

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi seperti saat ini sangat mudah sekali bagi kita untuk mencari informasi atau berkomunikasi antara satu dengan lainnya hanya dengan menggunakan gawai atau mekanik dengan fungsi praktis. Menurut (Febrino, 2017) gawai merupakan suatu alat atau instrumen yang lebih canggih dan praktis dibanding teknologi sebelumnya, salah satu jenis gawai adalah *smartphone* yang berisi berbagai macam aplikasi dan informasi yang ada di dunia ini. Defenisi pertama, “gawai” adalah kerja atau pekerjaan sebagaimana kita temui dalam kata turunan “pegawai” (orang yang bergawai atau bekerja). Defenisi kedua, “gawai” adalah segala alat dan perkakas yang dipakai dan membantu kehidupan manusia. Namun, kata “gawai” yang bermakna sebagai perkakas ini kemudian dimaknai secara khusus sebagai sinonim atau pengganti kata “*gadget*”.

Sehingga “gawai” bisa diartikan sebagai alat elektronik yang memiliki fungsi-fungsi praktis dan bersifat memudahkan (pekerjaan) manusia. Pengguna gawai tidak hanya berasal dari kalangan pekerja, tetapi sekarang ini di hampir semua kalangan menggunakan gawai dalam kegiatan yang mereka lakukan setiap harinya. Hampir setiap orang yang menggunakan gawai menghabiskan waktu mereka dalam sehari untuk menggunakan gawai mereka ini.

Gawai merupakan salah satu bentuk kemajuan teknologi komunikasi yang sangat cepat selama lebih dari lima tahun terakhir. Gawai selain memiliki fungsi

utama sebagai alat komunikasi, juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana lainnya semisal untuk bisnis, sumber informasi, penyimpanan berbagai macam data, sarana hiburan, jejaring sosial, media para produsen gawai mempromosikan barang mereka bahkan sebagai alat komunikasi. Keberadaan gawai yang merupakan salah satu wujud kemajuan dalam bidang teknologi baru membuat seseorang yang mampu mengaplikasikannya merasa selangkah lebih maju dari kondisi sebelumnya. Karena bagaimanapun juga, keberadaannya mempermudah kehidupan dan memiliki pengaruh yang luar biasa bagi kehidupan. Semenjak adanya gawai, komunikasi menjadi lebih mudah.

Namun penggunaan gawai juga berdampak negatif, seperti yang telah dijelaskan oleh (Karadağ et al., 2016) bahwa penggunaan gawai yang berlebihan dapat berakibat pada ketergantungan terhadap internet, dan penggunaan kartu kredit yang terlewat batas. Individu juga cenderung menggunakan gawai yang mahal dan mewah karena gawai merupakan salah satu bentuk penampilan sosial, juga sebagai media untuk mengurangi perasaan tidak nyaman selama kontak sosial dengan orang lain. Individu yang mengalami ketergantungan pada gawai juga mengalami dampak negatif dari segi psikologis, yaitu kecemasan, khawatir, tidak bahagia, kecewa, depresi yang tinggi, perasaan ekspektasi dan penasaran ketika individu tersebut tidak menggunakan gawai. Selain berdampak negatif dari segi psikologis, ketergantungan pada gawai juga berdampak negatif dari segi kepribadian, yaitu individu merasa terisolasi dari lingkungan sosial, dan tidak dapat melakukan *eye contact* dengan orang lain.

Pada penelitian ini gawai juga dapat mempengaruhi perilaku sosial seseorang terutama siswa, tergantung bagaimana siswa tersebut memanfaatkan gawai. Apabila siswa tersebut dapat memanfaatkannya dengan baik, gawai bisa sangat membantu dan mempermudah segalanya. Akan tetapi, apabila siswa tersebut menyalahgunakan penggunaannya, maka fungsi gawai yang seharusnya bersifat mempermudah hubungan sosial atau komunikasi seseorang malah menjadikan hubungan sosial tersebut semakin buruk hanya karena tidak mau bersilahturahmi secara langsung dan sibuk dengan gawai masing-masing sedang berkumpul dengan orang lain.

Tidak dapat dipungkiri bahwa penggunaan gawai baik secara langsung maupun tidak langsung berdampak positif ataupun negatif. Dampaknya pun tidak terbatas terhadap semua kalangan, termasuk pelajar. Adapun dampak positif gawai bagi siswa antara lain yaitu mempermudah para siswa mengkonsultasikan pelajaran dan tugas-tugas yang belum di mengerti, mempermudah berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman-teman, mengetahui informasi tentang kegiatan-kegiatan di sekolah dan sebagainya. Adapun dampak negatif gawai bagi siswa antara lain yaitu siswa menggunakan gawai untuk bermain *game online*.

Jika siswa telah kecanduan gawai maka siswa akan secara terus-menerus menggunakan gawai dan cenderung menarik diri dari kegiatan yang sesungguhnya penting bagi masa perkembangan mereka, seperti belajar dan berinteraksi dengan lingkungan. Hal tersebut dikarenakan mereka terlalu fokus bermain *game* yang ada pada fitur dalam gawai. Sedangkan siswa yang tidak kecanduan menggunakan gawai siswa yang masa perkembangannya baik atau tidak mengganggu konsentrasi

siswa dalam berinteraksi dengan keluarga, orang tua, teman, bahkan orang yang di sekelilingnya. Sehingga siswa tersebut tidak menggunakan gawai dengan bermain *game*, nonton *youtube*, *chattingan*, dan sebagainya.

Adapun pengertian interaksi sosial yang di kemukakan oleh (Siswanto, 2017) bahwa interaksi sosial merupakan manusia dalam kehidupan bermasyarakat akan saling berinteraksi atau berhubungan satu sama lain. Dalam suatu hubungan itu nantinya akan menjadi suatu proses interaksi sosial dimana makhluk sosial berinteraksi dengan lingkungannya, baik sebagai seorang individu maupun dari anggota dalam suatu kelompok.

Interaksi sosial disini dimulai pada saat dua orang atau lebih saling berkomunikasi menggunakan gawai, siswa dapat melakukan kegiatan saling menegur, tukar informasi, mengerjakan tugas dan saling mengobrol. Aktivitas seperti itulah merupakan wujud interaksi sosial. Penggunaan gawai dapat berdampak positif dan negatif terhadap interaksi sosial siswa.

Pada saat observasi interaksi sosial siswa memiliki dampak positif maupun negatif. Dapat kita ketahui bahwa dampak positifnya yaitu interaksi sosial siswa ketika berada di sekolah interaksinya dengan guru maupun dengan teman sekelompok siswa dapat melakukan kegiatan saling menegur, bahkan saling bertukar informasi, dan saling bertanya ketika ada tugas yang diberikan oleh guru, bahkan siswa juga dapat bercerita dengan guru-guru ketika lagi istirahat maupun bertanya tentang tugas yang belum siswa pahami.

