009) berikut beberapa faktor yang mempengaruhi interaksi sosial antara lain :

- a. Faktor imitasi merupakan dorongan untuk meniru orang lain, misalnya dalam hal tingkah laku, mode pakaian dan lain-lain. Faktor imitasi memiliki peran penting dalam proses interaksi sosial, hal positif dari imitasi dapat membuat seseorang mematuhi kaedah-kaedah yang berlaku. Karena menurut Gabriel Trade bahwa kehidupan sosial ini sebenarnya adalah hasil dari faktor imitasi saja.
- b. Faktor sugesti merupakan pengaruh psikis, baik yang datang dari dirinya sendiri maupun orang lain, yang pada umumnya diterima tanpa adanya kritik dari orang lain.
- c. Faktor identifikasi dalam psikologi merupakan suatu dorongan untuk menjadi identic (sama) dengan orang lain baik secara batiniah dan lahiriah.
- d. Faktor simpati merupakan suatu perasaan tertarik kepada orang lain. Interaksi sosial yang didasarkan atas rasa simpati akan jauh lebih mendalam bila dibandingkan hanya berdasarkan imitasi atau sugesti saja.

Dari faktor-faktor diatas maka dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial itu dapat dipengaruhi oleh berbagai hal, seperti situasi sosial, dimana individu itu akan bertingkah laku menyesuaikan dengan situasi tempatnya berada. Norma-norma atau nilai-nilai sosial, kepribadian setiap individu pasti berbeda, posisi dan kedudukan individu dalam suatu situasi tingkat sosial serta bagaimana individu memaknai suatu situasi juga dapat mempengaruhi individu bagaimana individu itu harus berperilaku dan berinteraksi dalam situasi sosial yang sedang dihadapinya.

2.2 Penelitian Yang Relevan

- a. Wahyu Novitasari, dkk (2016) yang berjudul “Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun”, penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, dengan teknik pengumpulan datanya menggunakan angket dan observasi. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, bahwa penggunaan *gadget* berdampak pada interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di kompleks perumahan Pondok Jati Kabupaten Sidoarjo. Persamaan penelitian ini adalah mempunyai persamaan pada tujuan penelitian yaitu untuk mengukur seberapa besar pengaruh *gadget* . Sedangkan perbedaan dari penelitian ini adalah penelitian Wahyu Novitasari memfokuskan penelitian pada anak usia 5-6 tahun yang menggunakan penelitian kuantitatif dengan mengambil keseluruhan anak yang bermasalah kemampuan interaksi sosialnya. Dan dalam penelitiannya, Wahyu Novitasari lebih condong kepada dampak negatif dari *penggunaan gadget* terhadap kemampuan interaksi anak usia dini, serta penelitiannya tidak hanya dilakukan di sekolah saja melainkan penelitian ini juga dilakukan berdasarkan keseharian anak dirumah.
- b. Kursiawi (2016) skripsi S1 lulusan Universitas Islam Negeri Jakarta dengan judul “ Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V (lima) Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)”. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif deskriptif. Berdasarkan temuan hasil penelitian yang didapati bahwasanya terdapat dampak positif dan negatif dalam penggunaan *gadget* pada mahasiswa. Dampak positif penggunaan *gadget* meliputi: memudahkan mahasiswa memperoleh informasi perkuliahan secara cepat. Adapun dampak negatifnya meliputi: mahasiswa mengalami difungsi sosial, intensitas interaksi langsung dengan mahasiswa lain menjadi berkurang, mahasiswa kurang peka terhadap lingkungan sekitar, mahasiswa jarang melakukan komunikasi langsung (tatap muka) dan mahasiswa menjadi konsumtif. Penelitian ini mempunyai persamaan pada tujuan penelitian yaitu untuk mengukur seberapa

besar pengaruh *gadget* . Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini metodologi menggunakan pendekatan Kualitatif Deskriptif.

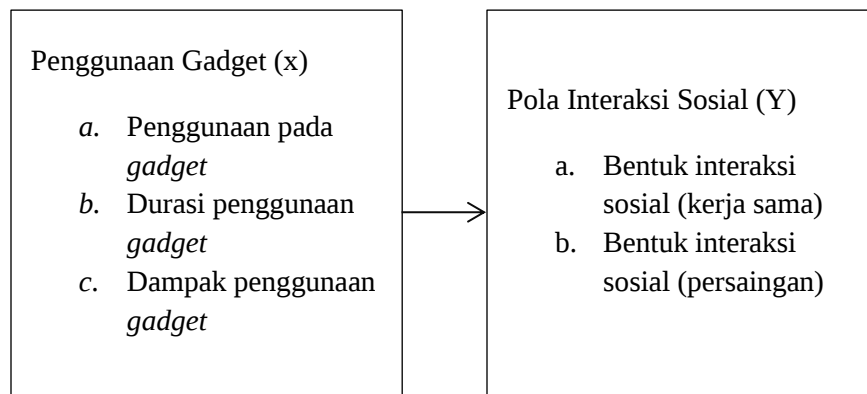
- c. Hafidz Yadi, Asrinawati Oktavia Siregar (2021) berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini” penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif dan kajian pustaka. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwasanya *gadget* tidak hanya mempengaruhi pola pikir dan tingkah laku orang dewasa saja, tetapi *gadget* juga mempengaruhi perilaku perkembangan peserta didik terutama perkembangan anak dalam berinteraksi kepada orang lain. Kemudian persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang diteliti oleh penulis adalah penelitian ini sama-sama berfokus pada penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial . Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini metodologi menggunakan pendekatan Kualitatif Deskriptif.

