PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PESERTA DIDIK DI SMPN 8 BUKITTINGGI

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat guna mengikuti sidang munaqasyah pada program studi bimbingan dan konseling fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan

Oleh

Anggi Nisia

2614.026

PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BUKITTINGGI

2018/2019

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Piji syukur yang sedalam-dalamnya peneliti aturkan kehadirat Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Selanjutnya shalawat dan salam semoga dilimpahkan kepada Nabi Muhamad SAW, yang semasa hidupnya beliau telah berjasa dalam mewariskan syari'at Islam.

Dalam pembuatan skripsi ini, penelitian menyampaikan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada Ayahanda Senen dan Ibunda Nilawati tercinta, yang telah bersusah payah membesarkan, membimbing, mendidik serta memberikan dukungan moril, material, dan kasih sayang yang tiada tara, tidak terucap dengan kata-kata dan tidak terbalas dengan apapun. Selanjutkan penelitian juga menyampaikan terima kasih kepada :

1. Rektor IAIN Bukittinggi, Wakil Rektor, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan (FTIK), Wakil Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK), Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling beserta Staf Program Studi Bimbingan dan Konseling.
2. Bapak/Ibu dosen yang telah membekali penelitian peneliti dengan berbagai ilmu pengetetahuan selama berada di IAIN Bukittinggi.
3. Bapak Dr.Junaidi,S.Ag,M.Pd dan Bapak Dodi Pasila Putra,S.Ag, M.Pd selaku pembimbing yang telah bermurah hati meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan arahan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. ibu Alfi Rahmi M.Pd selaku Dosen Penasehat Akademik yang telah memberikan arahan dan nasehat-nasehat setiap kali peneliti berkonsultasi atas berbagai masalah.

5. Ibu Azmatul Khairiah Sari, S.Pd, M.Pd, Bapak Dodi Radesa,M,Cio dan Bapak Ifrinaldi, M.Pd yang telah bersedia meluangkan waktu untk peneliti dalam melakukan uji validasi angket peneliti.

6. Kepada perpustakaan IAIN Bukittinggi beserta segenap pegawai yang telah membantu dan memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan studi pustaka selama dalam menyelesaikan skripsi ini.

7. Kepala sekolah SMP N 8 Bukittinggi Bapak Drs. Edi Kosla yang telah memberi kesempatan kepada penelitian untuk melakukan peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.

8. Segenap keluarga, karib kerabat, kakak-kakak, adik-adik, sahabat-sahabatku serta para pihak yang telah memberikan semangat, kritikan yang bersifat membangun dalam menyelesaikan skripsi ini dari awal sampai akhir.

Atas bantuan, saran dan bimbingan yang telah diberikan, penelitian do'akan kehadirat Allah SWT. Kiranya apa yang telah diberikan itu dapat diterima sebagai amal shaleh di sisi-Nya. Aamiin.

Bukittinggi, Januari 2019
Peneliti,

Anggi Nisia
NIM. 2614.026

ABSTRAK

ANGGI NISIA NIM 2614.026, 2019, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik di SMP N 8 Bukittinggi ", *Skripsi,* Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.

Gadget merupakan suatu hal yang tidak asing lagi bagi masyarakat modern di Indonesia. Teknologi telekomunikasi dalam wujud ponsel, misalnya. Pengguna ponsel kini tak lagi mengenal usia dan kalangan. Kini ponsel benar-benar telah menjadi teknologi yang merakyat.. Penelitian ini beranjak dari fenomena yang terlihat dari sikap yang ditunjukan siswa yakni ada nya siswa bermain *gadget* diwaktu berkumpul bersama teman-temannya hal tersebut berdampak terhadap interaksi sosial peserta didik, ada pula siswa keasyikan bermain *gadget* sehingga lupa apa-apa saja yang dibilang atau ditanya temannya tersebut sehingga berdampak terhadap interaksi sosial peserta didik dan bisa juga menjadi konflik antara siswa tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk melihat antara penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial peserta didik di SMP N 8 Bukittinggi. Untuk melihat seberapa besar pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial peserta didik di SMP N 8 Bukittinggi

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis pendekatan korelasioanal. Penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial peserta didk di SMP N 8 Bukittinggi. Untuk melihat seberapa besar pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial peserta didik di SMP N 8 Bukittinggi..teknik pengumpulan data digunakan adalah angket yang terdiri dari 44 butir pertanyaan, dengan 5 pilihan jawaban yang diolah menggunakan *Statistical product and Service Solotion (SPSS).* Sampel penelitian sejumlah 40 orang.

Hasil analisis menunjukan bahwa terdapat hubungan antara penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial peserta didik di SMP N 8 Bukittinggi. Ini dibukitikan dengan diterima hipotesis alternatif dan ditolaknya hipotesis nihil yang terlihat dari perhitungan r_{xy} besar dari r_{tabel} dengan taraf signitifikan 0,05. Dimana nilai r_{xy} adalah sebesar 0,908 dan r_{tabel} yaitu 0,320. Sedangkan besar pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial peserta didik di SMP N 8 Bukittinggi terlihat dari nilai koefisien deteminasi antara variabel X dan Y sebesar 82,4464%. dilihat dari tabel r_{xy} yang diperoleh adalah 0,908 terletak antara (0.80-1.00) maka diperoleh interpretasi bahwa penggunaan *gadget* memiliki korelasi yang sangat tinggi dengan interaksi sosial. Hal ini dapat ketahui bahwa pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial 82,44%, sedangkan 17,55% dipengaruhi faktor lain.

Kata kunci : *Gadget,* Interaksi Sosial

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SURAT PERNYATAAN

KATA PENGANTAR i

ABSTRAK iii

DAFTAR ISI..... iv

DAFTAR TABEL..... iv

DAFTAR LAMPIRAN..... vii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah..... 1
B. Identifikasi Masalah 7
C. Batasan Masalah..... 8
D. Rumusan Masalah 8
E. Tujuan Penelitian 9
F. Manfaat Penelitian 9
G. Penjelasan Judul..... 9
H. Sistematika Penulisan 10

BAB II LANDASAN TEORI

A. *Gadget* 11
   1. Pengertian *gadget* 11
   2. Perkembangan penggunaan *gadget*..... 15
   3. *Gadget* dan penggunaanya 17
   4. Dampak penggunaan *gadget* 20
B. Interaksi sosial..... 22
   1. Pengertian interaksi sosial..... 22
   2. Kehidupan yang terasing…… 28

3. Bentuk-bentuk interaksi sosial 31
4. Jenis-jenis interaksi 33
5. Faktor-faktor yang mendasari berlangsungnya interaksi sosial 33
C. Penelitian Relevan 39
D. Kerangka Penelitian 41
E. Hipotesis Penelitian 42

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian 44
B. Lokasi Penelitian 45
C. Populasi dan Sampel 45
D. Teknik Pengumpulan Data 47
E. Metode analisis instrumen 48

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian 58
B. Analisis Data 62
C. Pengujian Hipotesis 65
D. Pembahasan 68

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 72
B. Saran 73

DAFTAR KEPUSTAKAAN 75

DAFTAR TABEL

Tabel

2.1 Populasi Penelitian 46

2.2 Interprestasi r_{xy} 52

2.3 Skor Data Empirik Variabel Penelitian 58

2.4 Daftar Distribusi Frekuensi *Gadget* 60

2.5 Daftar Distribusi Frekuensi Interaksi Sosial 61

2.6 Tests of Normalitas 63

2.7 Uji Korelasi 65

2.8 Uji Kebersamaan Regresi 67

2.9 Uji Regresi Sederhana 68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

Lampiran 1Surat Izin Penelitian 77

Lampiran 2 Surat Rekomendasi Penelitian..... 78

Lampiran 3 Surat Keterangan Sekolah 79

Lampiran 4 Surat SK Pembimbing 80

Lampiran5 Penilaian Angket 81

Lampiran 6 Kisi-kisi sebelum Ujicoba 82

Lampiran 7 Angket Penelitian Sebelum UjiCoba..... 83

Lampiran 8 Hasil Uji coba *gadget*..... 84

Lampiran 9 Kisi-kisi Setelah UjiCoba..... 85

Lampiran 10 Angket Penelitian Setelah UjiCoba..... 86

Lampiran 11 Rekapitulasi Skor UjiCoba..... 87

Lampiran 12 Rekapitulasi skor Penelitian 88

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia adalah makhluk yang selalu berinteraksi dengan sesamanya, manusia tidak dapat mencapai apa yang diinginkan dengan dirinya sendiri, manusia itu adalah makhluk sosial karena manusia tidak dapat hidup tanpa berhubungan dengan manusia yang lain bahkan untuk urusan sekecil apapun.[1]

manusia adalah makhluk sosial yang saling membutuhkan manusia lain, jika manusia tidak berhubungan dan berinteraksi dengan sesama manusia lain, maka orang tersebut belum bisa dikatakan manusia, salah satu kebiasaan yang sering dilakukan siswa adalah bermain gadget.

suatu hal yang tidak asing lagi bagi masyarakat modern di Indonesia. Teknologi telekomunikasi dalam wujud ponsel, misalnya. Pengguna ponsel kini tak lagi mengenal usia dan kalangan. Kini ponsel benar-benar telah menjadi teknologi yang merakyat. Penggunaan ponsel sudah menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi masyarakat, bukan hanya masyarakat kelas atas melainkan juga masyarakat kelas bawah, bukan hanya orang tua bahkan anak-anak juga menggunakan ponsel tersebut.[2]

[1] Muhammad syukri albani nasution,2015,ilmu sosial budaya dasar.jakarta,hal,50
[2]Riani fiati.2005.akses internet via ponsel.yogyakarta,hal 2

*Gadge*t (ponsel) merupakan suatu hal yang tidak asing lagi bagi masyarakat modern di Indonesia.Teknologi telekomunikasi dalam wujud ponsel, misalnya. Pengguna ponsel kini tak lagi mengenal usia dan kalangan. Kini ponsel benar-benar telah menjadi teknologi yang merakyat. Penggunaan ponsel sudah menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi masyarakat, bukan hanya masyarakat kelas atas melainkan juga masyarakat kelas bawah, bukan hanya orang tua bahkan anak-anak juga menggunakan ponsel tersebut.[3]

Gadget (ponsel)merupakan alat komunikasi yang praktis karena dapat dibawa kemana-mana, pasal 28 UU ITE tahun 2008 menjelaskan tentang "setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam transaksi elektronik.[4]

Menurut Jati, Tren *gadget* terus berkembang di Indonesia, kecanggihan teknologi *gadget* seperti *smartphone, tablet, e-reader,* dan laptop semakin berkembang seiring meningkatnya kebutuhan manusia akan media yang modern dan praktis, misalnya, *gadget* dalam bentuk *handpone* saat ini memiliki berbagai variasi OS (*Operating System),* seperti *android, windows phone* dan *blackberry.*Selain itu, adanya inovasi yang berkesinambungan pada *gadget* dapat menghadirkan berbaagai kecanggihan dan kepraktisan dalam berkomunikasi yang disertai berbagai fitur yang menarik, hal ini membuat masyarakat

[3]Rina Fiati.2005.Akses Internet Via Ponsel.Yogyakarta,hal,2
[4] Pasal 28 UU ITE tahun 2008

semakin tergiur dan terpukau untuk selalu mengkonsumsi *gadget* dengan berbagai merek.Berlomba-lomba menawarkan kemajuan teknologi dengan berbagai kemampuan yang semakin canggih sehingga masyarakat juga berlomba-lombauntuk memiliki *gadget* yang terbaru.

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus.Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur "kebaruan".Artinya dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia lebih praktis.[5]

Teknologi dewasa ini berkembang sangat pesat, disatu sisi perkembangan teknologi semakin mempermudah pekerjaan manusia, tetapi disisi lain dari sebagian aktivitas sehari-hari yang terdegradasi akibat kecanggihan teknologi. Teknologi yang semula diciptakan untuk kemudahan dan efisiensi justru disisi lain semakin mendekontruksi kegiatan manusia. salah satunya adalah fenomena maraknya *gadget*.

Gadget sudah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan pribadi manusia masa kini dan merupakan barang yang akrab dengan masyarakat.Kita mengenal berbagai jenis *gadget* seperti *netbook, tablet, PC, handpone, video gadget, audio gadget, game gadget,* dan beragam lagi jenis-jenis *gadget* yang kecanggihan masing-masing.Bahkan beberapa jenis *gadget* mampu melakukan berbagai aktivitas sekaligus

[5] Jaka Irawan & Lenny Armayati, "*Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja" ,*An-Nafs, Vol. 8 No.02, Tahun 2013

secara bersamaan. Komunikasi via *gadget* tidak lagi hanya sebatas telepon dan sms, komunikasi data seperti *email, chatting, browsing, facebook,* serta beragam aktivitas dunia sosial maya kerap dilakukan oleh penggunaan *gadget*

Dengan ponsel ditangan, kita bisa mengakses internet, facebook, dan melakukan transfer data dengan kecepatan yang tinggi, salah satu kegunaan ponsel yaitu bisa mengakses facebook, hampir seluruh pengguna ponsel mengenal facebook, baik yang menggunakan facebook itu sendiri maupun yang tidak menggunakan.

Facebook itu digunakan untuk mempermudah share (mencari) halaman profil anda pada pengguna facebook lain, sehingga memudahkan kita untuk menambah teman diluar daerah, facebook juga bisa menambah wawasan dari yang tidak tau menjadi tau, tidak hanya dikalangan remaja yang menggunakan facebook, bahkan orang tua dan anak-anak juga ikut menggunakan facebook.[6]

Hampir setiap siswa memiliki gadget, tidak hanya dikalangan atas melainkan juga dikalangan bawah, *gadget* sudah tidak asing lagi bagi mereka, bahkan jika salah satu teman mereka tidak memiliki gadget mereka beranggapan bahwa teman tersebut adalah kuno.