Sedangkan dampak negatifnya yaitu ketika siswa berada didalam kelas maupun diluar kelas interaksinya dengan guru dan teman-teman

sekelompoknya sangat kurang karena siswa lebih berfokus dengan menggunakan gawai dibanding dengan berkomunikasi yang banyak dengan guru dan teman-temannya. Maka siswa sangat jarang berkomunikasi tatap muka dengan guru-guru yang lain diakibatkan karena siswa lebih memilih bermain gawai tersebut.

Penelitian yang sudah dilakukan oleh Pitthaully Haomasan, Nofharina (2018) dengan judul “pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap pola komunikasi interpersonal siswa SMP Negeri 50 Bandung”. Bahwa hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan *smartphone* terhadap pola komunikasi interpersonal siswa SMP Negeri 50 Bandung sudah baik. Pola komunikasi interpersonal dipengaruhi penggunaan *smartphone*.”

Penelitian (vol. 2 No. 1 Agustus 2019) dengan Judul ” pengaruh penggunaan *gadget* terhadap pola interaksi sosial dan komunikasi siswa SMP Negeri 5 Tarogong Kidul”. Berdasarkan hasil penelitian ini bahwa data terakhir yang didapat dari penelitian ini adalah data bagaimana *gadget* tidak hanya memiliki kelebihan dari fasilitas yang ditawarkan kepada penggunanya, melainkan juga memberikan dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang cukup mengganggu aktifitas dan komunikasi sehari-harinya. Hasil kuesioner tersebut bisa menjadi bukti munculnya gangguan dan pengaruh negatif bagi penggunanya. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan gawai cukup berperan penting dalam kehidupan sehari-hari, namun tidak sedikit pengguna gawai mendapat dampak positif dan negatif, tetapi bagaimana kita bijak dalam menggunakan gawai dalam kehidupan sehari-hari.

Fenomena yang terjadi di SMP Negeri 7 Palopo pada saat dilakukan observasi ditemukan bahwa siswa sangat menjadi perhatian bagi pihak sekolah salah satunya yaitu adanya perilaku pada siswa yang menggunakan gawai baik didalam maupun diluar kelas. Maka hal ini perlu adanya pengawasan dari guru maupun orang tua karena dapat merugikan diri siswa pada saat menyalahgunakan gawai tersebut. Selanjutnya peneliti menemukan bahwa siswa menggunakan gawai ternyata digunakan untuk bermain *game online* pada saat proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas seakan-akan siswa tersebut tidak memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru mata pelajaran, maka hal tersebut membuat proses belajar yang kurang efektif disebabkan siswa terlalu fokus dengan gawainya di banding dengan memperhatikan guru yang menjelaskan.

Maka dari itu perlu adanya pengawasan dari pihak sekolah agar siswa tidak terlalu larut dalam menggunakan gawai karena dapat menimbulkan efek yang bahaya pada dirinya terutama mengakibatkan emosional siswa terganggu pada saat dalam menggunakan gawainya, misalnya mengganggu konsentrasi siswa dalam berinteraksi sosial maupun dalam proses pembelajarannya dan juga berpengaruh pada minat belajar siswa karena terlalu berfokus menggunakan gawainya.

Alasan peneliti dalam memilih sekolah tersebut di SMP Negeri 7 Palopo karena melihat keadaan dan fenomena yang ada dilapangan pada saat dilakukan observasi. Ditemukan beberapa siswa khususnya di kelas IX dalam menggunakan gawai untuk bermain *game online*. Untuk itu penulis memilih sekolah tersebut dalam melakukan penelitian agar guru dapat melakukan pendekatan kepada ssiwa dan bisa mengurangi penggunaan gawai yang digunakan oleh siswa tersebut agar

tidak berdampak negatif pada dirinya, dan interaksi sosial siswa juga berjalan dengan lancar tanpa mengurangi komunikasi peserta didik baik guru, maupun dengan teman disekelilingnya.

Dari hasil observasi sebelumnya yang dilakukan oleh peneliti pada saat melakukan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) ditemukan bahwa siswa disekolah membawa gawai tanpa sepengetahuan guru. Ternyata siswa tersebut membawa gawai ke sekolah kemudian disalah gunakan, hal tersebut digunakan untuk bermain *game online* dilingkungan sekolah terutama didalam kelas. Hal ini membuat siswa tidak fokus pada mata pelajaran yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan paparan latar belakang di atas tersebut membuat peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian lebih lanjut mengenai **Pengaruh Penggunaan Gawai terhadap Interaksi Sosial Siswa SMP Negeri 7 Palopo.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

- 1.2.1. Bagaimana penggunaan gawai pada siswa di kelas IX SMP Negeri 7 Palopo?
- 1.2.2. Bagaimana gawai mempengaruhi interaksi sosial siswa di kelas IX SMP Negeri 7 Palopo ?
- 1.2.3. Bagaimana dampak gawai terhadap interaksi sosial siswa di kelas IX SMP Negeri 7 Palopo ?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini:

- 1.3.1. Untuk mengetahui penggunaan gawai pada siswa di kelas IX SMP Negeri 7 Palopo.
- 1.3.2. Untuk mengetahui gawai mempengaruhi interaksi sosial siswa di kelas IX SMP Negeri 7 Palopo
- 1.3.3. Untuk mengetahui dampak gawai terhadap interaksi sosial siswa di kelas IX SMP Negeri 7 Palopo.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1.4.1 Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi guru serta mahasiswa tentang penggunaan gawai terhadap interaksi sosial siswa.

1.4.2 Secara Praktis

- a. Bagi guru dan orangtua untuk selalu memperhatikan siswa dan putra atau putrinya terutama tentang pengaruh penggunaan gawai.
- b. Bagi siswa adalah untuk mengetahui pengaruh gawai terhadap interaksi sosial siswa.
- c. Bagi pihak sekolah membantu dalam menentukan kebijakan-kebijakan atau keputusan, yang akan nantinya diambil dalam menyelesaikan suatu masalah yang sedang dihadapi.

1.5 Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian

Banyak hal yang dapat menyebabkan adanya pengaruh gawai terhadap interaksi sosial siswa di kelas IX SMP Negeri 7 Palopo. Dalam penelitian ini, Peneliti hanya membatasi masalah pada pengaruh penggunaan gawai terhadap interaksi sosial siswa. Penelitian ini lebih difokuskan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan gawai terhadap interaksi sosial siswa di kelas IX SMP Negeri 7 Palopo.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Gawai

2.1.1 Pengertian Gawai

Gawai adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. Gawai semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya gawai. Gawai adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya *smartphone* seperti *iphone* dan *blackberry*, serta *netbook* (perpaduan antara komputer portabel seperti *notebook* dan internet).

Novitasari, dkk (2016) menyatakan bahwa media memungkinkan seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial, khususnya untuk kontak sosial maupun berkomunikasi satu dengan yang lainnya tidaklah susah, hanya dengan menggunakan gawai seseorang dapat berinteraksi satu dengan yang lainnya. Menurut (Chusna, 2017) gawai merupakan sebuah istilah dalam bahasa inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. Sedangkan menurut (Warisyah, 2019) gawai dapat diartikan sebagai alat elektronik yang digunakan sebagai media informasi, media belajar dan sebagai hiburan.