2.3 Kerangka Pikir

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah sedemikian cepat sehingga tanpa kita sadari sudah mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia. Alat komunikasi *gadget* merupakan salah satu barang atau benda yang dipakai sebagai sarana komunikasi baik itu berupa lisan maupun tulisan, untuk menyampaikan informasi atau pesan dari satu pihak ke pihak lainnya secara efektif dan efisien karena perangkatnya yang bisa di bawa kemana mana dan dapat dipakai dimana saja. Dalam alat komunikasi *gadget* tersebut memang terdapat manfaat bagi kehidupan manusia khususnya para pelajar. Peserta didik cenderung lebih bersemangat jika belajar menggunakan *gadget* karena dapat menggunakan *gadget* untuk mengakses atau mencari materi pembelajaran. Akan tetapi dibalik manfaat tersebut mungkin terdapat dampak negatif dalam kehidupan manusia khususnya bagi para pelajar hal tersebut dikarenakan sebagian peserta didik belum maksimal dalam menggunakan *gadget* atau tidak mempergunakan

sebagai media belajar dengan semestinya. Sehingga indikator dalam penggunaan *gadget* ini adalah (a) Penggunaan pada *gadget* ; (b) durasi penggunaan *gadget* ; (c) dampak penggunaan *gadget* .

Penggunaan *gadget* dikalangan peserta didik dapat mempengaruhi pada aktivitas belajar peserta didik serta pola interaksi sosial peserta didik. Interaksi sosial akan terjadi jika ada hubungan yang terjadi antar individu, antar kelompok maupun antar individu dengan kelompok. Selain melibatkan pihak-pihak yang berhubungan, interaksi sosial juga harus memenuhi syarat terjadinya interaksi sosial. Abdulsyani (2007) “dikatakan interaksi sosial, apabila telah memenuhi persyaratan sebagai aspek kehidupan bersama, yaitu adanya kontak sosial dan komunikasi sosial”. Maka dengan demikian, sangat diperlukan perhatian dan pengawasan dari orang tua dirumah maupun guru disekolah untuk mengawasi para peserta didik dalam menggunakan alat komunikasi *gadget* tersebut, agar tidak terjadi dampak negatif yang diinginkan. Kerangka pikir dapat di gambarkan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, tinjauan pustaka dan kerangka pikir dari permasalahan diatas, maka ditemukan hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. H_i = Ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap pola interaksi sosial pada peserta didik di SMA Negeri 3 Metro
2. H_o = Tidak ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap pola interaksi sosial pada peserta didik di SMA Negeri 3 Metro

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini juga menggunakan bantuan aplikasi SPSS v.25 dan Microsoft Excel 2010. Dalam penelitian ini untuk mengetahui bagaimanakah pengaruh penggunaan *gadget* terhadap pola interaksi sosial. Penelitian kuantitatif adalah penelitian dengan melalui pengumpulan data angka (*numerical data*) berdasarkan tindakan atau perilaku yang dapat diamati dari sampel-sampel dan kemudian mengolah data tersebut dengan analisis berbentuk angka. Data penelitian yang nantinya diperoleh adalah berupa skor (angka-angka) dan diproses melalui pengolahan menggunakan statistik, selanjutnya dideskripsikan untuk mendapatkan gambaran mengenai variabel penggunaan *gadget* dengan variabel pola interaksi sosial.

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

A. Populasi Penelitian

Populasi merupakan hal yang paling penting dalam sebuah penelitian, karena keberadaannya menentukan suatu validitas data yang diperoleh dari hasil penelitian. Dalam hal ini menurut Sugiyono (2008), Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sesuai dengan definisi yang dikemukakan, maka populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik di SMA Negeri 3 Metro. Untuk lebih jelas dan lengkap, berikut ini disajikan daftar jumlah seluruh peserta didik di SMA Negeri 3 Metro.

Tabel 3.1 Populasi Penelitian

No	Kelas	Jenis Kelamin		
		L	P	Jumlah
1.	X	124	200	324
2.	XI	119	201	320
3.	XII	135	183	318
Jumlah Total		378	584	962

(sumber: Penelitian Pendahuluan di SMA Negeri 3 Metro Tahun Pelajaran 2022/2023)

B. Sampel

Menurut Arikunto (2010) sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Sejalan dengan pendapat sebelumnya, Sugiyono (2012) menyatakan bahwa, sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Jadi dari definisi diatas sampel dapat dikatakan bahwa wakil dari banyaknya populasi yang diteliti dalam sebuah penelitian. Karena sebagian maka jumlah sampel selalu lebih kecil daripada jumlah populasinya.