Gadget adalah alat yang paling mudah dibawa kemana-mana, karna gadget alat yang kecil dan bisa dikantongkan sehingga siswa mudah

[6] Andi.2010.facebook,twitter dan plurk.yogyakarta,hal,66

membawa gadget tersebut kesekolah, hampiran siswa mempunyai gadget yang kelas atas yang bisa mengakses internet.

Dimana internet adalah sekumpulan jaringan komputer yang menghubungkan situs akademik, pemerintahan, komersial, organisasi, maupun perorangan.Internet menyediakan akses untuk layanan telekomunikasi dan sumber daya informasi untuk jutaan pemakaiannya yang tersebar diseluruh dunia.[7]

Internet merupakan jaringan internasional untuk sebuah sarana komunikasi, internet sudah banyak digunakan di universitas-universitas di Amerika serikat dan berkembang hingga sekarang, sampai siswa pun sudah tidak asing lagi baginya internet,

Dimana setiap siswa pasti memiliki *gadge*t, dengan *gadget* tersebut interaksi sosial antar siswa bisa rusak, dimana interaksi sosial adalah hubungan timbal balik antar individu dengan individu, individu dengan kelompok, ataupun suatu kelompok dengan kelompok lain dimana dalam hubungan tersebut dapat mengubah, mempengaruhi, memperbaiki antar individu terhadap individu lain. Penggunaa *gadget* dikalangan siswa dapat berpengaruh apabila digunakan secara berlebihan, dari sini ditangkap fakta yang memilukan dimana ada kecendrungan siswa yang gemar main *gadget*, interaksi sesama temannya terganggu.

Interaksi sosial adalah hubungan timbal balik antara individu dengan individu lain, didalam interaksi tersebut terdapat dua orang atau lebih

[7] Iskandar,2009,panduan lengkap internet,Yogyakarta,hal.1

yang saling mempunyai hubungan, dan tidak bisa dikatakan interaksi jika individu tersebut hanya berdiri sendiri, dan interaksi sosial setiap hari dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.

Pada dasarnya Interaksi sosial merupakan 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.[8]

dimanainteraksi sosial sebagai pondasi dengan sebuah tindakan yang didasarkan ada norma dan nilai sosial yang berlaku di sekolah, berlangsungnya interaksi sosial dengan baik jika aturan-aturan dan nilai-nilai dilakukan dengan baik, jika tidak adanya kesadaran dari masing-masing maka proses sosial pun tidak akan berjalan dengan yang diharapkan.

Para pelajar yang menghabiskan waktu main *gadge*t akan berkurang interaksi terhadap sesama teman, sehingga gadget bisa mengakibatkan interaksi sosial siswa tersebut semakin menurun, dengan menurunnya interaksi antar siswa bisa berdampak kepada siswa tersebut.

Menurut Thibaut dan Kelley, yang merupakan pakar dalam teori interaksi, mendefenisikan interaksi sebagai peristiwa saling memengaruhi satu sama lainketika dua orang atau lebih bersama, mereka menciptakan suatu hasil satu sama lain, atau berkomunikasi satu sama

[8] Soerjono soekanto,budi sulistiawati,2014,sosiologi suatu pengantar, Jakarta,hal,55

lain. Jadi, dalam setiap kasus interaksi, tindakan setiap orang bertujuan untuk memengaruhi individu lain.[9]

Dilihat dari kenyataannya siswa yang sering main gadget pada saat berkumpul bersama teman-temannya tidak bisa dibiarkan karna akan berdampak buruk terhadap interaksi sosial siswa.

Menurut pendapat penulis secara tidak langsung aplikasi yang terdapat pada *gadget* ini mempengaruhi terhadap interaksi sosial peserta didik, karena kebanyakan siswa yang bermain *gadget* lupa kepada temannya. Hal ini diperkuat oleh observasi awal yang dilakukan penulis melalui wawancara pada tanggal 19 November 2O18 dengan 14 orang, yang penulis pilih secara acak dan diantaranya 7 orang siswa kelas VIII.1 dan 7 orang siswa kelas VIII.2 didapat bahwa 8 siswa menggunakan *gadget* lebih dari 3 jam sehari. Untuk mencari informasi tentang materi pelajaran yang masih diragukan dan belum diketahui oleh siswa. Berdasarkan hasil observasi diatas, penulis dapat berkesimpulan bahwa penggunaan *gadget* sangat mempengaruhi interaksi sosial peserta didik. Oleh karena itu penulis tertarik untu melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial peserta didik di SMP N 8 Bukittinggi"

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang penulis kemukakan diatas, maka dapat di identifikasi masalah sebagai berikut :

[9] Mohammad ali,mohammad asrori,2014,psikologi remaja perkembangan peserta didik,Jakarta,hal,87

1. Adanya siswa yang main gadget ketika asyik bicara dengan temannya, sehingga temannya merasa tersinggung dan merasa tidak di acuhkan.
2. Masih banyak ditemukan siswa yang keasyikan main gadget, sewaktu berbicara dengan temannya.
3. Adanya siswa yang keseringan main gadget dan lupa sama temannya.
4. Masih banyak ditemukan siswa yang keasyikan main gadget tidak ingat apa yang dikatakan temannya sehingga berdampak buruk terhadap interaksi sosial siswa.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, agar penelitian ini mempunyai arah yang jelas maka penulis membatasi masalahnya menjadi :Pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial peserta didik di SMP N 8 Bukittinggi.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka rumusan masalahnya adalah :

1. Seberapa besar pengaruh *gadget* terhadap interaksi sosial peserta didik di SMP N 8 Bukittinggi.
2. Apakah terdapat pengaruh *gadget* terhadap interaksi sosial peserta didik di SMP N 8 Bukittinggi

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengatahui bagaimana pengaruh gadget terhadap interaksi sosial peserta didik di SMP N 8 Bukittinggi?

F. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini adalah

1. Mengembangkan potensi kemampuan peneliti dalam menulis karya ilmiah.
2. Memberikan dan ikut serta dalam meningkatkan interaksi sosial antar siswa.
3. Untuk memperdalam ilmu penulis dalam penelitian disamping pengetahuan yang diperoleh dibangku perkuliahan.
4. Sebagai masukan bagi siswa akan perntingnya interaksi antar sesama teman.

G. Penjelasan Judul

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam memahami proposal atau kata-kata yang terdapat dalam skripsi ini maka penulis menjelaskan judul sebagai berikut :

Gadget : merupakan suatu hal yang tidak asing lagi bagi masyarakat modern di Indonesia. Teknologi telekomunikasi dalam wujud ponsel, misalnya. Pengguna ponsel kini tak lagi mengenal usia dan kalangan. Kini ponsel benar-benar telah menjadi teknologi yang merakyat.Penggunaan ponsel sudah menjadi kebutuhan

yang sangat penting bagi masyarakat, bukan hanya masyarakat kelas atas melainkan juga masyarakat kelas bawah, bukan hanya orang tua bahkan anak-anak juga menggunakan ponsel tersebut.[10]

Interaksi sosial : suatu hubungan antara dua individu atau lebih, dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya.[11]

H. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan penulis, penulis selanjutnya mengemukakan garis besar sebagai berikut :

Bab 1 : berisikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan, kegunaan penelitian, penulisan judul serta sistematika penulisan,

Bab II : merupakan landasan teoritis diantaranya membahas tentang gadget, (pengertian gadget) dan interaksi sosial (pengertian interaksi sosial, bentuk-bentuk interaksi sosial).

Bab III : dalam Bab ini berisikan Jenis penelitian, Lokasi penelitian, Populasi dan sample, teknik pengumpulan data, metode, analisis intrumen dan Pengujian Hipotesis Penelitian.

[10] Ibit……..hal.2
[11] Abu Ahmadi,1991,psikologi sosial,Jakarta,hal.54

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. GADGET

1. Pengertian *gadget*

suatu hal yang tidak asing lagi bagi masyarakat modern di Indonesia. Teknologi telekomunikasi dalam wujud ponsel, misalnya. Pengguna ponsel kini tak lagi mengenal usia dan kalangan. Kini ponsel benar-benar telah menjadi teknologi yang merakyat. Penggunaan ponsel sudah menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi masyarakat, bukan hanya masyarakat kelas atas melainkan juga masyarakat kelas bawah, bukan hanya orang tua bahkan anak-anak juga menggunakan ponsel tersebut.[12]

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus.Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur "kebaruan".Artinya dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang *Gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi membuat hidup manusia lebih praktis.[13]

yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi,bahkan hiburan. Barang canggih ini dilihat dari segi harga yang tidak bisa dibilang murah tidak hanya sekedar dijadikan media hiburan

[12]Riani fiati.2005.akses internet via ponsel.yogyakarta,hal 2

[13] Jaka Irawan & Lenny Armayati, "*Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja" ,*An-Nafs, Vol. 8 No.02, Tahun 2013

semata dengan aplikasi yang terus diperbaharui *gadget* wajib digunakan oleh orang-orang yang memiliki kepentingan bisnis, atau pengerjaan tugas kuliah dan kantor, akan tetapi pada faktanya *gadget* tidak hanya digunakan oleh orang dewasa atau lanjut usia (22 tahun keatas), remaja (12-21 tahun), tapi pada anak-anak (7-11 tahun), dan lebih ironisnya lagi *gadget* digunakan untuk anak usia (3-6 tahun), yang seharusnya belum layak untuk menggunakan *gadget*. Era teknologi yang semakin canggih ini.Orang tua menganggap bahwa *gadget* merupakan salah satu alat yang dapat digunakan untuk mendidik anak, sehingga bukan menjadi hal yang aneh lagi apabila anak mendapat fasilitas *gadget* dari orang tuanya.[14]

Menurut Jati, Tren *gadget* terus berkembang di Indonesia, kecanggihan teknologi *gadget* seperti *smartphone, tablet, e-reader,* dan laptop semakin berkembang seiring meningkatnya kebutuhan manusia akan media yang modern dan praktis, misalnya, *gadget* dalam bentuk *handpone* saat ini memiliki berbagai variasi OS (*Operating System),* seperti *android, windows phone* dan *blackberry.*Selain itu, adanya inovasi yang berkesinambungan pada *gadget* dapat menghadirkan berbaagai kecanggihan dan kepraktisan dalam berkomunikasi yang disertai berbagai fitur yang menarik, hal ini membuat masyarakat semakin tergiur dan terpukau untuk selalu mengkonsumsi *gadget* dengan berbagai merek.Berlomba-lomba

[14]Beauty Manumpil, dkk "*Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado",*ejournal Keperawatan (e-Kep), Vol.3 No.2, April 2015

menawarkan kemajuan teknologi dengan berbagai kemampuan yang semakin canggih sehingga masyarakat juga berlomba-lombauntuk memiliki *gadget* yang terbaru.Bahkan, mendefenisikan *gadget* sebagai benda dengan karakteristik unik, memiliki unit dengan kinerja tinggi dan berhubungan dengan ukuran serta biaya.Fungsi *gadget* adalah untuk mengubah sesuatu menjadi hal yang dibutuhkan manusia.berbagai vendor saling berlombadalam mengembangkan aplikasi dalam *gadget* mereka demi memenuhi dan memuaskan kebutuhan konsumen. Jenis dan merek produk *gadget* yang beragam membuat konsumen mempunyai banyak pilihan dalam memilih produk *gadget* yang akan digunakan sehingga dapat dimengerti bahwa, teknologi *gadget* merupakan benda yang mengalami pembaharuan dari benda yangsudah pernah diciptakan, dirancang memiliki kepraktisan, dan lebih canggih. Sedangkan teknologi *mobile gadget* dalam penelitian ini ialah benda berteknologi canggih yang sudah mengalami inovasi menjadi lebih praktis dan mudah dibawa.[15]

Perkembangan teknologi semakin pesat dan semakin banyak orang yang menggunakannya, teknologi telekomunikasi dalam wujud ponsel, misalnya pengguna ponsel kini tak lagi mengenal usia dan kalangan. Kini ponsel benar-benar telah menjadi teknologi yang merakyat bukan hanya masyrakat berpunya dan melek teknologi, melainkan juga masyarakat kelas bawah pun bisa menikmati perangkat

[15]Okky Rachma Fajrin "*Hubungan Tingkat Penggunaan mobile Gadget dan Potensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar" ,* Jurnal Idea Societe, Vol. 2 No. 6, September 2015

teknologi revolusioner ini, mengetahui bahwa teknologi seluler yang beredar enam tahun yang lalu bisa mencapai harga puluhan juta per ponsel.

Penggunaan ponsel sudah menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan modern yang notabene memerlukan mobilitas tinggi.Banyak hal yang dahulu tidak bisa dilakukan kini menjadi mungkin.Contohnya, jika sedang berkenderaan ditengah malam dan tiba-tiba kenderaan mogok, pasti langsung menelvon untuk meminta bantuan.

Disamping berfungsi sebagai alat komunikasi generik yang sngat personal, ponsel juga berpotensi sebagai sarana bisnis efektif, contohnya mulai dari jasa angkutan, foto dan video, pijat hingga pembuatan nisan mencantumkan nomor ponsel dalam iklannya.

Ponsel bukan hanya merupakan alat komunikasi praktis melainkan sangat bervariasi tergantung pada modelnya, seiring perkembangan teknologi, fungsinya telah berkembang menjadi :

a. Penyimpanan informasi
b. Pembuatan daftar pekerjaan atau perencanaan kerja
c. Reminder (pengingat waktu) atau appointment
d. Kalkulator
e. Permainan (games)
f. Integrasi ke peralatan lain seperti PDA, Mp3
g. Browsing internet

Keunggulan ponsel saat ini adalah kemampuannya menyediakan fasilitas internet, sehingga tak perlu lagi pergi ke warnet.