Bahkan gawai memang cenderung ditargetkan kepada anak-anak usia sekolah atau remaja, karena pada dasarnya mereka sudah mengenali teknologi yang saat ini. Berbagai kemudahan dan kecanggihan memang di tawarkan dengan mudah

oleh gawai yang saat ini, sehingga masyarakat seolah-olah mau tidak mau menjadi ketergantungan dengan alat elektronik ini.

Berdasarkan beberapa defenisi di atas dapat disimpulkan bahwa, gawai merupakan sebuah perangkat kecil yang praktis dan dapat digunakan oleh manusia dengan berkomunikasi antara jarak jauh maupun jarak dekat.

2.1.2 Bentuk-Bentuk Penggunaan Gawai

Di dalam penggunaan gawai mempunyai bentuk-bentuk Menurut Tuzzahrok (2019) adapun penjelasannya sebagai berikut adalah:

a. Sebagai alat komunikasi dengan orang tua, saudara, dan teman

Mereka memiliki gawai ini digunakan untuk berkomunikasi dengan orang tua ketika telat pulang kerumah. Selain untuk berkomunikasi dengan orang tua, gawai digunakan untuk berkomunikasi dengan saudara yang jauh serta untuk menghubungi teman-temannya untuk menanyakan tugas sekolah.

b. Untuk mencari informasi dan mencari tugas sekolah

Gawai yang mereka miliki digunakan untuk mencari informasi dan mencari tugas sekolah. Teknologi yang semakin canggih seperti gawai yang sudah dilengkapi oleh internet dan sistem 3G dan 4G, sehingga memudahkan untuk mencari informasi yang dibutuhkan.

c. Untuk alat hiburan

Selain digunakan untuk alat komunikasi, gawai juga digunakan sebagai alat hiburan. Mereka menggunakan gawai untuk menghilangkan rasa bosan dan rutinitas sekolahnya berupa bermain *game* baik *offline* maupun *online*.

d. Untuk mengambil gambar atau berfoto/selfi

Gawai yang mereka miliki juga bisa digunakan untuk mengambil gambar atau selfi. Dalam gawai terdapat aplikasi untuk mempercantik hasil gambar atau foto. Hal ini juga merupakan suatu cara untuk mengabadikan setiap momen dan mengekspresikan diri.

e. Untuk berbisnis

Dalam gawai yang dimiliki sudah membuat mereka mulai belajar mandiri dengan cara berbisnis. Bisnis yang dilakukan melalui gawainya memang tidak seberapa seperti jual akun *game online* dan jual pulsa.

f. Untuk membuka internet dan sosial media

Bermain dengan rasa keingin tahun yang tinggi sehingga gawai yang mereka miliki digunakan untuk membuka internet untuk mencari-informasi yang dibutuhkan dan membuka sosial media yang dimiliki untuk mencari teman yang jauh.

2.1.3 Jenis-Jenis Gawai

Gawai memiliki cangkupan yang cukup luas. Hampir setiap perangkat elektronik kecil dengan kemampuan khusus dan menyajikan teknologi yang baru bisa disebut gawai. Berikut ini beberapa jenis gawai yang sering digunakan diantaranya adalah:

Menurut (Kamil, 2017) gawai adalah telepon genggam (telepon genggam) atau telepon seluler (ponsel) atau *handphone* (HP) adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa kemana-kemana

(*portabel/mobile*) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (*nirkabel wireless*).

2.1.4 Fungsi dan Manfaat Gawai

Fungsi dan manfaat gawai secara umum adalah:

- a. Komunikasi zaman dahulu berkomunikasi berawal melalui batin, kemudian berkembang berupa tulisan yang dikirimkan melalui pos. Di era globalisasi ini manusia semakin bisa berkomunikasi dengan mudah, praktis, dan lebih efisien menggunakan media teknologi gawai.
- b. Sosial dengan adanya gawai yang memiliki berbagai fitur aplikasi dapat mempermudah kita untuk mendapatkan berbagai berita, kabar, dan cerita melalui media tersebut dapat menambah teman dan menjalin hubungan kekerabatan yang jauh tanpa harus membutuhkan waktu yang lama.
- c. Pendidikan di zaman sekarang belajar tidak hanya berfokus dengan buku atau media cetak lainnya. Karena dengan adanya gawai kita dapat dengan mudah mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang diperlukan seperti halnya tentang pendidikan, ilmu pengetahuan, politik, tanpa harus pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh dari tempat kita tinggal.

2.1.5 Aspek-Aspek Penggunaan Gawai

Aspek-aspek dalam menggunakan gawai dalam kehidupan sehari-hari, efek penggunaan gawai terhadap perilaku remaja dari aspek tolerance tergolong banyak. Lebih dari separuh remaja tidak pernah menghabiskan waktu hanya untuk menggunakan gawai saja. Menurut (Sari & Mitsalia, 2016) pemakaian gawai

dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakannya dengan durasi lebih dari 120 menit/hari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar > 75 menit.

Selain itu, dalam sehari bisa berkali-kali (lebih dari 3 kali) pemakaian gawai dengan durasi 30-75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian gawai. Selain itu, penggunaan gawai dengan intensitas sedang masuk dalam kategori menggunakan gawai dengan durasi lebih dari 40-60 menit/hari dan intensitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2-3 kali/hari setiap penggunaan.

Maka dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek dalam menggunakan gawai dalam kehidupan sehari-hari terutama pada remaja akan menimbulkan efek yang bahaya pada dirinya apabila tidak membatasi dalam menggunakan gawai dalam sehari.

2.2 Dampak Penggunaan Gawai

Penggunaan gawai dikalangan remaja tentunya akan menimbulkan dampak bagi remaja, dampak yang terjadi berupa dampak positif dan negatif. Adapun dampak positif dan negatif sebagai berikut:

2.2.1 Dampak Positif

- a. Memudahkan untuk berinteraksi dengan orang banyak lewat media sosial. sehingga memudahkan untuk saling berkomunikasi dengan orang baru dan memperbanyak teman.
- b. Mempersingkat jarak dan waktu, karena dalam era perkembangan gawai yang canggih terdapat media sosial seperti sekarang ini.

c. Hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi masalah dan menjadi halangan. Hal ini biasa dilakukan remaja dengan *sms* atau *bbm* kepada guru mata pelajaran. (Utomo & Budi, 2015).

2.2.2 Dampak Negatif

Dampak negatif dari penggunaan gawai yaitu (a) remaja menggunakan media sosial didalam gawai mereka, sehingga menimbulkan lebih banyak waktu yang digunakan untuk bermain gawai. Hal ini biasanya digunakan remaja untuk berkomunikasi dimedia sosial dibandingkan dengan belajar. (b) aplikasi yang ada didalam gawai membuat remaja lebih mementingkan diri sendiri. Seringkali remaja mengabaikan orang disekitarnya bahkan tidak menganggap orang yang mengajaknya mengobrol. (Harfiyanto et al., 2015).