Teknik sampling yang digunakan ialah *random sampling*, yaitu sampel acak sehingga peneliti memberi hak yang sama kepada setiap mahasiswa untuk memperoleh kesempatan (*chance*) untuk dipilih menjadi sampel. Seperti yang dinyatakan oleh Arikunto (2006), apabila subjek penelitian lebih dari 100 dapat diambil 10% - 15% atau 20% - 25% atau lebih. Oleh karena itu, peneliti mengambil sampel dalam penelitian ini sebesar (25%) dari 962 peserta didik. Berikut rincian sampel yang akan diambil :

Tabel 3.2 Jumlah Sampel Penelitian

NO	Kelas	Jumlah Peserta Didik	15%	Jumlah Sampel
1.	X	324	$324 \times 0,15 = 48,6$	49
2.	XI	320	$320 \times 0,15 = 48$	48
Jumlah		644	96,6	97

(sumber: Data yang telah diolah oleh peneliti)

Berdasarkan tabel diatas, sampel yang diambil sebesar 15% dari jumlah populasi peserta didik di SMA Negeri 3 Metro yang melebihi 100 dengan jumlah 962, kemudian didapat sebanyak 97 responden.

3.3 Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2009) variabel adalah sebagai atribut seseorang atau objek yang mempunyai variasi antara suatu orang dengan yang lain atau satu objek yang lain. Dengan kata lain variabel dapat disebut sebagai sebuah konsep yang masih umum dalam penelitian diubah menjadi variabel. Variabel dibedakan menjadi dua, yaitu :

A. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan *gadget* . Hal ini sesuai dengan pendapat Subagyo (2011) yang menjelaskan bahwa variabel bebas adalah ubahan yang menjadi sebab berubahnya atau timbulnya variabel dependen. Variabel (X) dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan *gadget* .

B. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Sangadji et.al (2010) mengungkapkan bahwa “variabel terikat adalah variabel respons atau output yang muncul sebagai akibat manipulasi suatu variabel yang dimanipulasikan dalam penelitian (variabel bebas)”. Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah pola interaksi sosial.

3.4 Definisi Konseptual dan Operasional

A. Definisi Konseptual

Sarwono (2006) mengemukakan definisi konseptual adalah batasan terhadap masalah-masalah variabel yang dijadikan pedoman dalam penelitian sehingga akan memudahkan dalam mengoprasikannya dilapangan. Untuk memahami dan memudahkan dalam menafsirkan banyak teori yang ada dalam penelitian ini, maka akan ditentukan beberapa definisi konseptual yang berhubungan dengan yang akan diteliti, sebagai berikut:

- 1) *Gadget* adalah alat elektronik canggih serta modern yang memiliki berbagai macam fungsi khusus dan fitur-fitur menarik yang menyajikan teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan memiliki tujuan dan manfaat praktis yang akan membantu manusia untuk memudahkan dalam aktifitas sehari-harinya terutama untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. *Gadget* yang akan diteliti dalam penelitian ini berupa *smartphone* karena peserta didik cenderung lebih banyak yang memiliki *smartphone* dari pada *gadget* lainnya.
- 2) Interaksi sosial adalah syarat utama terjadinya aktivitas- aktivitas sosial, interaksi sosial berupa hubungan pengaruh yang tampak dalam pergaulan hidup bersama, tanpa interaksi sosial tidak mungkin ada kehidupan masyarakat, interaksi sosial terjadi antara seseorang dengan orang lain, antara seseorang dengan kelompok sosial dan antara kelompok sosial dengan kelompok sosial lainnya. Dalam penelitian ini peneliti akan meneliti bagaimana interaksi sosial peserta didik yang selalu menggunakan *gadget* dengan peserta didik yang masih terkontrol dengan menggunakan *gadget* nya. Hal ini dapat di maksudkan bahwa pada interaksi sosial peserta didik yang lebih jarang menggunakan *gadget* lebih baik atau bahkan sebaliknya peserta didik yang menggunakan *gadget* lebih sering menyebabkan interaksi sosialnya menjadi lebih baik.