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian *gadget* adalah alat komunikasi yang digunakan seseorang untuk menyampaikan suatu informasi melalui sms atau telfon

B. Perkembangan Penggunaan *Gadget*

Perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat teknologi menjadi salah satu kebutuhan yang harus dimiliki manusia untuk membantu penyelesaian suatu masalah yang dihadapi.Salah satu perkembangan teknologi yang saat ini muncul yaitu teknologi yang berbentuk *gadget*. Perkembangan gaya hidup masyarakat yang lebih menyukai kepraktisan mulai memunculkan *gadget*. Istilah *gadget* makin dikenal seiring dengan perkembangan gaya hidup yang trendi, praktis dan canggih serta perkembangan teknologi. *Gadget* adalah istilah yang berasal dari bahasa inggris untuk merujuki pada suatu piranti atau instrument yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna pada umumnya yang diberikan terhadap sesuatu yang baru.*Gadget* merupakan perangkat teknologi dengan desain yang pintar.Istilah gadget yang berarti perangkat yang praktis memang cocok untuk saat ini sejak diperkenalkan produk-produk yang memiliki tingkat mobilitas tinggi. Bahkan *gadget* saat ini terus dikembangkan menjadi salah satu fasilitas

komunikasi yang dikemas dalam ukuran yang semakin kecil. Supaya lebih mudah dibawa , ringan dan tidak membutuhkan banyak tempat.[16]

Penggunaan *gadget* atau alat-alat yang dapat dengan mudah terkoneksi dengan internet ini, mengalami peningkatan dari waktu ke waktu.Saat ini kurang lebih 45 juta orang menggunakan internet, dimana Sembilan juta diantaranya menggunakan ponsel untuk mengakses internet. Sanjaya menyatakan bahwa, pada tahun 2001, jumlah pengguna internet di Indonesia hanya setengah juta penduduk .jumlah ini semakin bertambah karena semakin mudah didapat serta terjangakau harga dari ponsel cerdas.[17]

Dalan survey yang dilakukan oleh badan pusat statistik (BPS) yang bekerja sama dengan asosiasi penyelenggara jasa internet Indonesia (APJII), mencatat bahwa pengguna internet di Indonesia hingga akhir tahun 2013 mencapai 71.19 juta orang. Survey ini dilakukan pada 78 kabupaten/kota dan 33 provinsi .jumlah tersebut mengalami kenaikan dibandingkan dengan hasil survey tahun 2012 yaitu sebanyak 63 juta orang.Itu berarti mengalami kenaikan sebanyak 13 persen, bahkan menurut survey, di Sulawesi utara sudah 100% menggunakan komputer dan internet.[18]

---

[16]Mubashiroh, "*Gadget, penggunaan dan Dampaknya"* , Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang" . Tahun 2013

[17]Okky Rachma Fajrin, "*Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobile Gadget dan Potensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar"* , Jurnal Idea Societa, Vol, 2 No. 6, September 2015

[18] Beauty Manumpil, dkk "*Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tongkat Prestasi di SMA Negeri 9 Manado; ,* ejournal Keperawatan (e-Kep), Vol. 3 No, 2, April 2015

Hadirnya perangkat *gadget* ini tentunya menjadi salah satu penghilang rasa penat untuk penggunanya.Karena *gadget* berisi media yang berbentuk audio maupun visual. Semua itu terwujud berkat perkembangan teknologi yang sedemikian pesat, sehingga konsep masa depan cenderung dibuat sepraktis mungkin agar para pengguna *gadget* dapat mengaplikasikannya walau dalam kondisi mobilitas tinggi. Contoh-contoh dari*gadget* diantaranya telepon pintar (smartpone) seperti iphone dan blackberry, serta netbook (perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet).[19]

C. Gadget dan Penggunaanya

Gadget merupakan salah satu bentuk alat komunikasi yang diberikan orang tua kepada anak-anaknya.Alasan awal orang tua mengenalkan *gadget* kepada anak supaya komunikasi orang tua dengan anak lebih mudah.Orang tua memberikan pilihan bentuk atau model *gadget* disesuaikan dengan keinginan anak. Supaya anak lebih rajin dan semangat untuk proses belajarnya. Biasanya orang tua tidak segan memberikan *gadget* yang lebih canggih terhadap anaknya daripada yang mereka miliki.hal ini terjadi supaya anak lebih maju dalam pemikiran dan lebih canggih dalam penggunaan teknologi atau *gadget*. Niat orang tua memberikan *gadget* memang sesuai untuk kebutuhan berkomunikasi. Awalnya penggunaan pertama hanya diisi dengan fitur audio seperti musik supaya anak tidak jenuh dan menjadi media hiburan untuk anak-

[19]Mubashiroh, *"Gadget Penggunaan dan Dampaknya" ,* Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang" , Tahun 2013

anaknya .pertama mempunyai *gadget* anak biasanya cendrung menurut terhadap apa yang diajarkan orang tua. Namun lama kelamaan anak-anak biasanya bosan dengan konten atau fitur yang ada.Serta anak-anak luput dari pengawasan orang tua. Dan anak-anak itu memanfaatkan *gadget* umtuk kepentingan bermain *game* yang asyik daripada komunikasi, sehingga anak-anak menjadi terlena dengan *gadget*dan tidak peduli lagi dengan lingkungannya. Hal ini sangat ironis karena dunia anak sekarang lebih individualis daripada dunia anak-anak sebelum mereka mengenal *gadget*.Disinilah terlihat letak kecanggihan teknologi itu.Banyak anak-anak yang lebih asyik dengan *gadget* dari pada mendengarkan perintah orang tua.Bahkan sering kali ada yang marah jika diperintah oleh orang tua.Itulah salah satu bentuk kecanduan anak-anak terhadap *gadget* yang dimiliki.Lebih mementingkan benda mati daripada dunia nyatanya.Kadang anak disuruh makan, diminta untuk mandi, tidur dan lainnya tidak mau.Anak-anak mementingkan bermain *gadget* daripada melakukan rutinitas yang mesti dilakukan setiap hari. Lebih parahnya lagi jika sudah asyik dengan *gadget* yang ada ditangan , anak-anak sering tidak menengok kanan kiri atau memperdulikan siapa orang yang ada disekitarnya. Bahkan untuk menyapa orang yang lebih tua saja enggan. Itu akibat penggunaan *gadget*yang berlebihan, akibatnya dari tujuan semula orang tua memberikan *gadget* yang paling canggih dan paling baru untuk berkomunikasi beralih menjadi kecanduan mainan yang berefek pada banyak hal, misalnya masalah sosial, psikologis, egois, dan

beberapa dampak lain. bagi orang tua yang acuh atas perkembangan anak-anaknya, mereka suatu saat akan terkejut jika anak kecanduan dan susah berkomunikasi. Harusnya penggunaan *gadget* harus dikembalikan pada fungsi awalnya, yaitu sebagai alat untuk komunikasi sekaligus sebagai sarana belajar anak supaya mengetahui tentang dunia pembelajaran kepada anak-anak.Harusnya dengan penggunaan *gadget* yang canggih anak-anak bisa menjadi lebih kreatif.Karena konten dalam *gadget* lengkap dengan media audio dan media visual.Dengan adanya media visual dan audio maka anak-anak bisa berimajinasi dan biasanya lebih tertarik.Misalnya anak browsing buku bacaan yang diinginkan dan artinya anak-anak ingin mengetahui banyak tentang buku bacaan yang ada.Dan ini bisa menarik minat baca anak-anak.Namun praktiknya tidak demikian.Kebanyakan anak-anak tidak ingin lebih tahu tetapi malah menjadi malas untuk membaca.Disini peran orang tua terhadap anak-anaknya harus selalu dilakukan.Jangan sampai orang tua mengandalkan *gadget* untuk menemani anak, dan orang tuanya membiarkan anak lebih mementingkan *gadget* supaya tidak merepotkan orang tua. Dengan cara mengontrol setiap konten yang ada di *gadget* anak-anaknya. Orang tua harus bisa mengajak diskusi dalam arti adanya Tanya jawab mengenai isi dari semua *gadget* yang dimiliki anak-anaknya.Ini artinya waktu bermain adalah waktu yang bermanfaat.Anak bisa belajar lewat waktu

bermain.Selama waktu itu anak bisa meniru tingkah laku orang dewasa, mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitasnya.[20]

D. Dampak penggunaan *Gadget*

Penggunaan *gadget* memberikan dampak kepada penggunaannya.Kemudahan dalam bidang teknologi membuat pengguna mempunyai pendapat yang berbeda dalam konteks akibat setelah menerima teknologi tersebut. Ada dampak positif (meningkatkan semangat belajat anak) tetapi juga ada dampak negatifnya (berdampak pada kemalasan, karena anak-anaklebih mementingkan *gadget*nya daripada pembelajarannya). Itulah beberapa dampak yang disebabkan penggunaan *gadget* pada anak-anak. Penggunaan *gadget* bagaimanapun juga, memiliki dampak positif dan negatif, hal ini tergantung bagaimana siswa memaknai penggunaan *gadget* tersebut. Peran orang tua dirumah dan guru disekolah sangat diharapkan untuk membantu siswa dalam membatasi diri dalam ber*gadget*.

1) Dampak Positif Penggunaan *Gadget*

Pertama dengan kemajuan teknologi informasi yang semakin hari semakin cepat membuat anak mendapat kemudahan terhadap informasi serta kemudahan dalam menjalin komunikasi dengan orang tua, teman, sanak saudara dengan jarak yang jauh.Dan dengan *gadget* anak-anak mudah berkomunikasi dengan orang banyak tanpa membutuhkan biaya

[20]Mubashiroh, "*Gadget, Penggunaan dan Dampaknya" ,* Fakultas Ilmu Pendidikan , Universitas Negeri Semarang" , Tahun 2013

yang banyak. Misalnya melalui jejaring sosial anak-anak dapat berkomunikasi dengan orang dari berbagai belahan dunia

Kedua dengan kemajuan teknologi yang dimiliki, anak-anak menemukan permainan-permainan yang kreatif dan menantang. Anak-anak asyik dengan permainan yang ada dan keingintahuannya akan menjadi lebih serta ingin terus mencoba dengan permainan-permainan baru yang sejenisnya. Hal ini bisa menguntungkan terhadap kreatifitas anak. Karena anak-aanak akan berfikir bagaimana cara menyelesaikan masalah yang ada dipermainan *gadget*nya. Tetapi ketika belajar, anak tidak mau mencari data.Anak-anak menginginkan sesuatu yang serba cepat dan langsung terlihat hasilnya.

Ketiga, memudahkan untuk berinteraksi dengan orang banyak lewat media sosial.Keempat, mempersingkat jarak dan waktu, diperkembangkan *gadget* yang canggih yang didalamnya terdapat media sosial seperti sekarang ini, hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi hal yang menjadi masalah dan menjadi halangan.

Kelima, mempermudah para siswa mengkonsultasikan pelajaran dan tugas-tugas yang belum siswa mengerti.Hal ini biasa dilakukan siswa dengan sms, telepon, atau bbm kepada guru mata pelajaran. Keenam, mengetahui informasi-informasi tentang kegiatan-kegiatan yang diadakan disekolah, siswa akan membagi informasi tentang kegiatan.

2). Dampak Negatif Penggunaan *Gadget*

Pertama, malas menulis dan membaca.Tidak semua penggunaan *gadget* berdampak positif, penggunaan *gadget* yang berlebihan membuat anak-anakmalas menulis dan membaca, karena dengan penggunaan *gadget* anak-anak lebih tergoda dengan variasi warna yang ada pada tampilan *gadget*.Sedangkan dalam buku bacaan hanya monoton satu warna.Media visual ini yang menyebabkan anak-anak malas untuk membaca. Dengan menggunakan *gadget* anak-anak akan lebih senang daripada dengan menulis dibuku tulis. Menghemat waktu. Missal jika terjadi kesalahan dalam penulisan menggunakan *gadget* tinggal menekan tombol hapus akan hilang dengan sendirinya.sedangkan dengan menulis jika ada kesalahan harus mencari penghapus dan kemudian menulis lagi. Efisien waktu membuat anak malas untuk menulis.

Kedua, penurunan dalam kemampuan bersosialisasi.Anak-anak menjadi tidak peduli dengan lingkungan sekitar serta tidak memahami etika bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.

B. Interaksi sosial

1. Pengertian interaksi sosial

Interaksi merupakan hubungan sosial antar individu yang satu dengan yang lain yang saling memengaruhi satu sama lainnya. 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 vertical menunjukkan dorongan untuk mengabdi kepada diri sendiri, sedangkan garis horizontal menggambarkan pengabdian kepada masyarakat.[21]

Menurut young, interaksi sosial adalah kunci dari semua kehidupan sosial karena tanpa interaksi sosial tidak aka nada kehidupan sosial. Menurut boner interaksi sosial adalah sebagai suatu hubungan antara dua atau lebih individumanusia, dari individu yang satu mempengaruhi , mengubah, dan memperbaiki kelakuan individulain, atau sebaliknya. [22]

Interaksi sosial merupakan 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[23]

Dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian interaksi sosial adalah hubungan sosial yang berkaitan dengan hubungan antar individu, antar individu dengan kelompok serta kelompok dengan kelompok.

Secara teoritis, setidak-tidaknya ada dua syarat terjadinya interaksi sosial

[21] Bimo walgito,2011, teori-teori psikologi sosial, Yogyakarta,hal.11
[22] Zainal abidin,2003,sosiosophologi sosiologi islam berbasis hikmah,Cv pustaka setia,hal.107
[23] Syahrial syarbaini,2013,dasar-dasar sosiologi,Yogyakarta,hal.26

a. Ada kontak sosial

Kata kontak berasal dari bahasa latin *con* atau *cum* (yang artinya bersama-sama) dan *tango* (artinya menyentuh). Jadi, artinya secara harfiah adalah bersama-sama menyentuh, secara fisik kontak baru terjadi apabila terjadi hubungan badaniah, sebagai gejala sosial itu tidak perlu berarti suatu hubungan badaniah, karena orang dapat mengadakan hubungan dengan pihak lain tanpa menyentuhnya, seperti dengan cara berbicara dengan pihak lain tersebut, apabila dengan perkembangan teknologi dengan dewasa ini, orang-orang dapat berhubungan satu dengan yang lainnya melalui telepon, telegraf, radio, surat, dan seterusnya, yang tidak memerlukan suatu hubungan badaniah. Bahkan dapat dikatakan bahwa hubungan badaniah tidak perlu menjadi syarat utama terjadinya kontak. Maka kontak merupakan tahap pertama dari terjadinya "kontak" antara pasukan kita dengan pasukan musuh. Berita tadi berarti bahwa masing-maing telah mengetahui dan sadar akan kedudukan masing-masing, dan siap untuk bertempur (yang biasanya disebut "kontak bersenjata"). Suatu patrol polisi yang sedang mengejar penjahat mengadakan "kontak" dengan markas besar. Hal itu berarti bahwa masing-masing bersiap untuk mengadakan interaksi sosial, dimana satu pihak memberikan instruksi-instruksi tersebut.