2.3 Beberapa Faktor Mengapa Gawai Sangat Berpengaruh

Gawai selalu muncul dengan teknologi yang lebih baik atau selalu ada pembaruan yang membuat para penggunanya menjadi lebih nyaman dan lebih praktis. Fitur-fitur umum pada gawai, yaitu internet, kamera, *video call*, telepon, email, *sms*, *wifi*, *bluetooth*, *games*, *MP3*, *browser*, dan lain-lain. Gawai merupakan teknologi komunikasi yang paling berkembang saat ini gawai memiliki banyak fungsi selain untuk berkomunikasi gawai dapat digunakan sebagai media hiburan untuk menonton video, mendengarkan musik dan untuk mengabadikan momen melalui kamera (Simamora, 2016).

2.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Gawai

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi remaja dalam penggunaan gawai faktor-faktor tersebut meliputi:

- a. Iklan yang merajalela didunia pertelevisian dan dimedia sosial. Iklan seringkali mempengaruhi remaja untuk mengikuti perkembangan masa kini. Sehingga hal itu membuat remaja semakin tertarik bahkan penasaran akan hal baru.
- b. Gawai menampilkan fitur fitur yang menarik. Fitur-fitur yang ada didalam gawai membuat ketertarikan pada remaja, sehingga hal itu membuat remaja penasaran untuk mengoperasikan gawai.
- c. Kecanggihan dari gawai dapat memudahkan semua kebutuhan remaja. Kebutuhan remaja dapat terpenuhi dalam bermain *game*, sosial media bahkan sampai berbelanja online.
- d. Keterjangkauan harga gawai disebabkan karena banyaknya persaingan teknologi. Sehingga dapat menyebabkan harga dari gawai semakin terjangkau.
- e. Lingkungan membuat adanya penekanan dari teman sebaya dan juga masyarakat. Hal ini menjadi banyak orang yang menggunakan gawai, maka masyarakat lainnya menjadi enggan meninggalkan gawai.
- f. Faktor budaya berpengaruh paling luas dan mendalam terhadap perilaku remaja (Fadilah, 2015).

2.5 Interaksi Sosial

2.5.1 Pengertian Interaksi Sosial

Interaksi sosial merupakan kunci dari semua kehidupan manusia, oleh karena itu tanpa adanya interaksi sosial, tidak akan ada mungkin ada kehidupan manusia. Sedangkan interaksi secara umum dapat diartikan saling berhubungan atau saling bereaksi dan dilakukan lebih dari satu individu. Sedangkan kata sosial dapat diartikan berkenaan dengan masyarakat. Maka dari itu, pengertian interaksi sosial

adalah hubungan yang terjadi dalam sekelompok manusia yang melakukan hubungan baik berkomunikasi maupun dalam tindakan sosial (Witarsa et al., 2018).

Interaksi sosial diartikan sebagai suatu aktivitas yang dilakukan seseorang terhadap individu lain yang diberi hukuman dengan suatu tindakan oleh individu lain yang menjadi pasangan (Khairul Anwar & Taufik, 2016). Sedangkan menurut (Siswanto, 2017) interaksi sosial merupakan manusia dalam kehidupan bermasyarakat akan saling berinteraksi atau berhubungan satu sama lain. Dalam suatu hubungan itu nantinya akan menjadi suatu proses interaksi sosial dimana makhluk sosial berinteraksi dengan lingkungannya, baik sebagai seorang individu maupun dari anggota dalam suatu kelompok.

Dari beberapa defenisi diatas dapat disimpulkan bahwa, interaksi sosial merupakan suatu hubungan sosial yang menyangkut hubungan antara perorangan, hubungan antara kelompok-kelompok, atau hubungan kelompok dan perorangan dan interaksi sosial kunci dari semua kehidupan sosial. Tanpa interaksi sosial, tidak ada kehidupan bersama, oleh sebab itu interaksi sosial sangatlah penting di kehidupan manusia seperti bisa bekerja sama, saling berbicara, saling menolong, dan seterusnya untuk mencapai suatu tujuan bersama.

2.5.2 Syarat-Syarat Interaksi Sosial

Syarat-syarat didalam interaksi sosial mempunyai 2 makna yang akan terjadi pada saat berinteraksi dengan sesama manusia, adapun penjelasan tentang syarat-syarat interaksi sosial menurut (Suyomukti, 2016) interaksi sosial tidak akan mungkin terjadi apa bila tidak memenuhi dua syarat adalah:

a. Adanya kontak sosial

Kata kontak berasal dari bahasa con atau cum (artinya bersama-sama) dan tango (yang artinya menyentuh) jadi arti secara harfiah adalah bentuk bersama-sama menyentuh, secara fisik, kontak baru terjadi apabila terjadi hubungan badaniah, oleh karena orang dapat mengadakan hubungan dengan pihak lain tanpa penyentuhannya misalnya dengan berbicara dengan pihak lain tersebut.

b. Adanya komunikasi

Arti penting dari komunikasi adalah bahwa seseorang memberikan tafsiran pada perilaku orang lain (yang berwujud pembicaraan, gerak-gerak badaniah atau sikap), perasaan-perasaan apa yang diingin disampaikan oleh orang tersebut. Dengan adanya komunikasi tersebut sikap-sikap dan perasaan-perasaan suatu kelompok manusia atau orang perseorangan dapat di ketahui oleh kelompok-kelompok lain atau orang-orang lainnya.

2.5.4 Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial

Bentuk-bentuk interaksi sosial menurut (Santoso, 2010) meliputi:

a. Kerjasama (*Cooperation*)

Kerjasama adalah usaha yang dikoodinasikan yang ditunjukkan kepada tujuan yang dapat dipisahkan. Pengertian ini memperkuat pandangan bahwa kerjasama sebagai akibat kekurangmampuan individu untuk memenuhi kebutuhan dengan usaha sendiri sehingga individu yang bersangkutan memerlukan bantuan individu lain.

b. Persaingan (*Competition*)

Persaingan adalah bentuk interaksi sosial dimana seseorang mencapai tujuan, sehingga individu lain akan dipengaruhi untuk mencapai tujuan mereka.

c. Pertentangan (*Conflict*)

Konflik adalah proses yang berselang-seling dan terus-menerus serta mungkin timbul pada beberapa waktu, lebih stabil berlangsung dalam proses interaksi sosial.

d. Penerimaan (*Acculturation*)

Akulturasinya adalah penerimaan unsur-unsur baru menjadi satu tanpa menghilangkan unsur-unsur yang lama.

e. Perpaduan (*Assimilation*)

Perpaduan adalah suatu proses saling menekan dan melebur dimana seseorang atau kelompok memperoleh pengalaman, perasaan dan sikap dari individu dalam kelompok lain.