B. Definisi Operasional

Menurut Sarwono (2006) definisi operasional adalah definisi yang menjadikan variabel-variabel yang sedang diteliti menjadi bersifat operasional dalam kaitannya dengan proses pengukuran variabel-variabel tersebut. Definisi operasional yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Penggunaan *gadget* dapat diartikan sebagai aktivitas dan tindakan yang dilakukan oleh seseorang sebagai kebutuhan dalam mencari beberapa sumber informasi, berkomunikasi dan lain sebagainya. Yang dapat diukur dengan indikator :
 - a. Penggunaan pada *gadget*
 - b. Durasi penggunaan *gadget*
 - c. Dampak penggunaan *gadget*
- 2) Interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan yang terjadi dalam sekelompok individu yang saling berhubungan baik dalam berkomunikasi atau melakukan tindakan sosial. Interaksi sosial merupakan hubungan sosial antar individu yang satu dengan yang lain yang saling memengaruhi satu sama lainnya. Yang dapat diukur dengan indikator :
 - a. Kerjasama anatar individu. Interaksi ini terjadi pada saat dua individu bertemu atau bahkan beberapa individu bertemu dan mereka melakukan kerjasama untuk menyelesaikan suatu hal atau suatu kegiatan.
 - b. Persaingan dengan teman sebaya. Peserta didik ingin membuktikan bahwa dirinya mampu untuk mengatasi masalah yang dihadapi (soal-soal yang diberikan guru) tanpa bantuan orang lain.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Guna memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini maka diterapkan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

A. Teknik Pokok

1. Angket

Nazir (2014) menyatakan bahwa angket adalah sebuah set pertanyaan yang secara logis berhubungan dengan masalah penelitian, dan tiap pertanyaan merupakan jawaban-jawaban yang mempunyai makna dalam menguji hipotesis. Sedangkan Bungin (2005) mengemukakan bahwa angket merupakan serangkaian atau daftar pertanyaan yang disusun secara sistematis, kemudian dikirim untuk diisi oleh responden. Maka dari itu teknik angket dapat dikatakan sebagai teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan tertulis untuk dijawab secara tertulis pula oleh responden.

Peneliti menggunakan teknik ini agar dapat mengumpulkan data secara langsung dari responden. Bentuk angket yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup, dimana responden mengisi kuisioner sesuai dengan kolom yang telah disediakan oleh peneliti. Peneliti memilih teknik angket agar lebih memudahkan peneliti dalam mengumpulkan data. Sasaran angket ini yaitu peserta didik di SMA Negeri 3 Metro. Skala angket dalam penelitian ini menggunakan skala *Likert*. Sugiyono (2012) menyatakan skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang, atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan kata lain, skala *Likert* merupakan skala untuk mengukur sikap atau pendapat seseorang dengan penilaian negatif atau positif pada objek yang akan diukur. Instrumen penelitian dengan skala *Likert* dapat dibuat dalam bentuk *checklist* maupun pilihan ganda. Dalam penggunaan skala ini, peneliti menggunakan bentuk *checklist*. Untuk melakukan kuantifikasi maka skala tersebut kemudian diberi angka-angka

sebagai simbol agar dapat dilakukan perhitungan. Umumnya pemberian kode angkanya sebagai berikut:

- a. Skor 3 = Jika sesuai dengan yang diharapkan
- b. Skor 2 = Jika kurang sesuai dengan yang diharapkan
- c. Skor 1 = Jika tidak sesuai dengan yang diharapkan

B. Teknik Pendukung

1. Wawancara

Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2015) wawancara adalah pertemuan yang dilakukan oleh dua orang untuk bertukar informasi maupun suatu ide dengan cara tanya jawab, sehingga dapat dikerucutkan menjadi sebuah kesimpulan atau makna dalam topik tertentu. Sedangkan Nazir (2014) menyatakan bahwa wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab, sambil bertatap muka antara pewawancara dengan narasumber. Maka, dapat diartikan bahwa wawancara merupakan suatu teknik yang dilakukan untuk mendapatkan informasi dari narasumber dan dilakukan secara langsung oleh peneliti dan narasumbernya.

Teknik wawancara ini digunakan sebagai penunjang dalam penelitian untuk mengumpulkan data tambahan. Peneliti melakukan wawancara secara langsung dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan menyiapkan kisi-kisi wawancara, sehingga akan diperlukan instrumen sebagai alat penunjang dalam mencari data-data yang ingin peneliti ketahui. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan langsung dengan pihak peserta didik di SMA Negeri 3 Metro untuk mendapatkan data tambahan berupa informasi terkait Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Pola Interaksi Sosial Peserta Didik di SMA Negeri 3 Metro.

2.5 Instrumen Penelitian

Hamni (2016) menyatakan instrument penelitian adalah alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan informasi kuantitatif tentang variasi karakteristik variabel secara objektif. Instrument penelitian juga merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data.

Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh peneliti untuk membantu mengumpulkan dan mengukur informasi kuantitatif tentang variabel yang diteliti.

Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

A. Lembar Angket

Arikunto (2006) Angket adalah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadi atau hal-hal yang ia ketahui. Peneliti menggunakan angket tertutup berisi pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya sudah disediakan, sehingga responden tinggal memilih jawaban yang mereka inginkan.

B. Wawancara

Penelitian ini menggunakan lembar pertanyaan wawancara yang disusun dalam bentuk format khusus dengan aspek-aspek penilaian yang dikembangkan dari indikator. Penilaian dilakukan oleh peneliti secara langsung menggunakan bantuan lembar kisi-kisi dengan tujuan untuk melihat Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Pola Interaksi Sosial Peserta Didik di SMA Negeri 3 Metro.