Kontak sosial merupakan usaha pendekatan pertemuan fisik dan rohaniah. Kontak sosial dapat bersifat primer (face to face) dan dapat bersifat sekunder (berhubungan melalui media komunikasi, baik perantara orang, maupun media benda, surat kabar, tv, radio, dan sebagainya).

Kontak sosial dapat berlangsung dalam lima bentuk, yaitu :

1) bentuk proses sosialisasi yang berlangsung antara pribadi orang perorangan, proses sosialisasi ini memungkinkan seseorang mempelajari norma-norma yang terjadi dimasyarakatnya.
2) Antara orang perorang dengan suatu kelompok masyarakat atau sebaliknya.
3) Antara kelompok masyarakat dengan kelompok masyarakat lainnya dalam sebuah komunitas.
4) Antara orang perorangan dengan masyarakat global di dunia internasional.
5) Antara orang perorang, kelompok, masyarakat dan dunia global, dimana kontak sosial terjadi secara simultan diantara meraka[24]

[24] Burhan bungin,2009,sosiologi komunikasi,Jakarta,hal.56

b. Ada komunikasi

Arti terpenting komunikasi adalah bahwa seseorang memberikan tafsiran pada prilaku orang lain (yang berwujud pembicaraan, gerak-gerak badaniah atau sikap), perasaan-perasaan apa yang ingin disampaikan oleh orang tersebut. Orang yang bersangkutan kemudian memberikan reaksi terhadap perasaan yang ingin disampaikan oleh orang lain tersebut. Apabila seorang gadis, misalnya, menerima seikat bunga, dia akan memandang dan mencium bunga-bunga tersebut, tetapi perhatian pertamanya adalah pada siapa yang mengirimkan bunga-bunga tersebut, dan apa yang menyebabkan dia mengirimkannya. Apakah bunga-bunga tersebut dikirim untuk mendamaikan suatu perselisihan, untuk peringatan hari ulang tahun, untuk memenuhi suatu janji, untuk mengucapkan selamat tinggal, atau sebagainya tanda simpati akan kesehatan si gadis yang sedang terganggu? Apabila gadis yang bersangkutan tak dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut, dia pun tak akan tahu mengenai apa yang akan dilakukannya, dan selama itu juga belum terjadi suatu komunikasi. Dengan adanya komunikasi tersebut, sikap-sikap dan perasaan suatu kelompok manusia atau orang perorangan dapat diketahui oleh kelompok-kelompok lain atau orang-orang lainnya. Hal ini kemudian

merupakan bahan untuk menentukan reaksi apa yang akan dilakukannya. Apakah komunikasi tersebut dapat dipisahkan dengan kontak sosial dalam mewujudkan interaksi sosial? Suatu kontak dapat terjadi tanpa komunikasi. Misalnya, apabila seorang Indonesia bertemu dan berjabat tangan dengan seorang Jerman,, lalu dia berbicara dengan bahasa Indonesia dengan orang Jerman tersebut, padahal yang terakhir sama sekali tidak mengerti bahasa Indonesia. Dalam contoh tersebut, kontak sebagai syarat pertama telah terjadi, tetapi komunikasi tidak terjadi (karena kedua orang itu tak mengerti perasaan masing-masing) sehingga interaksi sosial pun tidak terjadi. Dengan demikian, apabila dihubungankan dengan interaksi sosial, kontak tanpa komunikasi tidak terjadi apa-apa.

Dalam komunikasi kemungkinan sekali terjadi berbagai macam penafsiran terhadap tingkah laku orang lain. Seulas senyum, misalnya, dapat ditafsirkan sebagai keramah tamahan, sikap bersahabat, atau bahkan sebagai sikap sinis dan sikap ingin menunjukkan kemenangan. Selarik lirikan, misalnya, dapat ditafsirkan sebagai tanda bahwa orang yang bersangkutan merasa kurang senang atau bahkan sedang marah. Dengan demikian, komunikasi memungkinkan kerjasama antara orang perorangan atau antara kelompok-kelompok manusia dan memang komunikasi merupakan salah

satu syarat terjadinya kerjasama bahkan suatu pertikaian mungkin akan terjadi sebagai akibat salah paham atau karena masing-masing tidak mau mengalah

Komunikasi merupakan usaha penyampaian informasi kepada manusia lainnya. Tanpa komunikasi tidak mungkin terjadi proses interaksi sosial. Dalam komunikasi ada tiga unsure penting yang selalu hadir dalam setiap komunikasi, yaitu sumber informasi (receiver), saluran (media), dan penerima informasi (audience).

2. Kehidupan yang terasing

Pentingnya kontak dan komunikasi bagi terwujudnya interaksi sosial dapat diuji terhadap suatu kehidupan yang terasing (*isolation*). Kehidupan terasing yang sempurna ditandai dengan ketidakmampuan untuk mengadakan interaksi sosial dengan pihak-pihak lain. sudah tentu seseorang yang hidup terasing sama sekali dapat melakukan tindakan-tindakan, misalnya terhadap alam sekitarnya, tetapi hal itu tak akan mendapatkan tanggapan apa-apa. Kehidupan yang terasing dapat terjadi oleh beberapa sebab, yang secara garis besarnya akan diceritakan dibawah ini.

Kehidupan terasing dapat disebabkan karena secara badaniah seseorang sama sekali diasingkan dari hubungan dengan orang-orang lainnya. Padahal, seperti diketahui,

perkembangan jiwa seseorang banyak ditentukan oleh pergaulannya dengan orang-orang lainnya, padahal seperti diketahui, perkembangan jiwa seseorang banyak ditentukan oleh pergaulannya dengan orang-orang lain. banyak contoh, dimana anak-anak yang sejak kecil diasingkan dari pergaulan dengan orang-orang lain mempunyai kelakuan yang mirip dengan hewan. Mereka tak dapat berbicara dan tak dapat berprilaku sebagai manusia biasa, secara fisik saja mereka tampaknya sebagai manusia, tetapi perkembangan jiwanya jauh terbelakang.

Terasingnya seseorang dapat pula disebabkan oleh karena cacat pada salah satu indranya. Seseorang yang sejak kecil buta dan tuli. Misalnya, mengasingkan dirinya dari pengaruh-pengaruh kehidupan yang tersalur melalui kedua indra tersebut. Dari beberapa hasil penyelidikan ternyata bahwa kepribadian orang-orang demikian mengalami banyak penderitaan sebagai akibat kehidupan terasing karena cacat indra itu. Orang-orang cacat tersebut akan mengalami perasaan rendah diri. Karena kemungkinan-kemungkinan untuk mengembangkan kepribadiaanya seolah olah terhalang dan bahkan sering kali tertutup sama sekali.

Terasingnya seseorang mungkin juga disebabkan karena pengaruh perbedaan rasa tau kebudayaan yang kemudian

menimbulkan prasangka-prasangka. Misalnya, seorang Amerika yang untuk pertama kalinya pergi ke Jakarta, dan dengan segera dapat dikenal sebagai orang asing. Sering kali terjadi bahwa hal itu disebabkan karena prasangka-prasangka terhadap suatu ras tertent. Misalnya, sebagaimana halnya dengan orang-orang Negro di beberapa Negara bagian Amerika Serikat. Lain contoh adalah. Misalnya, di tempat-tempat dimana penduduknya memeluk suatu agama tertentu dengan kuatnya. Orang yang berlainan agama akan merasa dirinya tersingkir dari pergaulan atau dengan sengaja disingkirkan.

Pada masyarakat yang berkasta, dimana gerak sosial vertikal hampir-hampir tak terjadi, terasingnya seseorang dari kasta tertentu (biasanya warga kasta rendahan), apabila berada dikalangan kasta lainnya (kasta yang tertinggi), dapat pula terjadi. Keadaan demikian juga merupakan suatu penghalang terhadap terjadinya suatu interaksi sosial.

Pada beberapa suku bangsa di Indonesia yang tertutup atau terasing dan kurang mengadakan hubungan dengan dunia luar agak sulit juga untuk mengadakan suatu interaksi sosial. Hal ini antara disebabkan karena adanya suatu prasangka buruk terhadap warga-warga suku bangsa lain. dan juga terhadap pengaruh-pengaruh yang masuk dari luar, yang dikhawatirkan

akan dapat merusak norma-norma yang tradisional. Atas dasar prasangka demikian, sulit untuk mengadakan interaksi sosial karena komunikasi tak dapat berlangsung dengan baik.

3. Bentuk-bentuk interaksi sosial

a. Proses-proses yang asosiatif

1. Kerja sama (cooperation)

Beberapa sosiolog menganggap bahwa kerja sama merupakan bentuk interaksi sosial yang pokok. Sebagian besar bentuk-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 timbul karena orientasi orang perorangan terhadap kelompoknya dan kelompok lainnya.

2. Akomodasi (accommodation)

Istilah akomodasi dipergunakan dalam dua arti, yaitu untuk menunjuk pada sebuah keadaan dan untuk menunjuk pada suatu proses. Akomodasi 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 antara orang perorangan atau kelompok-kelompok manusia.[25]

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. Proses-proses disosiatif dibedakan sebagai berikut :

1) Persaingan (competition)

Persaingan atau competition dapat diartikan sebagai sutu proses sosial, dimana 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 pubik atau dengan mempertajam prasangka yang telah ada tanpa mempergunakan ancaman atau kekerasan.

2) Kontravensi (contravention)

[25] Soerjono soekanto,2013,sosiologi suatu pengantar,Jakarta,hal.73

Kontravensi pada hakikatnya merupakan suatu bentuk proses sosial yang berada antara persaingan dan pertentangan atau pertikain.

4. Jenis-jenis interaksi

a. Interaksi verbal

Interaksi verbal terjadi apabila dua orang atau lebih melakukankontak satu sama lain dengan menggunakan alat-alat arkulasi.

b. Interaksi fisik

Interaksi fisik terjadi manakala dua orang atau lebih melakukan kontak dengan menggunakan bahasa-bahasa tubuh, misalnya ekspresi wajah, posisi tubuh, gerak gerik tubuh dan kontak mata.

c. Interaksi emosional

Interaksi emosional terjadi manakala individu melakukan kontak satu sama lain dengan melakukan curahan perasaan. Misalnya, mengeluarkan air mata sebagai tanda sedih, haru atau bahkan terlalu bahagia.[26]

5. Faktor-faktor yang mendasari berlangsungnya interaksi sosial

a. Faktor imitasi

[26] Mohammad ali,2009,psikologi remaja perkembangan peserta didik, Jakarta,hal.88

Faktor ini telah diuraikan oleh Gabriel Tarde yang beranggapan bahwa seluruh kehidupan sosial itu sebenarnya berdasarkan pada faktor imitasi saja.Walaupun pendapat ini berat sebelah, namun peranan imitasi dalam interaksi sosial itu tidak kecil, misalnya untuk anak-anak yang sedang belajar bahasa, seakan-akan mereka mengimitasi dirinya sendiri, mengulang-ulangi bunyi kata-kata, melatih fungsi-fungsi lidah dan mulut untuk berbicara.

b. Faktor sugesti

Yang dimaksud sugesti disini ialah pengaruh psychis, baik yang datang dari diri sendiri maupun dari orang lain, yang pada umumnya diterima tanpa adanya daya kritik,.

c. Faktor identifikasi

Identifikasi dalam psikologi berarti dorongan untuk menjadi identik (sama) dengan orang lain, baik secara lahiriah maupun secara batiniah. Misalnya identifikasi seorang anak laki-laki untuk menjadi sama seperti ayahnya atau seorang anak perempuan untuk menjadi sama dengan ibunya. Proses identifikasi ini mula-mula berlangsung secara tidak sadar (secara dengan sendirinya) kemudian irrasionil, yaitu berdasarkan perasaan-perasaan atau

kecendrungan-kecendrungan dirinya yang tidak diperhitungkan secara rasionil, dan yang ketiga identifikasi berguna untuk melengkapi sistem norma-norma, cita-cita dan pedoman-pedoman tingkah lakiu orang yang mengidentifikasi itu.

d. Faktor sympati

Sympati adalah perasaan tertariknya orang yang satu terhadap orang yang lain. Sympati timbul tidak atas dasar logis rasionil, melainkan berdasarkan penilaian perasaan seperti juga pada proses identifiksi. Bahkan orang dapat tiba-tiba merasa tertarik kepada orang lain dengan sendirinya karna keseluruhan cara-cara bertingkah laku menarik baginya.[27]

6. Interaksi sosial sebagai faktor utama dalam kehidupan sosial

Bentuk umum proses sosial adalah interaksi sosial (yang juga dapat dinamakan proses sosial) karena interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya aktivitas-aktivitas sosial. Bentuk lain proses sosial hanya merupakan bentuk-bentuk khusus dari interaksi sosial, interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang-orang perorangan, antara kelompok-

[27] Abu ahmadi,1991, psikologi sosial,Jakarta,hal.63

kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia.