2.5.3 Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial

Adapun bentuk-bentuk interaksi sosial menurut (Sudarma, 2014) adalah suatu interaksi sosial dapat terjadi dalam berbagai bentuk dimana disatu sisi interaksi dapat bersifat asosiatif (kerjasama, akomodasi, dan asimilasi), intinya interaksi sosial yang baik-baik, kerjasama, rukun, harmonis, serasa. Sedangkan interaksi yang bersifat disosiatif (persaingan, pertentangan atau pertikaian) yang dapat merusak hubungan kerjasama menjadi suatu pertentangan atau konflik, intinya interaksi sosial yang tidak baik, penuh persaingan, perang dingin, bertengkar.

2.5.4 Aspek-Aspek Interaksi Sosial

Menurut (Sarwono, 2013) ada beberapa aspek yang mendasari interaksi sosial yaitu:

- a. Komunikasi adalah proses pengiriman berita atau informasi dari seseorang kepada orang lainnya. Terdapat lima unsur dalam proses komunikasi, yaitu: adanya pengiriman berita, penerima berita, adanya berita yang dikirimkan, ada

media atau alat pengiriman berita, ada sistem simbol yang digunakan untuk menyatakan berita.

- b. Kontak sosial merupakan peristiwa terjadinya hubungan sosial antara individu satu dengan lain. kontak yang terjadi tidak hanya fisik tapi juga secara simbolik seperti senyum, jabat tangan. Kontak sosial dapat positif atau negatif. Kontak sosial negatif mengarah pada suatu pertentangan sedangkan kontak sosial positif mengarah pada kerja sama. Kontak sosial dapat berlangsung dalam tiga bentuk yaitu antar perorangan, antara orang perorangan dengan suatu kelompok manusia dan antara suatu kelompok dengan kelompok yang lain.
- c. Sikap (*attitude*) adalah istilah yang mencerminkan rasa senang, tidak senang atau perasaan biasa-biasa saja (netral) dari seseorang terhadap sesuatu. Sesuatu itu bisa benda, kejadian, situasi, orang-orang, atau kelompok. Sikap dinyatakan dalam tiga domain, yaitu: *Affect*, merupakan perasaan yang timbul, *Behavior*, merupakan perilaku yang mengikuti perasaan itu, *Cognition*, merupakan penilaian terhadap objek sikap.
- d. Tingkah laku kelompok, teori yang pertama dikemukakan oleh tokoh-tokoh psikologi dari aliran klasik yaitu bahwa tingkah laku kelompok merupakan sekumpulan individu dan tingkah laku kelompok adalah gabungan dari tingkah laku-tingkah laku individu-individu secara bersama-sama. Teori yang kedua dikemukakan oleh Gustave Le Bon, bahwa tingkah laku kelompok yaitu bahwa bila dua orang atau lebih berkumpul disuatu tempat tertentu, mereka akan menampilkan perilaku yang sama sekali berbeda dari pada ciri-ciri tingkah laku individu-individu itu masing-masing.

2.5.5 Penggunaan Gawai Mempengaruhi Interaksi Sosial

Perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi begitu cepat sehingga tanpa kita sadari bahwa banyak yang mempengaruhi aspek-aspek kehidupan manusia. Seiring berjalannya waktu maka arus globalisasi dan pertukaran informasi yang cepat maka dapat menyebabkan peranan teknologi komunikasi menjadi sangat penting. Penggunaan gawai dikalangan pelajar masa kini merupakan sebuah keharusan untuk memilikinya, misalnya handphone, tablet, laptop, dan berbagai macam gawai lainnya.

Gawai dapat merubah makna dari “kesendirian”, dapat menjadi suasana yang lebih ramai dan hidup. Dengan satu gawai yang canggih saja kita bisa mendengarkan berbagai macam seperti mendengarkan musik, bermain *games*, bermain internet, melihat foto-foto, menonton vidio, dan lain-lain meskipun berada dalam satu ruangan sendirian tanpa apapun. Interaksi sosial dapat berguna bagi siswa dalam mengembangkan pemikiran sosial, yang berkenaan dengan pengetahuan dan keyakinan mereka tentang masalah hubungan dan keterampilan sosial.

Peningkatan jumlah penggunaan gawai serta cara berkomunikasi yang berubah-ubah maka suatu kesenangan dalam penggunaan alat-alat teknologi guna membantu dan mempermudah aktivitas-aktivitas manusia, tetapi disatu sisi penggunaan teknologi yang semakin meningkat justru menurunkan intensitas hubungan individu.

2.5. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan sebagai bahan acuan penulis antara lain yaitu:

- a. Rujukan penelitian (Syahyudin, 2020) (vol. 2 No. 1 Agustus 2019) dengan Judul ”pengaruh penggunaan *gadget* terhadap pola interaksi sosial dan komunikasi siswa SMP Negeri 5 Tarogong Kidul”. Berdasarkan hasil penelitian ini bahwa data terakhir yang didapat dari penelitian ini adalah data bagaimana *gadget* tidak hanya memiliki kelebihan dari fasilitas yang ditawarkan kepada penggunanya, melainkan juga memberikan dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang cukup mengganggu aktifitas dan komunikasi sehari-harinya. Hasil kuesioner tersebut bisa menjadi bukti munculnya gangguan dan pengaruh negatif bagi penggunanya.
- b. Rujukan penelitian yang sudah dilakukan oleh Pitthaully Haomasan, Nofharina (2018) dengan judul “pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap pola komunikasi interpersonal siswa SMP Negeri 50 Bandung”. Bahwa hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan *smartphone* terhadap pola komunikasi interpersonal siswa SMP Negeri 50 Bandung sudah baik. Pola komunikasi interpersonal dipengaruhi penggunaan *smartphone*.
- c. Rujukan penelitian yang dilakukan oleh Azizah Ummu Syaroh (2019) dengan judul “faktor kontrol diri dalam penggunaan *gadget (smartphone)* pada siswa“. Hasil dari penelitian ini bahwa dengan 100 subjek siswa SMP kelas IX, peneliti menemukan berbagai macam faktor yang telah dikelompokkan menjadi 4 faktor utama. Secara teori, adalah 12 faktor yang mempengaruhi kontrol diri dalam

penggunaan *gadget (smartphone)*, setelah di analisis ditemukan faktor yang paling berpengaruh terhadap kontrol diri dalam penggunaan *gadget (smartphone)* yaitu faktor ketertarikan sebesar 71,2% sedangkan faktor terendah yaitu faktor motivasi diri dan ekstrakurikuler sebesar 47,8%.

- d. Rujukan penelitian yang dilakukan oleh Tiurlan M. Doloksaribu, M.Kep Julya Valentine Christiani Zai (2019) dengan judul “hubungan intensitas penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial siswa/i kelas VIII DI SMP Swasta Pencawan Medan”. Hasil dari penelitian ini yaitu berdasarkan frekuensi, siswa/i kelas VIII SMP Swasta Pencawan Medan mayoritas menggunakan *gadget* 3-4 kali dalam sehari, hal tersebut mempengaruhi interaksi sosial peserta didik, diantaranya 15 orang memiliki interaksi sosial cukup baik dan 12 orang peserta didik memiliki interaksi sosial baik. Sedangkan berdasar durasi, siswa/i VIII SMP Swasta Pencawan Medan menggunakan *gadget* 4-6 jam dalam sehari, hal tersebut mempengaruhi interaksi sosial peserta didik yaitu 17 orang memiliki interaksi sosial kurang baik, dan adanya hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial siswa/i kelas VIII.