3.6 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

A. Uji Validitas

Pengertian validitas menurut Suharsimi Arikunto (2010) menyebutkan bahwa Validitas adalah suatu ukuran untuk menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau keaslian suatu instrumen. Semakin tinggi validitas dari sebuah instrumen maka instrumen tersebut valid, namun sebaliknya semakin rendah validitas dari sebuah instrumen maka nilai dari sebuah instrumen kurang valid atau memiliki validitas rendah. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan jika uji validitas instrumen dapat digunakan untuk menghitung sejauh mana alat ukur yang dipakai bisa mengukur apa yang dapat diungkapkan dan apa yang diinginkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Metode uji validitas angket yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *Korelasi Product Moment* dengan rumus :

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

Sumber : Sujarweni (2012)

r_{xy} = Koefisien korelasi antar variabel X dan Y
n = Jumlah sampel yang diteliti
 $\sum x$ = Jumlah skor X
 $\sum y$ = Jumlah skor Y

Untuk memudahkan uji validitas dalam penelitian ini maka dilakukan dengan menggunakan bantuan program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS). Kriteria pengujian, apabila $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka alat pengukuran atau angket tersebut adalah valid dan sebaliknya jika $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka alat pengukuran atau angket tersebut tidak valid dengan $\alpha = 0,05$ dan $dk = n$. Adapun langkah-langkah dalam menghitung validitas menggunakan bantuan SPSS versi 25 yaitu:

- (1) Masukan seluruh data dan skor total
- (2) Analize >> Correlate >> Bivariate
- (3) Masukan seluruh item kedalam kotak Variabels
- (4) Klik pearson >> OK.

Kriteria diterima atau tidaknya suatu data valid atau tidak dalam program SPSS (Priyanto, 2012). Berdasarkan nilai korelasi :

- a. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item dinyatakan valid.
- b. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka item dinyatakan tidak valid.

Berdasarkan signifikasi:

1. Jika nilai signifikasi $> \alpha$ (0,05) maka item dinyatakan valid
2. Jika nilai signifikasi $< \alpha$ (0,05) maka item dinyatakan tidak valid

B. Uji Reliabilitas

Menurut Arikunto S (2010) dalam jurnal Junarso et al (2018) Reliabilitas merupakan suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen itu sudah baik. Uji reliabilitas dilakukan pada masing-masing variabel penelitian. Cara mencari besaran angka reliabilitas dengan menggunakan metode *Cronbach's Alpha* dengan bantuan SPSS v.25.

Menurut Sekaran dalam Wibowo (2012) kriteria penilaian uji reliabilitas jika reliabilitas kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan 0,7 dapat diterima dan diatas 0,8 adalah baik. Beberapa peneliti berpengalaman merekomendasikan dengan cara membandingkan nilai dengan table kriteria indeks koefisien pada table berikut ini:

Tabel 3.3 Indeks Koefisien Reliabilitas

Nilai Interval	Kriteria
<0,20	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Cukup
0,60 – 0,799	Tinggi
0,80 – 1,00	Sangat Tinggi

(Sumber: Wibowo (2012))

selain itu nilai reliabilitas dapat dicari dengan membandingkan nilai *Cronbach's Alpha* pada perhitungan SPSS dengan nilai r table menggunakan uji satu sisi pada taraf signifikansi 0,05 (SPSS secara default menggunakan nilai ini) dan $df = N - 2$, N adalah banyaknya sampel dan k adalah jumlah variabel yang diteliti, kriteria reliabilitasnya yaitu Wibowo (2012) :

- a. Jika $r_{hitung} (r_{alpha}) > r_{tabel}$ maka butir pertanyaan/pernyataan tersebut reliabel.
- b. Jika $r_{hitung} (r_{alpha}) < r_{tabel}$ maka butir pertanyaan/pernyataan tersebut tidak reliabel.

Adapun langkah-langkah analisis data untuk menguji reliabilitas dilakukan pada program SPSS adalah sebagai berikut:

- 1) Menghitung jumlah skor jawaban responden tiap item pertanyaan/pernyataan, dalam hal ini skor total tidak diikutsertakan.
- 2) Melakukan analisis menggunakan perintah analyze kemudian scale reliability analysis.
- 3) Membandingkan nilai *Cronbach's alpha* dengan r_{tabel} .

3.7 Pelaksanaan Uji Coba Angket

Dalam sebuah penelitian terlebih dahulu harus dilakukan pengujian terhadap alat ukur yang digunakan yaitu berupa angket/kuesioner. Metode yang digunakan adalah uji validitas dan reliabilitas agar data yang diperoleh dapat dipercaya atau diakui kebenarannya. Menurut Sugiyono (2013) bahwa “Instrumen yang reliabel belum tentu valid, reliabilitas instrumen merupakan syarat untuk pengujian validitas instrument”. Maka, uji angket ini akan diberikan kepada peserta didik SMA Negeri 3 Metro lainnya diluar sampel dan nanti nya akan dihitung menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas.