Apabila dua orang bertemu, interaksi sosial dimulai pada saat itu, mereka saling menegur, berjabat tangan, saling berbicara atau bahkan mungkin berkelahi.Aktivitas-aktivitas semacam itu merupakan bentuk-bentuk interaksi sosial. Walaupun orang-orang yang bertemu muka tersebut tidak saling berbicara atau tidak saling menukar tanda-tanda, interaksi sosial telah terjadi, karena masing-masing sadar akan adanya pihak lain yang menyebabkan perubahan-perubahan dalam perasaan maupun syarat-syarat orang yang bersangkutan, yang disebabkan oleh misalnya bau keringat, minyak wangi, suara berjalan.

Interaksi sosial antara kelompok-kelompok manusia terjadi antara kelompok tersebut sebagai kesatuan dan biasanya tidak menyangkut pribadi anggota-anggotanya.[28] Suatu contoh dapat dikemukakan dari perang dunia kedua yang lalu sebagaimana dilukiskan oleh oleh Gilin. Pada tanggal 7 Desember 1939, Patroli Prancis telah berhasil menawan tiga orang prajurit Jerman. Salah seorang tawanan menderita luka-luka pada tangannya sewaktu terjadi pertempuran. Pada tawanan dibawa kegaris belakang. Ditempat yang agak terang, tawanan yang

[28] Soerjono soekanto,2013,sosiologi suatu pengantar,Jakarta,hal.55

luka-luka dan prajurit prancis yang telah menembaknya saling mengenal dan saling memeluk. Ternyata sebelum perang keduanya adalah sahabat yang selalu bersaing pada setiap perlombaan balap sepeda bayaran. Mereka bukan musuh secara pribadi, tetapi kelompoknya masing-masing (yaitu negara Jerman dan Prancis) yang bermusuhan. Interaksi sosial antara kelompok-kelompok sosial tersebut tidak bersifat pribadi. Suatu contoh lain adalah dalam hal seorang guru menghadap murid-muridnya yang merupakan suatu kelompok manusia didalam kelas. Didalam interaksi sosial tersebut, pada taraf pertama akan tampak bahwa guru mencoba untuk menguasai kelasnya supaya interaksi sosial berlangsung dengan seimbang, dimana terrjadi saling pengaruh mempengaruhi antara kedua belah pihak. Dengan demikian interaksi sosial hanya berlangsung antara pihak-pihak apabila terjadi reaksi dari kedua belah pihak, misalnya apabila ada seseorang memukul kursi tidak akan terjadinya interaksi sosial karena kursi tersebut tidak akan bereaksi dan memengaruhi orang yang telah memukulnya. Interaksi sosial tidak akan mungkin terjadi apabila manusia mengadakan hubungan yang langsung dengan sesuatu yang sama sekali tidak berpengaruh terhadap sistem syarafnya, sebagai akibat hubungan termaksud.

7. Perkembangan sosial

Ketika kamu anak-anak, hubungan sosial kamu terbatas hanya dengan orang-orang dalam lingkungan terdekat, seperti keluarga dan sekolah yang lingkupnya relative kecil, namun memasuki usia remaja, kehidupan sosial kamu menjadi makin kompleks, pada masa ini, kemampuan kamu untuk memahami orang lain dan menjalin persahabatan telah berkembang. Selain keluarga dan lingkungan terdekat, kamu pun berinteraksi dengan lingkungan sekolah yang lingkupnya lebih besar, teman-teman dimedia sosial, bahkan masyarakat. Dalam hal berteman dan menjalin persahabatan, kamu akan memilih teman yang kamu rasa memiliki sifat dan kualitas psikologis yang relative sama dengan dirimu, misalnya kesamaan hobi, minat, sikap, nilai-nilai dan kepribadiannya.

Hubungan sosial remaja yang lebih kompleks dibandingkan ketika masih anak-anak inilah yang membuat tugas perkembangan remaja yang terkait dengan hubungan sosial menjadi tugas perkembangan pling sulit.Hal ini terjadi karena dalam setiap hubungan sosial selalu dibutuhkan berbagai penyesuaian, dan penyesuaian sosial ini tidak selalu mudah untuk dilakukan.[29]

[29] Keen achroni,2014, recharge your spirit,Yogyakarta,hal.22

C. Penelitian yang relevan

Untuk menghindari duplikasi, peneliti melakukan penelusuran terhadap penelitian-penelitian terdahulu. Dalam penelitian yang penulis akan teliti ini, ada penelitian yang relevan sebagai bahan acuan penulis antara lain yaitu penelitian yang berjudul **"*gadget* ,penggunaan dan dampak pada anak-anak"** penelitian tersebut dilakukan oleh Mubashiroh, jurusan kurikulum dan teknologi pendidikan, fakultas ilmu pendidikan, Universitas Negeri Semarang, pada tahun 2013. Dalam penelitian tersebut terdapat hubungan yang negatif yang signifikan antara kemajuan teknologi terhadap kehidupan sosial anak.Ini berarti penggunaan *gadget* dan juga dunia maya cukup berpengaruh terhadap daya pikir anak. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya *gadget* maka anak akan merasa asing dengan lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi sosial. Namun kemajuan teknologi juga dapat membantu daya kreatifitas anak, jika pemanfaatannya diimbangi dengan interaksi anak-anak dengan lingkungan sekitarnya.

Selanjutnya penelitian yang berjudul **"Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Tingkat prestasi Siswa di SMA N 9 Manado"** penelitian ini dilakukan oleh Beauty Manumpil, Yudi Ismanto dan Franly Onibala, Program Studi Ilmu Keperawatan, Fakultas Kedokteran, Universitas Sam Ratulangi, pada April tahun 2015. Dalam penelitian tersebut terdapat hubungan antara penggunaan *gadget* dengan tingkat prestasi belajar siswa.Penggunaan *gadget* terlalu lama dapat berpengaruh

pada konsentrasi anak, selama jam pelajaran berlangsung dapat dilihat dampak dari tingkat prestasi anak disekolah.Penggunaan *gadget* dapat mengganggu fungsi kerja otak manusia yaitu dengan melemahnya daya kerja otak atau lemah otak. Sebagian besar yakni 30 responden menggunakan *gadget* untuk mengakses berbagai media sosial yang ada seperti *path, instagram, facebook, twitter* dan berbagai media sosial yang ada lainnya hal ini dapat berpengaruh buruk terhadap tingkat prestasi siswa. Didalam penelitian juga ditemukan bahwa 22 (53,7 %) respnden yang jarang menggunakan *gadget*, 20 (48,8 %) responden mendapatkan nilai tinggi sedangkan 2 (4,9 %) responden mendapatkan nilai rendah, selain itu 10 (24,4 %) responden diantaranya mendapat nilai tinggi sedangkan 9 (22,0 %) responden lainnya mendapat nilai rendah. Kesimpulan dari hasil penelitian tersebut yaitu siswa jarang menggunakan *gadget* sehingga berdampak pada meningkatkan prestasi siswa.

Kemudian penelitian yang berjudul **"Pengaruh *Gadget* Terhadap Anak Dalam Interaksi Keluarga Muslim Perumahan Winong Kota Gede Yogyakarta"** penelitian tersebut dilakukan oleh Agung prabowo, Program Studi Sosiologi Agama, Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam, Universitas Islam Negeri Sunan KalijagaYogyakarta, pada tahun 2016. Dalam penelitian tersebut terdapat hubungan negatif antara penggunaan *gadget* terhadap kehidupan keluarga, sosial, komunikasi maupun keagamaan.Ini berarti penggunaan *gadget* cukup berpengaruh terhadap anak. Hal tersebut dibuktikan karena anak-anak menjadi pasif

dalam berkomunikasi lebih cendrung bermain *gadget*, karena itu anak-anak menjadi malas untuk berinteraksi dengan teman dan lingkungannya

Dari penelitian terdahulu tersebut, penulis melakukan penelitian yang berjudul **"Pengaruh *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik di SMP N 8 Bukittinggi"**.Penulis memfokuskan penelitian ini pada pengaruh alat komunikasi *gadget* pada interaksi sosial siswa.

D. Kerangka Penelitian

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sudah sedemikian cepat sehungga tanpa kita sadari sudah mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia, dan dewasa ini produk teknologi sudah menjadi kebutuhan sehari-hari dalam menjalankan aktivitas kehidupan.Penggunaan televisi, telepon, *gadget* dan internet sudah bukan menjadi hal yang aneh ataupun baru lagi, khususnya dikota-kota besar.

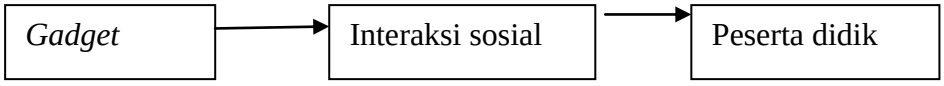
Alat komunikasi *gadget* (*handphone*) merupakan salah satu barang atau benda yang dipakai sebagai yang dipakai sebagai sarana komunikasi baik itu berupa lisan maupun tulisan, untuk penyampaian informasi atau pesan dari satu pihak kepihak lainnya secara efektif dan efesien karena perangkatnya yang bisa dibawa kemana-mana dan dapat dipakai dimana saja.Dalam alat komunikasi *gadget* tersebut memang terdapat manfaat bagi kehidupan manusia khususnya para pelajar.Siswa/I cendrung lebih bersemangat jika belajar menggunakan *gadget* karena dapat menggunakan *gadget* untuk mengakses atau mencari tentang materi pembelajaran. Akan tetapi dibalik manfaat tersebut mungkin terdapat dampak negatif dalam

kehidupan manusia khususnya bagi para pelajar hal tersebut dikarenakan sebagian siswa belum maksimal dalam menggunakan *gadget* atau tidak mempergunakan sebagai media belajar dengan semestinya

Dengan kondisi seperti itu maka banyak merugikan bagi para pelajar contohnya dalam aktivitas belajar siswa. Bisa saja para pelajar asyik memainkan *gadget* yang mereka miliki pada saat guru sedang menjelaskan materi pelajaran danjuga bisa saja siswa melupakan tugas sekolah karena asyik memainkan *gadget*, baik itu berupa menelpon, sms, memutar Mp3, bahkan internetan seperti yahoo, facebook, twitter, dan sebagainya.

Karena penggunaan *gadget* dikalangan siswa dapat mempengaruhi terhadap aktivitas belajar siswa yang berpengaruh terhadap interaksi sosial siswa, maka sangat diperlukan perhatian dan pengawasan dari orang tua dirumah maupun guru disekolah, untuk mengawasi para siswa dalam menggunakan alat komunikasi *gadget* tersebut, agar tidak terjadi dampak negatif yang diinginkan.

Kerangka berpikir dapat digambarkan dalam bentuk diagram sebagai berikut :



E. Hipotesis

Hipotesis diajukan untuk membuktikan benar atau tidaknya dugaan penulis mengenai adanya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial peserta didik. Hipotesis berasal dari dua kata yaitu *hypo* yang

artinya belum tentu benar dan*tesis* yang artinya kesimpulan. Menurut Sekaran, mendefenisikan hipotesis sebagai hubungan yang diperkirakan secara logis diantara dua atau lebih variable yang diungkapkan dalam bentuk pernyataan yang dapat diuji. Hipotesis merupakan jawaban sementara atau pertanyaan penelitian.[30]

Jadi, hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara, karena dugaan itu bisa benar, bisa juga salah, oleh karena itu perlu diteliti. Jenis hipotesis dalam penelitian ini adalah

a) Hipotesis nihil, disingkat Ho

   Ho: tidak adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial peserta didik

b) Hipotesis alternative disingkat dengan Ha

   Ha : adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial peserta didik

Maka penulis mengajukan hipotesis penelitian bahwa adanya hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial peserta didik dengan kata lain menerima Ha dan menolak Ho.

[30] DR. juliansyah Noo S.E, M.M, metodologi penelitian skripsi, Tesis, Disertasi dan karya ilmiah, (Jakarta : Prenadamedia Group 2O15), Cet.Ke-1, hal 79

BAB III
METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian merupakan usaha yang harus ditempuh dalam penelitian untuk menemukan, mengembangkan dan menguji suatu kebenara pengetahuan.Hal ini bertujuan agar hasil yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan khususnya untuk menjawab masalah yang diajukan. Berdasarkan hal diatas, maka pada bab ini akan dibahas mengenai metode dan hal-hal yang menentukan penelitian, dalam hal ini akan dibahas secara sistematis sebagai berikut: jenis penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel, taknik pengumpulan data, teknik pengolahan data, dan teknik analisa data.

A. Jenis Penelitian

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian Regresi sederhana dengan pendekatan kuantitatif yang menekankan analisisnya pada data-data numerikal yang diolah dengan metode statistika.Penelitian korelasional Regresi bertujuan untuk menemukan ada tidaknya pengaruh antara dua buah variable penelitian.[31]Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode statistik.

Untuk mendapatkan data dan gambaran yang tepat mengenai masalah yang diteliti, maka dalam penulisan ini memakai teknik Regresi yaitu teknik yang mengungkap pengaruh penggunaan*gadget* terhadap interaksi sosial peserta didik.

[31] Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek.* (Jakarta: Rineka Cipta. 2006), hal 270

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMPN 8 Bukittinggi. Pemilihan lokasi ini sebagai tempat penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa pada lokasi ini peneliti menemukan fenomena yang menjadi permasalahan yang akan diteliti dan letak sekolah yang berada dikeramaian sehingga peneliti tidak kesulitan untuk meneliti kesekolah.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah semua individu yang dijadikan objek penelitian untuk memperoleh informasi yang sesuai dengan tujuan penelitian. Menurut Sugiono, 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.[32] Dengan kata lain, populasi merupakan keseluruhan dari objek atau subjek yang ingin diteliti oleh peneliti.