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 7 Palopo. Dalam situasi sekarang ini banyak dari remaja, anak-anak bahkan orang dewasa sudah terpengaruhi dengan adanya penggunaan gawai sehingga mempengaruhi interaksi sosial. Bahkan sebagian siswa yang tidak peduli dengan lingkungannya sendiri, karena hanya memfokuskan pada gawainya yang digunakan untuk bermain *game online* saja. Selain itu siswa tersebut juga belum memiliki akal yang sehat dari banyaknya pengaruh yang muncul apalagi dijenjang dibangku SMP mereka terus menerus

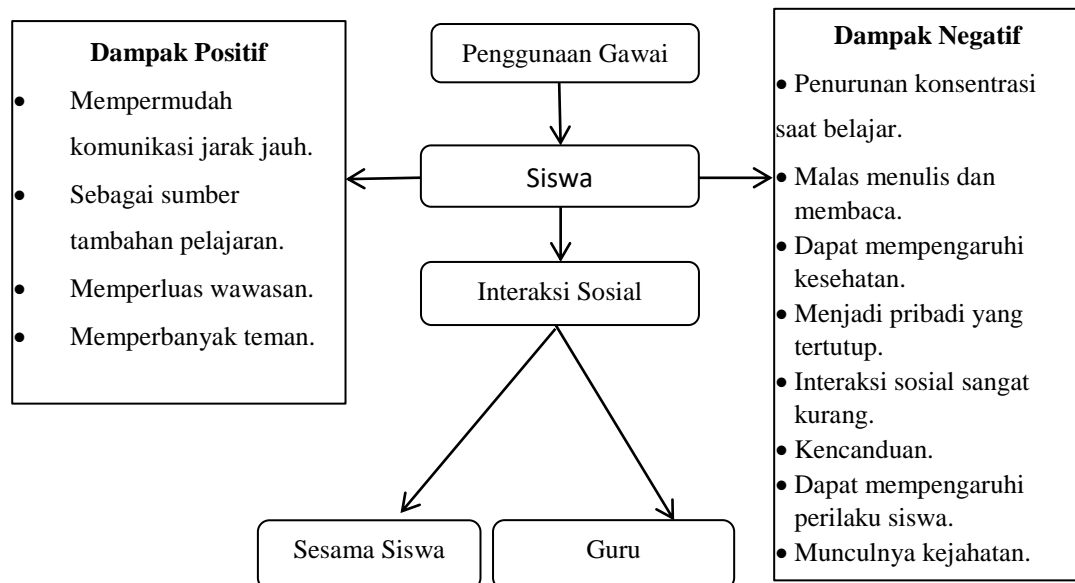
melakukannya hingga terjadi kecanduan. Dengan cara mengetahui apa yang menyebabkan mereka masuk ke dalam dunia *game online* diantaranya yaitu kegabutan, stress, ingin sendiri, sehingga interaksi sosial yang kurang baik.

2.6 Kerangka Berpikir

Gawai “artinya teknologi baru yang dapat mempermudah kehidupan di zaman modern ini“. Sedangkan gawai menurut (Febrino, 2017) merupakan suatu alat atau instrumen yang lebih canggih dan praktis dibanding teknologi sebelumnya, salah satu jenis gawai adalah *smartphone* yang berisi berbagai macam aplikasi dan informasi yang ada di dunia ini. Gawai juga dapat mempermudah kegiatan komunikasi manusia, kini kegiatan komunikasi semakin berkembang semakin lebih maju dengan munculnya gawai. Salah satu hal yang membedakan gawai dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur kebaruan. Artinya, dari hari ke hari gawai selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis contoh gawai misalnya *handphone*.

Interaksi sosial adalah kunci dari semua kehidupan sosial oleh karena itu tanpa adanya interaksi sosial tidak akan mungkin ada kehidupan manusia. Interaksi sosial yang dimaksudkan sebagai pengaruh timbal balik antara individu perorangan dengan kelompok, maka hal tersebut tidak bisa berjalan dengan semestinya tanpa adanya interaksi sosial, karena manusia juga butuh saling mendukung dalam kebersamaan. Untuk itu manusia juga dituntut mampu bekerja bersama, saling menolong, saling menghormati, tidak mengganggu hak-hak orang lain serta mampu menyalani silaturahmi dengan baik dalam hidup bermasyarakat, sedangkan interaksi sosial juga bisa terjadi dimana saja dan kapan pun itu.

Disini penulis mengkhususkan dimana pengguna gawai di SMP Negeri 7 Palopo dapat berpotensi dengan mempengaruhi penggunaan gawai seperti interaksi sosial siswa yang tidak berjalan dengan semestinya disekolah akibat dari penggunaan gawai tersebut.



Gambar 2.1 Kerangka berpikir

2.7 Hipotesis

Hipotesis yang akan diuji pada penelitian ini yaitu hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a). Merujuk pada landasan teori dan kerangka berpikir maka hipotesis dari penelitian ini yaitu:

H_0 : $p = 0$, Diduga tidak ada pengaruh penggunaan gawai terhadap interaksi sosial siswa SMP Negeri 7 Palopo.

H_a : $p \neq 0$, Diduga ada pengaruh penggunaan gawai terhadap interaksi sosial siswa SMP Negeri 7 Palopo.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan rencana atau rancangan yang dibuat oleh peneliti sebagai acuan pedoman dalam pelaksanaan penelitian. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang menghasilkan penemuan, yang dilakukan menggunakan prosedur statistik atau cara lain secara kuantitatif (pengukuran). Dengan menggunakan pendekatan deskriptif. Pendekatan ini dilakukan untuk mengetahui masing-masing variabel baik satu atau lebih yang bersifat independen tanpa membuat perbandingan maupun hubungan dengan variabel lain (Tersiana, 2018).

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 7 Palopo yang berlokasi di Jalan Andi Pangeran No. 6 Kota Palopo. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni-Agustus 2021. Dalam melakukan penelitian ini karena kondisi yang tidak memungkinkan saat ini dalam situasi pandemi Covid-19 dan pemerintah tersebut belum mengizinkan siswa untuk ke sekolah dalam melakukan proses kegiatan belajar mengajar secara langsung (tatap muka). Maka pada saat penelitian proses yang digunakan dalam penelitian ini yaitu secara daring dengan menggunakan *google form*.

3.3 Deskripsi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 7 Palopo yaitu seluruh siswa kelas IX.A dan IX.D dengan tahap pengumpulan data dilakukan sejak tanggal 15 Juli sampai tanggal 20 Agustus 2021 dan didapatkan sampel sebanyak 52 responden. Pendistribusian *Kuesioner* dilakukan secara daring menggunakan *google form*, dikarenakan siswa belum bisa melakukan proses pembelajaran di sekolah dikarenakan kondisi yang tidak memungkinkan akibat virus covid-19. Adapun jadwal kegiatan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 4.2 di bawah ini.