3.8 Teknik Analisis Data

Analisis data bertujuan untuk menyederhanakan kedalam bentuk yang lebih mudah dipahami dan diinterpretasikan. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif yaitu menggunakan kata-kata dalam kalimat serta angka secara sistematis yang dilakukan setelah semua data terkumpul, yaitu dengan mengidentifikasi data selanjutnya mengolah data yang diperoleh. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

A. Analisis Distribusi Frekuensi

Analisis distribusi frekuensi dilakukan terhadap hasil pengambilan data dari angket (Pengaruh Penggunaan *Gadget*) dan angket (Pola Interaksi Sosial Peserta Didik). Analisis distribusi frekuensi dilakukan untuk mengetahui klasifikasi beserta persentase tingkat Penggunaan *Gadget* dan tingkat Pola Interaksi Sosial Peserta Didik. Analisis distribusi frekuensi menggunakan rumus interval yang kemukakan oleh Hadi (1986) dengan persamaan berikut :

$$I = \frac{NT - NR}{K}$$

Keterangan:

I = Interval

NT = Nilai tertinggi

NR = Nilai terendah

K = Kategori

Selanjutnya untuk mengetahui tingkat presentase digunakan rumus presentase sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Besarnya persentase

F = Jumlah skor yang diperoleh diseluruh item

N = Jumlah perkalian seluruh item dengan responden

Selanjutnya untuk mengetahui banyaknya presentase yang diperoleh maka digunakan dengan kriteria yang ditafsirkan sebagai berikut :

76% - 100% = Baik

56% - 75% = Cukup

40% - 55% = Kurang Baik

0% - 39% = Tidak Baik

(Suharsimi Arikunto, 2010): 196)

B. Uji Prasyarat Analisis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah data penelitian yang digunakan terdistribusi dengan normal. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan SPSS 25 untuk memperoleh koefisien signifikasinya. Uji yang digunakan adalah uji *Kolmogorov Smirnov*. Berikut rumus uji

Kolmogorov smirnov:

$$D = |F_s(x) - F_t(x)|_{max}$$

Keterangan

$F_s(x)$ = Distribusi frekuensi kumulatif sampel

$F_t(x)$ = Distribusi frekuensi kumulatif teoritis

Dasar pengambilan keputusan hasil uji normalitas adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikan (Sig) lebih besar dari 0,05, maka data penelitian berdistribusi normal
- b. Jika nilai signifikan (Sig) lebih kecil dari 0,05, maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

2. Uji Linieritas

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah perkembangan Penggunaan *Gadget* (Variabel X) Pola Interaksi Sosial Peserta Didik (Variabel Y) mempunyai pengaruh yang linier atau tidak secara signifikan. Uji linieritas dilakukan menggunakan SPSS 25 untuk memperoleh koefisien signifikasinya. Dasar pengambilan keputusan hasil uji linieritas adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai $Sig > 0,05$ maka ada hubungan yang linier secara signifikan antara variabel X dan variabel Y.
- 2) Jika nilai $Sig < 0,05$ maka tidak ada hubungan yang linier secara signifikan antara variabel X dan variabel Y.

C. Analisis Data

1. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh positif yang signifikan dari penggunaan *gadget* (X) sebagai variabel bebas dengan pola interaksi sosial peserta didik (Y) sebagai variabel terikat. Uji hipotesis dilakukan menggunakan uji regresi linieritas. Dasar pengambilan keputusan hasil uji hipotesis adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikan (Sig) lebih kecil $<$ dari probabilitas 0,05 maka ada pengaruh penggunaan *gadget* (X) terhadap pola interaksi sosial peserta didik (Y).
- b. Jika nilai signifikasi (Sig) lebih besar $>$ dari probabilitas 0,05 maka tidak ada pengaruh penggunaan *gadget* (X) terhadap pola interaksi sosial peserta didik (Y).

Lalu untuk menguji hipotesis yaitu menggunakan uji regresi linier sederhana dengan bantuan SPSS 25 sebagai berikut:

a. Uji Regresi Linier Sederhana

Penelitian ini juga akan di ujikan menggunakan rumus regresi linieritas sederhana dan untuk mempermudah dalam uji linieritas maka pada penelitian ini menggunakan daftar analisis varian (anova) dengan ketentuan apabila $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ pada taraf 5% dengan dk pembilang (k-2) dan dk penyebut (n-k), maka regresi linier dari data hasil analisis regresi ini digunakan untuk melihat pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y yaitu pengaruh penggunaan *gadget* (X) terhadap pola interaksi sosial peserta didik (Y). adapun persamaan dari regresi linier adalah sebagai berikut:

Lalu untuk menguji hipotesis yaitu menggunakan uji regresi linieritas sederhana dengan bantuan SPSS 25 sebagai berikut:

$$Y = a + b X$$

Keterangan:

Y = Subjek dalam variabel dependen

X = Prediktor

a = harga Y bila X = 0 (harga konstan)

b = Koefisien regresi

(Sugiyono,2019)

a. Uji Regresi Linieritas

Penelitian ini juga akan diujikan menggunakan rumus regresi linieritas sederhana dan untuk mempermudah dalam uji linieritas maka pada penelitian ini menggunakan daftar analisis varian (anova) dengan ketentuan apabila $F \text{ hitung} \leq F \text{ tabel}$ pada taraf 5% dengan dk pembilang (k-2) dan dk penyebut (n-k), maka regresi linier dari data hasil analisis regresi ini digunakan untuk melihat pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y yaitu pengaruh penggunaan *gadget* (X) terhadap pola interaksi sosial pada peserta didik (Y). adapun persamaan dari regresi linier adalah sebagai berikut:

$$Y = a + b X$$

Keterangan:

Y = Subjek dalam variabel dependen

X = Prediktor

a = harga Y bila X = 0 (harga konstan)

b = Koefisien regresi

(Sugiyono,2019)

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dan pengujian hipotesis yang telah peneliti lakukan mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap pola interaksi sosial peserta didik di SMA Negeri 3 Metro, dapat disimpulkan bahwasannya ada pengaruh antara penggunaan *gadget* (Variabel X) terhadap pola interaksi sosial peserta didik di SMA Negeri 3 Metro (Variabel Y), penggunaan *gadget* yang tepat memungkinkan peserta didik untuk memanfaatkan *gadget* secara optimal dalam kerja sama. Namun penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengurangi keterlibatan sosial. Dengan demikian penting untuk mengelola penggunaan *gadget* dengan bijak untuk memastikan dampak positif terhadap interaksi sosial. hal ini dapat dilihat dari hasil uji analisis regresi linier sederhana dengan hasil persentase sebesar 63,1% yang menunjukkan besarnya pengaruh penggunaan *gadget* (Variabel X) terhadap pola interaksi sosial peserta didik di SMA Negeri 3 Metro (Variabel Y). Dan 36,9% sisanya dipengaruhi faktor lain di luar penggunaan *gadget*. hal ini dapat di lihat dari indikator variabel X yaitu penggunaan pada *gadget*, durasi penggunaan *gadget*, dan dampak penggunaan *gadget*. Selanjutnya indikator variabel Y yang terdiri bentuk interaksi sosial (kerja sama) dan bentuk interaksi sosial (persaingan). Dengan demikian dapat dikatakan bahwasanya penggunaan *gadget* memberikan pengaruh terhadap pola interaksi sosial peserta didik di SMA Negeri 3 Metro.

5.2 Saran

A. Bagi Peserta Didik

Peserta didik sebaiknya dapat menggunakan *gadget* dengan lebih bijak lagi sebagaimana mestinya. Seperti memanfaatkan *gadget* untuk berinteraksi sosial, diskusi mengenai pembelajaran, mencari materi pelajaran, dan lain sebagainya. Dan peserta didik sebaiknya mengatur waktu penggunaan *gadget* dengan bijak agar dapat lebih fokus dalam berinteraksi sosial dengan teman-teman sehingga peserta didik dapat lebih peduli terhadap lingkungan sekitar.

B. Bagi Guru

Hendaknya guru sebagai pengelola kelas sebaiknya lebih aktif lagi dalam pendampingan kepada peserta didik dalam menggunakan *gadget* di sekolah. Sehingga peserta didik memiliki batasan waktu untuk menggunakan *gadget*, terutama selama interaksi sosial. Ini dapat membantu mereka fokus pada percakapan dan interaksi dengan teman-teman tanpa gangguan *gadget*.

C. Bagi Kepala Sekolah

Sekolah dapat mengimplementasikan program pendidikan yang membahas pentingnya penggunaan *gadget* yang bijak dan dampaknya terhadap interaksi sosial. Ini dapat mencakup pelajaran tentang etika online, manajemen waktu, dan pengembangan keterampilan sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Nurdin. *Buku Pengantar Ilmu Komunikasi*. 2013.
- Ariston, Y., & Frahasini F. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*. 2(3) : 68-91.
- Barakati, Dije Pratiwi. (2013). *Dampak Penggunaan Smartphone Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. Jurnal tersedia [Online]: (<http://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jefs/article/view/1820/1431>)
- Christiany, Juditha. (2011). *Hubungan Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook Terhadap Perilaku Remaja di Kota Makassar*. *E-journal IPTEK-KOM*, Vol.13
- Dewandari, S. (2020). Hubungan antara Intensitas Bermain Game Online dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Sapuran kabupaten Wonosobo. *Doctoral Dissertation, Program Studi Bimbingan Dan Konseling FKIP-UKSW*, 1–2.
- Dwi Andani, T. (2012). *Hubungan Intensitas Menonton Tayangan Kekerasan pada Televisi dengan Perilaku Agresif Siswa Kelas VIII SMP Mardi Rahayu Ungaran*. 49–65.
[https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/1785/4/T1_132007002_BAB III.pdf](https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/1785/4/T1_132007002_BAB%20III.pdf)
- Fahri, L. M., & Qusyairi, L. A. H. (2019). Interaksi Sosial dalam Proses Pembelajaran. *Palapa*, 7(1), 149–166. <https://doi.org/10.36088/palapa.v7i1.194>
- Harfiyanto, D., Utomo, C. B., & Budi, T. (2015). Pola interaksi sosial Siswa pengguna Gadget di SMAN 1 Semarang. *Journal of Educational Social Studies*, 4(1), 1–5. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jess>
- Hikmawati, E. (2020). Kajian Saintifik Fenomena Adiksi Gadget dan Media Sosial di Indonesia. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 10(1), 25–39.