Populasi dalam penelitian ini adalah kelas VIII.1 dan kelas VIII.2 SMPN 8 Bukittinggi. Karena adanya pengaruh Gadget terhadap interaksi sosial peserta didik.Selain itu, berdasarkan penjelasan dari guru BK di SMPN 8 Bukittinggi bahwa Gadget bisa dapat mempengaruhi interaksi sosial pesertadidikterjadi dikalangan siswa baik kelas VII, VIII, dan IX.Namun dalam penelitian ini, penulis hanya bisa mengambil populasi

[32] Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan.* (Bandung:Alfabeta,2009), cet. Ke-delapan, h.117

dari siswa kelas VIII. Karena pada kelas IX, siswa akan melaksanakan persiapan UN. Sehingga penulis tidak mendapatkan kesempatan untuk melakukan penelitian terhadap siswa kelas IX. Dan pada kelas VII karena Gadget belum terlihat jelas dalam mempengaruhi interaksi sosial peserta didik.

Keseluruhan populasi penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Populasi siswa kelas VIII

SMPN 8 Bukittinggi

No	**Kelas**	**Jumlah**
1	VIII.1	31 orang
2	VIII.5	32 orang
Total Populasi		64 orang

(Sumber: Absensi Siswa)

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi, sebagai contoh yang diambil dengan menggunakan cara-cara tertentu.[33] Suharsimi Arikunto berpendapat bahwa jika subjek penelitian kurang dari 100, lebih baik diambil seluruhnya, sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi, selanjutnya jika subjek penelitiannya besar dari 100 dapat diambil antara 10-25%.

[33] Margono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta:Rineka Cipta,2007)cet. Ke-enam, h.121

Penulis mengambil sampel dengan teknik *Proportional Random Sampling*. *Proportional Random Sampling* merupakan teknik pengambilan sampel porposi atau seimbang yang selalu dikombinasikan dengan teknik lain yang berhubungan dengan populasi yang tidak homogeny. Kata berimbang menunjuk pada ukuran jumlah yang tidak homogeny, disesuaikan dengan jumlah anggota tiap-tiap kelompok yang lebih besar.Jadi dalam menentukan anggota sampel, peneliti mengambil wakil-wakil dari tiap-tiap kelompok yang ada dalam populasi yang jumlahnya disesuaikan dengan jumlah anggota subjek yang ada di dalam masing-masing kelompok tersebut.[34]Dengan demikian jumlah sampel siswa yang diambil dalam penelitian ini sebanyak 40 orang siswa.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Angket

Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dalam bentuk angket. Angket merupakan cara pengumpulan data berbentuk pengajuan pernyataan tertulis melalui sebuah daftar pernyataan yang sudah dipersiapkan sebelumnya.[35]Angket disusun dengan menjabarkan variabel, variabel dalam penelitian ini adalah Gadget (variabel X) dan inteaksi sosial (variabel Y).Masing- masing variabel dijabarkan kedalam sub-sub variabel, dari sub-sub variabel disusun butir-butir (item) yang berupa pernyataan positif dan negatif. Setiap responden

[34]SuharsimiArikunto, *ManajemenPenelitian, (*Jakarta : Rineka Cipta,1995*)*,h.129
[35]AnasSudijon, *PengantarStatistikPendidikan*(Jakarta : RajawaliPers ,1999) hal.27

dapat memilih jawaban dengan cara memberi tanda (X) pada lembar jawaban.

Peneliti menggunakan skala likert, yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena social. Skala ini mencamtumkan lima alternative jawaban, yaitu selalu (SL), sering (SR), kadang-kadang (KD), jarang (J), tidak pernah (TP).

1. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu.Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, cerita, biografi, peraturan, kebijakan.Dokumentasi yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film dan lain-lain.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dokumen buku kasus, yaitu berupa catatan-catatan terkait permasalahan siswa selama di sekolah. Dokumentasi ini bisa didapat dari pihak sekolah, sehingga dengan dokumen buku kasus ini akan menjadi suatu pertimbangan dalam penelitian ini, untuk mengetahui tentang pengaruh Gadget terhadap interaksi sosial peserta didik.

E. Metode Analisis Instrumen

1. Validitas Instrumen Angket

Sebuah instrument membutuhkan suatu pengukuran dari sebuah data yaitu validitas.Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai

arti sejauh mana ketetapan dan kecermatan satu instrument pengukur (tes) dalam melakukan fungsi ukurnya.Satu tes dikatakan memiliki validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukur secara teapat atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukan pengukuran tersebuat. Artinya hasil ukuran dari pengukuran tersebut merupakan besaran yang mencerminkan secra tepat fakta atau keadaan sesungguhnya dari apa yang diukur.[36]

2. Reliabilitas Instrumen

Pengujian realiabilitas instrument dilakukan dengan cara ekuivalen yang pertanyaan yang secara bahasa berbeda tetapi maksdudnya sama. Pengujian reliabitas dengan cara ini cukup dilakukan sekali, tetapi instrumen dengan cara ini cukup dilakukan sekali, tetapi instrumennya dua, pada responden yang sama, waktu yang sama, instrumen berbeda. Realibitas instrument dihitung dengan cara mengkolerasikan antara data instrument yang satu dengan data instrument yang dijadikan equivalen bila korelasi positif dan signifkan, maka instrument dapat dinyatakan reliable. Uji reliabitas dilakukan dengan menggunakan rumus alpha cron bach dengan batuan SPSS.

F. Teknik Pengumpulan Data

Deskripsi Data Penelitian

[36]SuharsimiArikunto , *Dasar-DasarEvaluasiPendidikan* , (Jakarta : Bumi Aksara,1999),hal66-67

Deskripsi data tentang pengaruh Gadget terhadap interaksi sosial peserta didik tersebut dianalisis dengan melihat nilai rata-rata dengan rumus sebagai berikut:

$$\overline{X} = \frac{\sum Xn}{N}$$

Keterangan :

$\overline{X}$ = rata-rata hitung

$\sum$ = sigma ,artinya jumlah

N = jumlah populasi dalam distribusi itu

Kemudian dilanjutkan dengan menghitung persentase dari setiap skor masing-masing responden.Analisis data yang dilakukan adalah dengan mendeskripsikan pengaruh Gadget terhadapa interaksi sosial peserta didik.menggunakan rumus :

$$P = \frac{f}{n} x10$$

Keterangan :

P = tingkat persentase jawaban

f = frekuensi jawaban

n = jamlah sampel

Deskripsi pengaruh Gadget terhadap interaksi sosial peserta didik berdasarkan norma kategori diklasifikasikan dengan kriteria sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Kategorisasi dilakukan untuk menempatkan individu kedalam kelompok–kelompok yang terpisah secara berjenjang menurut suatu kontinum berdasarkan

atribut yang diukur. Dalam melakukan kategorisasi, diperlukan rentangan data atau interval, yang diperoleh dari rumus berikut:

$$Interval = \frac{dataterbesar - dataterkecil}{jumlahkelompok}$$

G. Pengujian Hipotesis Penelitian

1. Pengujian Normalitas

Uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak.Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan SPSS 22 yang dianalisis dengan menggunakan uji *Kolmogorov Simirnov*.Berdasarkan uji *Kolmogorov Simirnov*ini ditetapkan hipotesis yaitu, Ha (data berdistribusi normal) dan Ho (data tidak berdistribusi normal), taraf signifikansi sebesar 0,05. Adapun kriteria uji hipotesis adalah dengan menggunakan rumus sebagai berikut;

$$D_{0,05} = 1.36 \sqrt{\frac{n1+n2}{n1 \; x \; n2}}$$

Keterangan :

D : *Kolmogorov smirnov*

1.36 :Harga D untuk level Sig. a 0.05

N_1 : Jumlah sampel

N_2 : jumlah sampel Y.[37]

a. Uji hipotesis

1) Korelasi dan Dterminan

[37] Moh, Nazir, *metode penelitian*, (Jakarta : Ghalia Indonesia, 2003), hlm. 420

a. Mengkorelasikan data antara dua variable yaitu dengan menggunakan rumus *product moment*:

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

Keterangan :

R_{xy} = Indeks korelasi "r" *product moment*

N = *Number of cases* [38]

∑XY = Jumlah hasil perkalian antara skor X dan skor Y

∑ = jumlah seluruh skor X

∑Y = Jumlah seluruh skor Y

Mencari derajat bebasnya df dengan rumus

df = N – nr

Dimana :

Df = Derajat bebas

N = Jumlah sampel

Nr = jumlah variable

b. Memberi interpretasi terhadap r_{xy} dengan menggunakan cara: Interprestasi secara kasar (sederhana) berdasarkan pedoman JP. Guilford berikut tabelnya :

Tabel . 2.6

Interprestasi r_{xy}

Banyaknya "r" Product Moment (rxy)	Interprestasi

[38]Suharsimi Arikunto, *Managemen penelitian,*….Hlm 97

0,01 – 0,199	Antara variabel X dan Y memang terdapat korelasi, akan tetapi korelasi itu sangan lemah atau sangat rendah sehingga korelasi tersebut diabaikan (dianggap antara variabel X dan variabel Y)
0,20 – 0,339	Antara variabel X dan Y terdapat korelasi yang lemah dan rendah
0,40 – 0,599	Antara variabel X dan Y terdapat korelasi yang sedang atau cukup
0,60 – 0,799	Antara variabel X dan Y terdapat korelasi yang kuat atau tinggi
0,80 – 1.00	Antara variabel X dan Y terdapat korelasi yang sangat kuat atau sangat tinggi

2) Mencari koefisian determinasi dengan rumus :

$D = r^2 \times 100$

Keterangan :

D : Determinan

r^2 = Indeks Korelasi dikuadradatkan

3) Uji regresi sederhana

a. Persamaan regresi linear sederhana

Regresi sederhana adalah regresi linier yang mengestimasi besarnya koefesien-koefesien yang dihasilkan dari pesamaan yang bersifat linier, melibatkan satu variable terkait. Adapun rumus umum regesi linier sederhana adalah:

$Y = a + Bx$

Keterangan :

Y : Variabel

a : konstanta

b : koefisien

X : Variabel bebas yaitu kecerdasan spiritual.[39]

Rumus yang dapat digunakan untuk mencari nilai a dan b adalah :

$$b = \frac{N.(\sum XiYi) - \sum Xi \sum Yi}{N.\sum X^{2i} - (\sum Xi)^2}$$

$$a = \frac{\sum Yi - b \sum X\, i}{N} = Y + b\, X$$

b. Keberartian regresi

Setelah diperoleh persamaan regresi sederhana, menurut Ali muhiddin dan Maman Abdurahman dilakukan uji keterkaitan regresi dengan cara sebagai berikut[40]:

1) Menentukan rumusan H_0 dan H_a hipotesis yang dilakukan adalah :

   H_o : tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial peserta didik di SMPN 8 Bukittinggi

   H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial peserta didik di SMPN 8 Bukittinggi

2) Menentukan uji statistik yang sesuai. Iji statistic digunakan adalah uji F. Untuk menentukan uji F yang

[39]Sambas Ali Muhidin, Dkk, *Analisis korelasi regresi dan jalur dalam penelitian,…* hlm 39

[40]Sambas Ali Muhidin, Dkk, *Analisis korelasi regresi dan jalur dalam penelitian,…* hlm 188

dikemukakan oleh Samsas Ali Muhiddin dan Maman Abdurahman dengan langkah-langkah sebagai berikut :

a) Menentukan rumusan H_o dan H_a. Hipotesis yang dilakukan adalah

   Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan. antara penggunaan *gadget*terhadap interaksi sosial peserta didik di SMPN 8 Bukittinggi.

   Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan. antara penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial peserta didik di SMPN 8 Bukittinggi menghitung jumlah kuadrat regresi ($JK_{Reg\ b/a}$) dengan rumus :

   $JK_{Reg\ (a)} = \frac{(\sum Y)^2}{n}$

b) Menghitung jumlah kuadrat regresi b/a ($JK_{Reg\ b/a}$), dengan rumus:

   $JK_{Reg} = b.\left(\sum XY - \frac{\sum x \sum Y}{n}\right)$

c) Menghitung jarak kuadrat reaidu (JK_{Reg}), dengan rumus :

   $RJK_{Reg(a)} = \sum Y^2 - JK_{Reg(b/a)} - JK_{Reg(a)}$

d) Menghitung rata-rata jumlah kudrat regresi ($JKR_{Reg(a)}$), dengan rumus:

   $RJK_{Reg(b/a)} = JKR_{Reg(a/b)}$

e) Menghitung rata – rata jumlah kuadrat residu ($JKR_{Reg(a)}$), dengan rumus :

$JKR_{Reg(b/a)} = JKR_{Reg(a/b)}$

f) Menghitung rata – rata jumlah kuadrat residu (RJK_{Res}), dengan rumus:

$RJK_{Res} = \frac{JKRes}{n-2}$

g) Menghitung F, dengan rumus :

$F = \frac{RJK_{Reg(bIa)}}{RJK_{Reg}}$

h) Menentukan nilai krisis (a) atau nilai table F pada derajat bebas dengan rumus :

$Db_{Reg\ b/a} = 1$ dan $db_{Res} = n-2$

i) Selanjutnya disusun dalam daftar analisis variansi (Anava) seperti table berikut :

Tabel.2.7

Tabel Analisis Varian

Sumber Variansi	**DK**	**Jumlah kuadrat (JK)**	**Kuadrat table (KT)**	**F_{hitung}**	**F_{tabel}**
Total	**N**	$\sum Y^2$	**-**	**-**	**-**
Koefesien (a)	**I**	**$JK_{(a)}$**	**$RJK_{(a)}$**	$\frac{s^2 Reg}{S^2 Reg}$	$(a\ \frac{dRegb,}{a}\ dbre$
Regresi (a/b)	**I**	**$JK_{(b/a)}$**	**$RJK_{(b/a)} = S^2_{Reg}$**		
Sisa	**N – 2**	**JK_{Res}**	**$RJK_{Res} = S^2_{Res}$**		

Keterangan :

JKT =$\sum y^2$

$JK_{Reg\ (a)}$ = b. $\left(\sum XY - \frac{\sum X.\sum Y}{n}\right)$

$RJK_{Res} = \sum \boldsymbol{y^2} - JK_{Reg(b/a)} - JK_{Reg(a)}$

$RJK_{(b/a)} = JK_{(b/a)}$

$RJK_{Res} = \frac{JK\text{Res}}{n-2}$

$F = \frac{S^2 Reg}{S^2\ Reg}$

j) Membandingkan nilai Uji F dengan nilai tabel F sesuai dengan kriteria uji yang ada. Apa bila $F_{tab} \geq F_{tab}$ maka H_o dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial peserta didik di SMPN 8 Bukittinggi.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Untuk mengetahui deskripsi hasil penelitian tentang Pengaruh *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik SMP N 8 Bukittinggi, maka peneliti mengumpulkan data menggunakan angket yang dibagikan kepada sampel penelitian, yaitu siswa kelas VIII SMP N 8 Bukittinggi . Angket yang peneliti sebar menggunakan skala *likert* yang terdiri dari pernyataan positif dan negatif.