Tabel 4.2 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

NO	Pelaksanaan	Tempat	Keterangan
1.	6 Juli 2021 Pukul 07.00 - 10.00	Sekolah SMP Negeri 7 Palopo	Pertemuan dengan Kepala Sekolah SMP Negeri 7 Palopo.
2.	8 Juli 2021 Pukul 07.30 - 09.30	Sekolah SMP Negeri 7 Palopo	Pertemuan dengan wali kelas IX SMP Negeri 7 Palopo.
3.	12 Juli 2021 Pukul 08.00 - 11.00	Sekolah SMP Negeri 7 Palopo	Memberikan link angket kepada wali kelas untuk persiapan di kelas IX.
4.	15 Juli 2021 Pukul 08.00	Sekolah SMP Negeri 7 Palopo	Menyebarkan link angket disetiap group kelas IX.

3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

3.4.1 Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX SMP Negeri 7 Palopo, mulai dari kelas XI.a hingga kelas XI.d dengan jumlah keseluruhan sebanyak 111 orang siswa. Jumlah siswa setiap kelas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Jumlah siswa setiap kelas

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	IX.a	29 Siswa
2	IX.b	30 Siswa
3	IX.c	25 Siswa
4	IX.d	22 Siswa
	Jumlah	111 Siswa

3.4.2 Sampel Penelitian

Pengambilan sampel dalam penelitian menggunakan teknik purposive sampling. Menurut Sugiyono (2012) “*purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu”. Pada penelitian ini, total populasi terdiri dari 111 orang siswa dan di ambil sampel sebanyak 52 orang siswa dengan pertimbangan sebagai berikut:

- a. Siswa kelas IX SMP Negeri 7 Palopo.
- b. Kehadiran tidak kurang dari 75% pada kegiatan pembelajaran .
- c. Siswa yang memiliki gawai/android.

3.5 Jenis dan Sumber Data

3.5.1 Jenis Data

Jenis data penelitian ini adalah jenis data kuantitatif. Data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka atau bilangan, dan data yang dapat diukur dengan melakukan teknik statistik, matematika atau komputasi.

3.5.2 Sumber Data

Dalam penelitian ini sumber data yang diperoleh yaitu siswa kelas IX SMP Negeri 7 Palopo.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini penulis membutuhkan data pendukung yang relevan, untuk mendukung data tersebut diterapkan beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut:

3.6.1 Observasi

Menurut Tersiana (2018) mendefenisikan observasi yaitu proses pengamatan menyeluruh dan mencermati perilaku pada suatu kondisi tertentu. Pada dasarnya, observasi bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas, individu, serta makna kejadian berdasarkan perspektif individu. Dalam penelitian ini, penulis melakukan observasi secara langsung ke lokasi penelitian, yaitu di SMP Negeri 7 Palopo untuk mengetahui proses pengelolaan data untuk mendukung dalam proses penelitian.

Adapun aspek-aspek yang diamati dalam observasi adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-kisi lembar observasi

No	Aspek Yang Diamati	Ceklis (√)		Keterangan
		Ya	Tidak	
Penampilan Fisik Sekolah				
1.	a. Ketersediaan tempat parkir			
	b. Ketersediaan ruang tunggu			
	c. Ketersediaan sarana dan prasarana			
Sikap Dan Interaksi Siswa Kepada Guru				
2.	a. Saat berpapasan dengan guru menganggukan kepala atau bersalaman			
	b. Membantu guru			
	c. Berbicara sopan dengan guru			
Sikap Dan Interaksi Siswa Terhadap Teman				
3.	a. Bertegur sapa jika bertemu teman			
	b. Berinteraksi dengan teman ketika istirahat			
	c. Berbicara sopan dengan teman			
Sikap Dan Interaksi Siswa Di Kelas				
4.	a. Bermain gawai di kelas			
	b. Memperhatikan guru ketika sedang belajar			
	c. Mengobrol ketika proses pembelajaran			

3.6.2. Angket/Kuesioner

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket/kuesioner. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengungkapkan data tentang pengaruh penggunaan gawai terhadap interaksi sosial siswa kelas IX di SMP Negeri 7 Palopo.

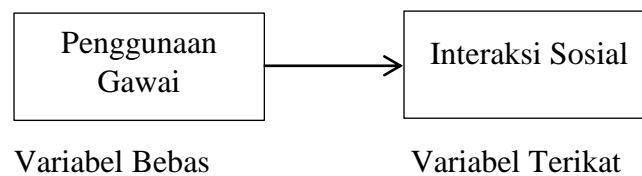
3.6.3 Dokumentasi

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi untuk memperoleh data yang sudah tersedia dalam bentuk file, catatan, dan lain-lain. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang kondisi lingkungan sekolah dan jumlah siswa yang akan diteliti.

3.7 Variabel Penelitian dan Operasional Penelitian

3.7.1 Variabel Penelitian.

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari atas dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan gawai, sedangkan variabel terikat adalah interaksi sosial.



Gambar 3.1 Variabel Penelitian

3.7.2 Defenisi Operasional

Variabel didalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas (*Independen Variabel*) dan variabel terikat (*Dependen Variabel*). Dapat kita ketahui bahwa variabel bebas yaitu pengaruh penggunaan gawai sedangkan variabel terikat yaitu interaksi sosial siwa. Berikut ini penjelasan mengenai variabel-variabel secara operasional.

- a. Menurut (Febrino, 2017) gawai merupakan suatu alat atau instrumen yang lebih canggih dan praktis dibanding teknologi sebelumnya, salah satu jenis gawai adalah *smartphone* yang berisi berbagai macam aplikasi dan informasi yang ada di dunia ini. Dan gawai juga merupakan sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang dimiliki dan digunakan oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun operasional variabel diperlukan untuk menentukan jenis dan indikator variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian. Selain itu, proses ini juga dimaksud untuk menentukan skala pengukuran dari masing-masing variabel

sehingga pengujian hipotesis dengan menggunakan alat bantu statistika dapat dilakukan secara benar. Berikut adalah operasional variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.3 di bawah ini.

Tabel 3.3 Operasional Variabel Independen (X)

No	Variabel	Indikator
1.	Penggunaan Gawai	a. Alat untuk berkomunikasi dengan orangtua, teman, saudara dan sahabat.
		b. Untuk mencari informasi dan mencari tugas sekolah.
		c. Alat untuk hiburan, dan untuk mengambil gambar atau berfoto/selvi
		d. Untuk membuka internet dan sosial media.
		e. Untuk berbisnis.

b. Menurut (Siswanto, 2017) interaksi sosial merupakan manusia dalam kehidupan bermasyarakat akan saling berinteraksi atau berhubungan satu sama lain. Dalam suatu hubungan itu nantinya akan menjadi suatu proses interaksi sosial dimana makhluk sosial berinteraksi dengan lingkungannya, baik sebagai seorang individu maupun dari anggota dalam suatu kelompok. Kemudian interaksi sosial juga merupakan manusia dalam kehidupan bermasyarakat akan saling berinteraksi atau berhubungan satu sama lain. Dalam suatu hubungan itu nantinya akan menjadi suatu proses interaksi sosial dimana makhluk sosial berinteraksi dengan lingkungannya, baik sebagai seorang individu maupun dari anggota dalam suatu kelompok.