<https://doi.org/10.34010/jati.v10i1.2589>

Hudaya, A. (2018). Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik. *Research and Development Journal of Education*, 4(2), 86–97.

<https://doi.org/10.30998/rdje.v4i2.3380>

Ita Musfirowati Hanika (2015) “FENOMENA PHUBBING DI ERA MILENIA”, *Jurnal Interaksi*, Vol. 4, 44

Junarso, Sulistyarini, & Supriadi. (2018). Studi Pelaksanaan Pendekatan Saintifik Pada Proses Pembelajaran Sosiologi di SMA Negeri Se-Kota Pontianak. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 1–11.

Kamil, Muhammad Faris. (2016). Pengaruh *Gadget* Berdampak Kepada Kurangnya Komunikasi Tatap Muka Dalam Kehidupan Sehari-hari. Bandar Lampung: UIN Raden Intan

Kursiwi. (2016) Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V (Lima) Jurusan pendidikan IPS Falultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta : UIN Syarif Hidayatullah.

Lioni, Tara., dkk. (2014). Pengaruh Penggunaan *Gadget* Pada Peserta Didik Terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik di SMP 29 Bandar Lampung. Bandar Lampung: Universitas Lampung

Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55–64.

<https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>

Munawir, 2002. *Hubungan antara Interaksi Sosial dengan Kecerdasan Emosi*. Jurnal Psikologi, Vol. 2. No. 1. September 2002.

Novitasari, Wahyu dkk.(2016) Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PG Paud*. Universitas Negeri Semarang

Nurlaelah syarif, Pengaruh perilaku Penggunaan Smartphone Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa SNK IT Airlangga Samarinda. *Ejurnal Ilmu Komunikasi Univ.Mulawarman*, 2015 h. 219

- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Permatasary, N. R., & Indriyanto, R. (2016). Interaksi Sosial Penari Bujangganong Pada Sale Creative Community Di Desa Sale Kabupaten Rembang. *Jurnal Seni Tari*, 5(1), 1–15.
- Rozalia, Maya Ferdiana. "Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. " *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan SD2* 5, no. 2 (2017)
- Saputra, Yudha & Rudyanto (2005). Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak Tk. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Sardiman. 2012. Interaksi dan Motivasi Ngajar Mengajar. Jakarta: Rajawali Pers.
- Seldesani Tori, Hermi Yanzi, Yunisca Nuralisa. (2015). Hubungan Interaksi Sosial Dengan Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 7 Bandar Lampung
- Setianingsih. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas. *GAster* Vol. XVI No. 2. Stikes Muhammadiyah Klaten. Diakses 07 Desember 2020
- Soekanto, Soerjono. 2002. *Sosiologi suatu pengantar*, Jakarta : Raja Grafindo.
- Suryabrata, S. 2012. *Metode Penelitian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suyanto. (2005). Konsep Dasar Anak Usia Dini. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Syaiful, Rohim. *Teori Komunikasi Perspektif*, Ragam, Aplikasi. Bandung. Rineka Cipta, 2009.
- Syahyudin, D. (2020). Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa. *Gunahumas*, 2(1), 272–282. <https://doi.org/10.17509/ghm.v2i1.23048>

- Wijanarko, J., Setiawati, E. 2016. *Ayah Ibu Baik Parenting Era Digital Pengaruh Gadget Pada Perilaku dan Kemampuan Anak Menjadi Orangtua Bijak di Era Digital*. Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia.
- Wiyono, B. 2007. *Hubungan Lingkungan Belajar, kebiasaan Belajar dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Murid SMP Kotamadya Mojokerto*. Jurnal Pendidikan Vol 15 No 1 Tahun 2007. FIP. Universitas Negeri Malang.
- Yudiarti, A., & Astuti, I. (2018). Analisis interaksi sosial pada peserta didik kelas vii smp negeri 3 pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 7(9), 1–10.
<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/27893>
- Yusuf, M. F. (2021). *Pengantar Ilmu Komunikasi untuk Perguruan Tinggi Keagamaan Islam (PTKI) dan Umum*.