Untuk memperoleh gambaran yang lebih rinci mengenai Pengaruh *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik kelas SMP N 8 Bukittinggi, maka peneliti jabarkan hasil penelitian ini sebagai berikut.

Tabel 3.1
Skor Data Empirik Variabel Penelitian
Statistics

Statistics

		VAR00001	VAR00002
N	Valid	40	40
	Missing	0	0
Mean		68.7750	81.2500
Std. Error of Mean		2.30287	2.51349
Median		67.0000	78.5000
Mode		52.00	67.00
Std. Deviation		14.56460	15.89670
Variance		212.128	252.705
Range		54.00	59.00
Minimum		41.00	56.00
Maximum		95.00	115.00
Sum		2751.00	3250.00

Dari Tabel 3.1 di atas dapat diketahui bahwa skor data empirik variabel Gadget pada bagian Mean 68.7750, pada bagian Median 67.0000, pada bagian Minimum 41.00, Maksimum 95.00, dan skor data empirik variabel Interaksi Sosial pada bagian Mean 81.2500, pada bagian Median 78.5000, pada bagian Minimum 56.00 dan pada bagian Maksimum 115.00.

1. *Gadget*

Data tentang *Gadget* dikumpulkan menggunakan angket yang penulis sebarkan kepada sampel penelitian sejumlah 40 orang siswa. Angket yang disebarkan menggunakan skala Likert yang terdiri dari penyataan positif dan negatif. Siswa bisa memilih dengan alternatif jawaban yaitu Selalu (SL), Sering (SR), Kadang-Kadang (KD), Jarang (JR), Tidak Pernah (TP). Untuk pernyataan positif diberikan skor yaitu, SL=5, SR=4, K=3, JR=2, TP=1. Sedangkan untuk pernyataan negatif diberikan skor yaitu, SL=1, SR=2, K=3, JR=4, TP=5.

Berdasarkan angket tersebut terdapat tujuh indikator yang dapat mengungkapkan *Gadget* yaitu dampak positif dan dampak negatif. Berdasarkan angket yang disebarkan kepada sampel sebanyak 40 orang. Skor data empirik variable *Gadget* bagian Mean 68.7750, pada bagian Median 67.0000, pada bagian Minimum 41.00, Maksimum 95.00

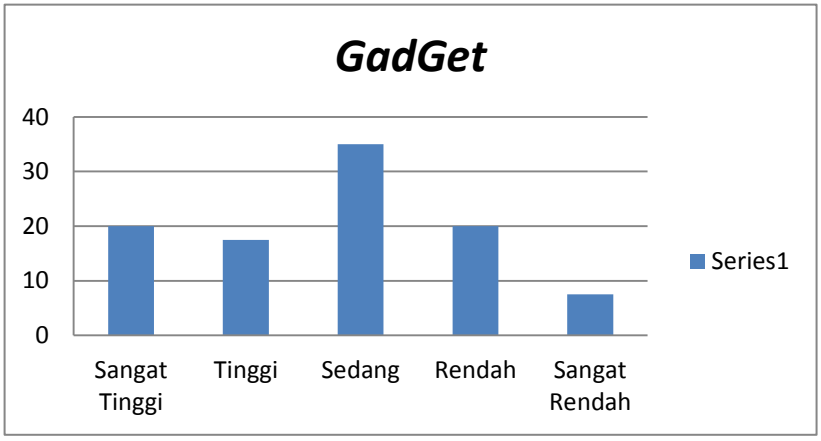
Untuk lebih jelasnya kecenderungan dan sebaran data lebih lengkap tentang *Gadget* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2
Daftar Distribusi Frekuensi *Gedget*

Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
84-95	8	20	**Sangat Tinggi**
72-83	7	17,5	**Tinggi**
60-71	14	35	**Sedang**
48-59	8	20	**Rendah**
36-47	3	7,5	**Sangat Rendah**

Grafik 3.1

Gadget



berdasarkan Tabel 3.2 dan Grafik 3.1 diatas dapat diketahui bahwa kategori Sangat tinggi (ST) dengan interval 84-95, frekuensi 8 dengan persentase 20%, kategori tinggi (T) dengan interval 72-83, frekuensi 7 dengan persentase 17,5% kategori Sedang (S) dengan interval 60-71, frekuensi 14 dengan persentase 35%, kategori Rendah (R) dengan interval 48-59, frekuensi 8 dengan presentase 20% dan kategori sangat rendah (SR) dengan interval 36-47, frekuensi 3 dengan persentase 7,5%

2. Interaksi Sosial

Data tentang Interaksi Sosial dikumpulkan menggunakan angket yang penulis sebarkan kepada sampel penelitian sejumlah 40 orang siswa. Angket yang disebarkan menggunakan skala Likert yang terdiri dari penyataan positif dan negatif. Siswa bisa memilih dengan alternatif jawaban yaitu Selalu (SL), Sering (SR), Kadang-Kadang (KD), Jarang (JR), Tidak Pernah (TP). Untuk pernyataan positif diberikan skor yaitu, SL=5, SR=4, K=3, JR=2, TP=1. Sedangkan untuk pernyataan negatif diberikan skor yaitu, SL=1, SR=2, K=3, JR=4, TP=5.

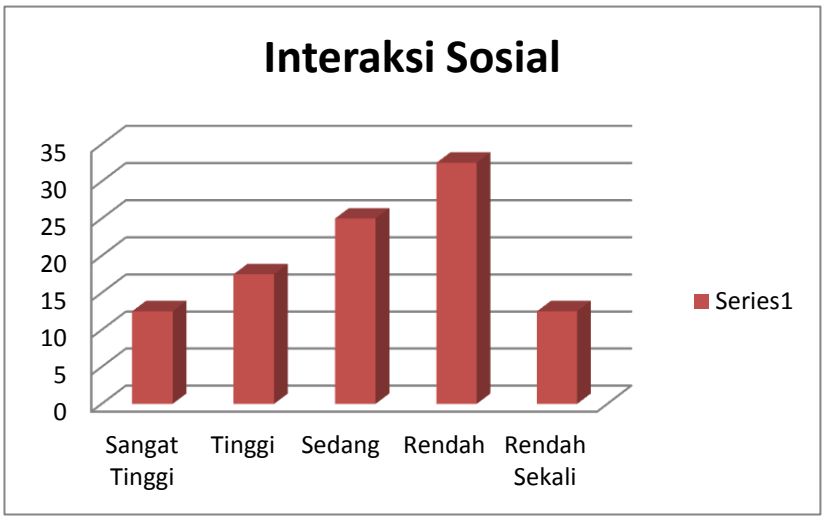
Untuk lebih jelasnya kecenderungan dan sebaran data lebih lengkap tentang Interaksi Sosial dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.3
Distribusi Frekuensi Variabel Interaksi Sosial

Interval	Frekuensi	%	Kategori
103-115	5	12,5	**Sangat Tinggi**
90-102	7	17.5	**Tinggi**
77-89	10	25	**Sedang**
64-76	13	32,5	**Rendah**
51-63	5	12,5	**Sangat rendah**

Grafik 3.2

Interaksi Sosial



berdasarkan Tabel 3.3 dan Grafik 3.2 diatas dapat diketahui bahwa kategori Sangat tinggi (ST) dengan interval 103-115 frekuensi 5 dengan persentase 12,5%, kategori tinggi (T) dengan interval 90-102 frekuensi 7 dengan persentase 17,5%, kategori Sedang (S) dengan interval 77-89 frekuensi 10 dengan persentase 25%, kategori Rendah (R) dengan interval 64-76 frekuensi 13 dengan presentase 32,5% dan kategori sangat rendah (SR) dengan interval 51-63 frekuensi 5 dengan persentase 12,5%

B. Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas peneliti dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan *SPSS* versi 22. Jika nilai *signivicance correlation (sig)* pada hasil perhitungan besar sama dari *alpha*, maka data dapat dikatakan berdistribusi normal. Sebaliknya jika nilai *significance correlation (sig)* pada

hasil perhitungan kecil sama dari *alpha,* maka data dapat dikatakan tidak berdistribusi normal. *Alpha* yang digunakan adalah 0,05.

Adapun hasil perhitungan uji normalitas terhadap 40 orang sampel pada penelitian ini menggunakan jasa komputer dengan bantuan program *SPSS versi 22* adalah sebagai berikut

Tabel 3.4

Tests of Normality

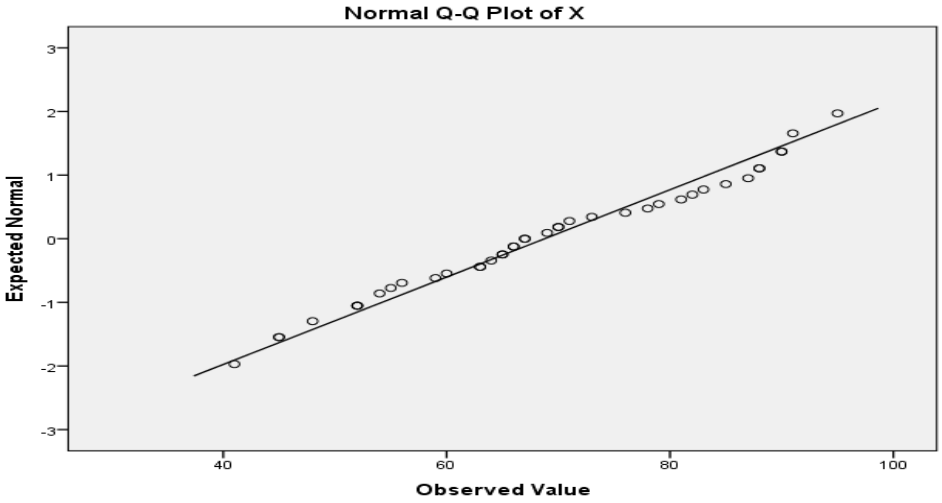
	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
X	.074	40	.200*	.968	40	.315
Y	.106	40	.200*	.956	40	.118

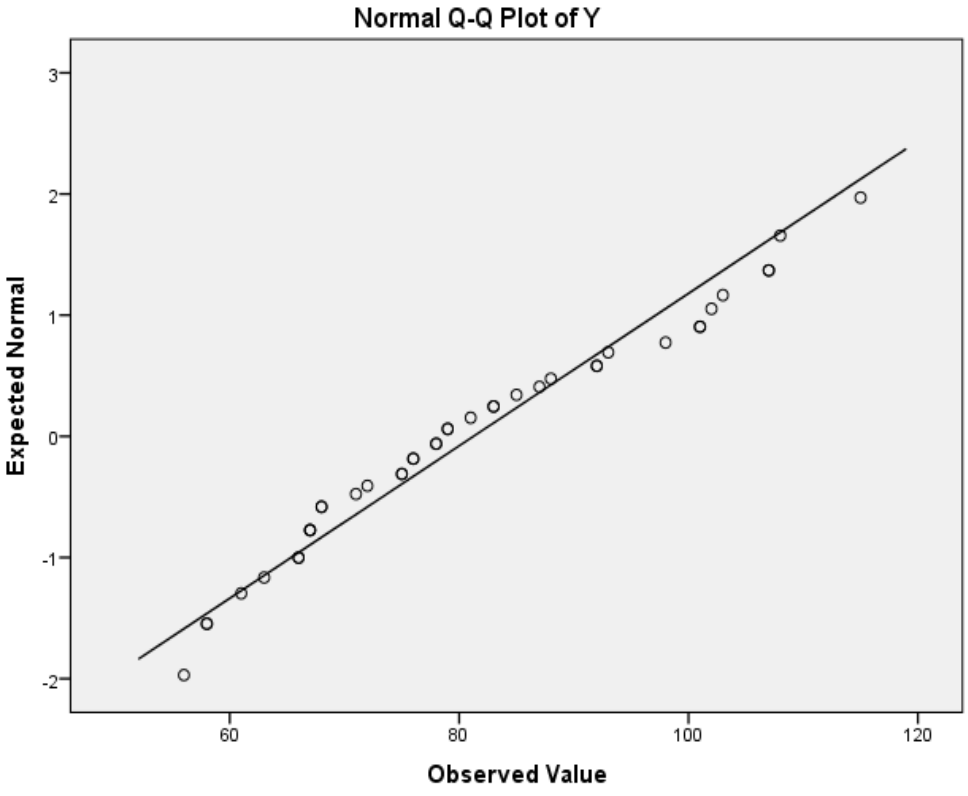
*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 3.4 di atas dapat dilihat bahwa variabel *Gadget* (X) memiliki nilai *significance* 0,200 yang berarti lebih besar dari *alpha* (0,05). Hasil ini menunjukkan bahwa variabel *Gadget* (X) berdistribusi normal. Variabel hasil belajar memiliki signivicance 0,200 yang berarti lebih besar dari *alpha* (0,05). Hasil ini menunjukkan bahwa variabel hasil belajar (Y) berdistribusi **normal.**

Kenormalitasan data akan lebih tergambar dari normal Q-Q Plot. Pada normal Q-Q Plot kenormalitasan suatu data dapat dideteksi dengan melihat penyebaran data (titik) pada sumbu diagonal grafik. Kenormalitasan data tersebut dapat dilihat pada gambar Q-Q Plot berikut:


Normal Q-Q Plot of X
Expected Normal
3
2
1
0
-1
-2
-3
40
60
80
100
Observed Value


Normal Q-Q Plot of Y
Expected Normal
3
2
1
0
-1
-2
60
80
100
120
Observed Value

Berdasarkan uji normalitas dengan menggunakan Q-Q Plot (*Gadget* dan Interaksi Sosial), terlihat data yang mendekati garis diagonal ini berarti bahwa menunjukkan pola berdistribusi **normal**.

C. Pengujian Hipotesis

1. Uji Korelasi

Ho : Tidak terdapat hubungan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial peserta didik Di SMP N 8 Bukittinggi (ditolak)

Ha : Terdapat hubungan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial peserta didik Di SMP N 8 Bukittinggi (diterima)

Untuk mengetahui pola hubungan, peneliti menggunakan uji korelasi dengan memanfaatkan *SPSS versi 22.* Adapun hasil uji korelasi pada variabel pengaruh penyesuaian diri terhadap hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 3.5
Uji Korelasi

Correlations

	X	Y
Pearson Correlation	1	.908**
Sig. (2-tailed)		.000
N	40	40
Pearson Correlation	.908**	1
Sig. (2-tailed)	.000	
N	40	40

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan Tabel 3.5 di atas, dapat dilihat bahwa taraf hubungan antara variable X dan Y adalah 0,908. Untuk mengekorelasikan kedua variable tersebut dicari *degree of freedom* df= n-2 (40-2=38). Kemudian dilihat r tabel korelasi *produk moment* pada siginifikan 0,005 dengan df= 0,320. Berdasarkan pedoman interpretasi jika r_{hitung} < dari pada r_{tabel} maka tidak ada hubungan yang signifikan. Pada hasil perhitungan tersebut bahwa dapat diketahui bahwa r_{hitung} 0,908 > r_{tabel} 0,320 maka dapat diketehui bahwa terdapat korelasi (hubungan) yang signifkan antara *Gadget* dengan Interaksi Sosial. Jika dlihat pada tabel pedoman interpretasi *product moment* dapat disimpulkan bahwa 0,908 terletak pada (0.80-1.00) yaitu antara variabel x dan variabel y terdapat korelasi yang sangat kuat atau sangat tinggi

2. Uji Determinasi

Untuk mengetahui besar pengaruh *Gadget* terhadap Interaksi Sosial peserta didik Di SMP N 8 Bukittinggi, terlihat dari koefisian determinasi antara variabel *Gadget* (X) dan Interaksi Sosial (Y) dengan rumus :

$D = (r_{xy})^2 \times 100\%$

$D = (0{,}908)^2 \times 100\%$

$D = 0{,}824464 \times 100\%$

$D = 82{,}4464\%$

Berdasarkan perhitungan maka diperoleh nilai r = 0,908 dan koefisien determinasi =82,44%.Berdasarkan nilai tersebut dapat di artikan determinasi antara variabel x dan y sebesar 82,44% *Gedget* ditentukan oleh Interaksi Sosial sementara 17,55% selebih nya ditentukan oleh faktor lain.

3. Uji Kebersamaan Regresi

Tabel 3.6
Test Uji Kebersamaan Regresi

Coefficients[a]

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	1.171	5.149		.227	.821
Y	.832	.062	.908	13.372	.000

a. Dependent Variable: X

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

$$\dot{Y} = 1.171 + 0{,}832X$$

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan kebermagnaan regresi linear 1.171 + 0,832*X*, sehingga dapat disimpulkan bahwa peningkatan Interaksi Sosial dapat dikirakan sebesar 1.171 + 0,832 dari *Gadget*.

4. Uji Regresi Sederhana

Ho : Tidak terdapat terdapat hubungan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial peserta didik Di SMP N 8 Bukittinggi (ditolak)

Ha : Terdapat hubungan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial peserta didik Di SMP N 8 Bukittinggi (diterima)

Untuk menguji hipotesis, peneliti menggunakan uji regresi sederhana dengan memanfaatkan *SPSS versi 22.* Adapun hasil uji regresi sederhana pada variabel pengaruh cara belajar terhadap hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 3.7

ANOVA[a]

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	6823.002	1	6823.002	178.813	.000[b]
	Residual	1449.973	38	38.157		
	Total	8272.975	39			

a. Dependent Variable: X

b. Predictors: (Constant), Y

Berdasarkan Tabel 3.7 di atas bahwa nilai koefision sebesar f_{hitung} 178.813 > f_{tabel} 4,23 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara Gadget terhadap interaksi sosial peserta didik di SMP N 8 Bukittinggi.

D. Pembahasan

1. Gambaran *Gadget*

Dari penyebaran instrumen penelitian berkenaan dengan Skor data empirik variable *Gadget* bagian Mean 68.7750, pada bagian Median 67.0000, pada bagian Minimum 41.00, Maksimum 95.00, dan skor data empirik variabel Interaksi Sosial pada bagian Mean 81.2500, pada bagian Median 78.5000, pada bagian Minimum 56.00 dan pada bagian Maksimum 115.00.

Dapat diketahui bahwa kategori Sangat tinggi (ST) dengan interval 84-95, frekuensi 8 dengan persentase 20%, kategori tinggi (T) dengan interval 72-83, frekuensi 7 dengan persentase 17,5% kategori Sedang (S) dengan interval 60-71, frekuensi 14 dengan persentase 35%, kategori Rendah (R) dengan interval 48-59, frekuensi 8 dengan presentase 20% dan kategori sangat rendah (SR) dengan interval 36-47, frekuensi 3 dengan persentase 7,5%.

Gadget sebuah istilah yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Gadget (ponsel) merupakan alat komunikasi yang praktis karena dapat dibawa kemana-mana, pasal 28 UU ITE tahun 2008 menjelaskan tentang "setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam transaksi elektronik".[41]

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa *Gedget* didominasikan kategori sangat tinggi berjumlah 8 orang siswa (20%) dan kategori tinggi 7 orang siswa (17,5%).

2. Gambaran Interaksi Sosial

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian yang dilakukan peneliti terdapat 40 responden ditemui bahwa Interkasi Sosial peserta didik yang berkategori . kategori Sangat tinggi (ST) dengan interval 103-115 frekuensi 5 dengan persentase 12,5%, kategori tinggi (T) dengan interval 90-102 frekuensi 7 dengan persentase 17,5%, kategori Sedang (S) dengan interval 77-89 frekuensi 10 dengan persentase 25%, kategori Rendah (R) dengan interval 64-76 frekuensi 13 dengan presentase 32,5% dan kategori sangat rendah (SR) dengan interval 51-63 frekuensi 5 dengan persentase 12,5%. Mean 81.2500, pada bagian Median 78.5000, pada bagian Minimum 56.00 dan pada bagian Maksimum 115.00.

[41] Pasal 28 UU ITE tahun 2008

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.[42]

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa Interkasi Sosial didominasikan kategori rendah yang berjumlah 13 orang siswa (32,5%) skor yang paling tinggi..

3. Pengaruh *Gadget* terhadap Interaksi Sosial Peserta didik di SMP N 8 Bukittinggi

Berdasarkan hasil penelitian dan perhitungan yang dilakukan dengan menggunakan program *SPSS versi 22* Berdasarkan pedoman interpretasi jika r_{hitung} 0,908 > 0,320 maka dapat diketahui bahwa korelasi (hubungan) yang signifikan antara *Gadget* dengan Interaksi Sosial. Dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya terdapat pengaruh variabel *Gadget* terhadap interaksi sosial peserta didik SMP N 8 Bukittinggi .

Dari data di atas dapat dipahami bahwa *Gadget* berpengaruh terhadap . Interaksi sosial peserta didik SMP N 8 Bukittinggi. Kualitas *Gadget* akan menentukan kualitas Interkasi sosial yang diperoleh. Maka berdasarkan analisis tersebut dapat diambil kesimpulan juga bahwa penggunaan *gadget* (*handphone)* dikalangan pelajar mempunyai pengaruh yang sedang atau cukup terhadap minat belajar siswa baik itu di sekolah ataupun di rumah.

[42] Soerjono Soekarto, dkk, *sosiologi suatu pengantar*, Jakarta, 2014, hlm 55

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pengaruh *Gedget* terhadap interaksi sosial peserta didik SMP N 8 Bukittingi sangat berpengaruh.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan, dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Berdasarkan data dari penyebaran instrumen penelitian berkenaan dengan *gadget*, diketahui bahwa persentase skor tertinggi yang diperoleh adalah 95.00, skor terendah yang diperoleh adalah 41.00. Dari data tersebut diperoleh nilai rata-rata keseluruhan (*mean*) sebesar 68,7750, nilai tengah (*median*) sebesar 67.0000. sedangkan distribusi frekuensi *gadget* dapat diketahui bahwa kategori Sangat tinggi (ST) dengan interval 84-95, frekuensi 8 dengan persentase 20%, kategori tinggi (T) dengan interval 72-83, frekuensi 7 dengan persentase 17,5% kategori Sedang (S) dengan interval 60-71, frekuensi 14 dengan persentase 35%, kategori Rendah (R) dengan interval 48-59, frekuensi 8 dengan presentase 20% dan kategori sangat rendah (SR) dengan interval 36-47, frekuensi 3 dengan persentase 7,5%
2. Berdasarkan data penelitian yang diolah dengan bantuan *SPSS versi 22* untuk variabel interaksi sosial peserta didik SMP N 8 Bukittinggi, skor terendah 56.00 dan rata-rata nilai tertinggi 115.00. Dari data tersebut diperoleh nilai rata-rata keseluruhan (*mean*) sebesar 81.2500, nilai tengah (*median*) sebesar 78.5000.

dapat diketahui bahwa kategori Sangat tinggi (ST) dengan interval 103-115 frekuensi 5 dengan persentase 12,5%, kategori tinggi (T) dengan interval 90-102 frekuensi 7 dengan persentase 17,5%, kategori Sedang (S) dengan interval 77-89 frekuensi 10 dengan persentase 25%, kategori Rendah (R) dengan interval 64-76 frekuensi 13 dengan presentase 32,5% dan kategori sangat rendah (SR) dengan interval 51-63 frekuensi 5 dengan persentase 12,5%

3. Berdasarkan hasil penelitian dan perhitungan yang dilakukan dengan menggunakan program *SPSS versi 22* menunjukkan bahwa F_{hitung} sebesar 178.813, sedangkan F_{tabel} sebesar 4,23, artinya 178.813 > 4,23. Berdasarkan perhitungan kriteria diatas, dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya terdapat pengaruh variabel *gadget* terhadap interaksi sosial peserta didik di SMP Negeri 8 Bukittinggi. Sementara itu besarnya pengaruh variabel *gadget* terhadap interaksi sosial adalah sebesar 82,44%, dan sebesar 17,55% interaksi sosial peserta didik dipengaruhi oleh faktor lain.

B. Saran

Berdasarkan penelitian ini maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat memberikan pemahaman dan menerapkan *gadget* secara baik sehingga dapat berdampak positif terhadap interaksi sosial peserta didik.
2. Bagi orang tua, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi tentang pentingnya pemberian bimbingan dan menerapkan *gadget* yang baik kepada anaknya untuk meningkatkan hasil belajar interaksi sosial peserta didik.
3. Bagi guru mata pelajaran, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan informasi tentang penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial peserta didik, sehingga diharapkan adanya kerjasama dan pemberian bimbingan serta arahan kepada anak didiknya agar keberhasilannya dalam belajar dapat tercapai.
4. Bagi guru BK atau guru pembimbing, hasil penelitian ini sebagai bahan evaluasi dalam melaksanakan layanan BK.
5. Bagi kepala sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan informasi tentang penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial, sehingga diharapkan dapat memberikan kebijakan yang tepat dalam meningkatkan penggunaan *gadget*, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah.
6. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini hanya terbatas pada penggunaan *gadget* saja, untuk itu kepada mahasiswa lain yang akan melakukan penelitian perlu diadakan penelitian pada aspek-aspek lainnya.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

Abu Ahmadi. 1991. psikologi sosial. Jakarta

Anas Sudijon. *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta : RajawaliPers ,1999)

Andi. 2010. facebook,twitter dan plurk. yogyakarta

Beauty Manumpil, dkk "*Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado",*ejournal Keperawatan (e-Kep), Vol.3 No.2, April 2015

Bimo walgito. 2011. teori-teori psikologi sosial, Yogyakarta

Burhan bungin. 2009. sosiologi komunikasi. Jakarta

Iskandar. 2009 ,panduan lengkap internet.Yogyakarta

Jaka Irawan & Lenny Armayati. "*Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja" ,*An-Nafs, Vol. 8 No.02, Tahun 2013

Keen achroni. 2014. recharge your spirit.Yogyakarta

Mohammad ali,mohammad asrori. 2014. psikologi remaja perkembangan peserta didik. Jakarta

Muhammad syukri albani nasution. 2015. *ilmu sosial budaya dasar*. Jakarta

Mubashiroh, "*Gadget, penggunaan dan Dampaknya"* , Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang" . Tahun 2013

Okky Rachma Fajrin "*Hubungan Tingkat Penggunaan mobile Gadget dan Potensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar" ,* Jurnal Idea Societe, Vol. 2 No. 6, September 2015

Soerjono soekanto,budi sulistiawati. 2014. sosiologi suatu pengantar, Jakarta

Syahrial syarbaini. 2013. dasar-dasar sosiologi. Yogyakarta

Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek.* (Jakarta: Rineka Cipta. 2006)

Sugiono. *Metode Penelitian Pendidikan.* (Bandung:Alfabeta,2009), cet. Ke-delapan

SuharsimiArikunto, *ManajemenPenelitian, (*Jakarta : Rineka Cipta,1995*)*

Zainal abiding. 2003. sosiosophologi sosiologi islam berbasis hikmah,Cv pustaka setia