Adapun operasional variabel diperlukan untuk menentukan jenis dan indikator variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian. Selain itu, proses ini juga dimaksud untuk menentukan skala pengukuran dari masing-masing variabel sehingga pengujian hipotesis dengan menggunakan alat bantu statistika dapat dilakukan secara benar. Berikut adalah operasional variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.4 di bawah ini.

Tabel 3.4 Operasional Variabel Dependen (Y)

Variabel	Aspek	Indikator
Interaksi Sosial	Komunikasi	a. Mampu menyampaikan informasi secara verbal dengan jelas
		b. Mampu menerima informasi yang disampaikan
	Kontak sosial	a. Individu saling menyapa satu sama lain Individu
		b. memahami peraturan yang ada dilingkungan sekitarnya
	Sikap	a. Mampu menunjukkan perasaannya kepada orang-orang disekitar
		b. Berperilaku sesuai dengan perasaan yang dimiliki
		c. Mampu menunjukkan perilaku suka atau tidak suka pada suatu objek
	Tingkah Laku Kelompok	a. Mampu mempengaruhi orang lain

		b. Mampu menyesuaikan diri dengan orang-orang disekitar
		c. Mampu berkomitmen dengan orang lain

3.8 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, lembar kuesioner/angket, dan dokumentasi. Sesuai dengan judul penelitian ini, maka ada variabel independen yaitu pengaruh penggunaan gawai (X) variabel dependen yaitu interaksi sosial (Y). Pengumpulan data sebuah penelitian yang dilakukan dengan berbagai metode-metode penelitian seperti kuesioner/angket, observasi, dan dokumentasi, memerlukan alat bantu sebagai instrumen. Peneliti menggunakan instrumen penelitian yang berpedoman pada:

a. Pedoman Observasi

Melakukan observasi dengan mengunjungi langsung ke tempat pembelajaran siswa/didalam kelas serta dilingkungan di sekolah SMP Negeri 7 Palopo, dengan menggunakan pedoman pengamatan list pernyataan.

b. Pedoman Kuesioner/angket

Dalam penelitian ini peneliti memberikan kuesioner/angket kepada responden yang berupa pernyataan atau pertanyaan yang tertulis. Dalam setiap jawaban responden memberikan tanda (√) dalam setiap pertanyaan. Lembar kuesioner tersebut untuk mengetahui aktivitas keseharian peserta didik di SMP Negeri 7 Palopo melalui pribadi masing-masing siswa. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif. Dalam

penelitian ini butir pernyataan angket yang digunakan oleh peneliti yaitu sebanyak 60 pernyataan yang akan diberikan oleh responden.

1. *Skala Likert*

Skala likert dalam penelitian ini menurut (Sofyan, 2016) merupakan skala yang dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang tentang suatu objek atau fenomena tertentu. Dalam penelitian ini, digunakan empat kategori penilaian dimana masing-masing pertanyaan diberi skor 1-4 sebagai berikut:

Tabel 3.5 Tabel *Skala Likert*

No	Skala Pengukuran	Skor Untuk Tiap Butir Pernyataan	
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>
1.	Sangat Setuju (SS)	4	1
2.	Setuju (S)	3	2
3.	Tidak Setuju (TS)	2	3
4.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

2. Mendokumentasikan Data

Kegiatan ini digunakan untuk mendokumentasikan dari semua data yang didapat dipergunakan sebagai keterangan yang nyata untuk diolah. Alat bantu yang digunakan dalam penelitian ini adalah kamera *smartphone* berbentuk gambar (foto).

3.8.1 Skala Penggunaan Gawai

Instrumen yang dibuat sebagai pengambilan data berdasarkan skala penggunaan gawai. Adapun skala Penggunaan gawai menurut Tuzzahrok (2019) dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Penggunaan Gawai

No	Variabel	Indikator	Nomor Item		Jmlh
			<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1.	Penggunaan Gawai	a. Alat untuk berkomunikasi dengan orangtua, teman, saudara dan sahabat.	1,2,3,	23	4
		b. Untuk mencari informasi dan mencari tugas sekolah.	4,5,6,7,16, 22,29	21,27, 28	10
		c. Alat untuk hiburan, dan untuk mengambil gambar atau berfoto/selvi	10,18,9, 19	8,13,12,24	8
		d. Untuk membuka internet dan sosial media.	25,17	26,30, 14,11	6
		f. Untuk berbisnis.	20,15		2
		Jumlah			30

3.8.2 Skala Interaksi Sosial

Instrumen yang dibuat sebagai pengambilan data berdasarkan skala interaksi sosial.

Adapun skala interaksi sosial menurut (Sarwono, 2013) dapat dilihat pada tabel

3.8.4 dibawah ini.

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Interaksi Sosial

Variabel	Aspek	Indikator	Nomor Item		Jmlh	
			<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>		
Interaksi Sosial	Komunikasi	c. Mampu menyampaikan informasi secara verbal dengan jelas	1	2	2	
		d. Mampu menerima informasi yang disampaikan	3	4	2	
	Kontak sosial	c. Individu saling menyapa satu sama lain Individu	5	6	2	
		d. memahami peraturan yang ada dilingkungan sekitarnya	19	20	2	
	Sikap	d. Mampu menunjukkan perasaannya kepada orang-orang disekitar	7,21, 23,26	8,22,30	7	
		e. Berperilaku sesuai dengan perasaan yang dimiliki	9	10,25	3	
			f. Mampu menunjukkan perilaku suka atau tidak suka pada suatu objek	11	12	2

	Tingkah Laku Kelompok	d. Mampu mempengaruhi orang lain	13	14,27	3
		e. Mampu menyesuaikan diri dengan orang-orang disekitar	15,24	16,28, 29	5
		f. Mampu berkomitmen dengan orang lain	17	18	2
	Jumlah				30

3.9 Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah data dari seluruh responden atau sumber lain telah terkumpul. Dalam penelitian ini bentuk analisis data menggunakan analisis kuantitatif.

3.9.1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah nilai residual yang dihasilkan dari regresi terdistribusi secara normal atau tidak (Priyastama, 2019). Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan rumus *Kolmogorov Smirnov* dengan menggunakan SPSS 23 for windows. Kriteria hasil perhitungan apabila nilai *Kolmogorov Smirnov* yang ditunjukkan oleh *Asymp.Sig.* lebih besar dari atau sama dengan 0,05 maka distribusi data adalah normal. Sebaliknya, jika nilai *Asymp.Sig.* lebih kecil dari 0,05 maka distribusi data tidak normal.

3.9.2 Uji Hipotesis

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode analisis kuantitatif. Dimana untuk mencapai tujuan pertama yaitu menganalisis penggunaan gawai dan interaksi sosial dengan menggunakan analisis regresi linear sederhana. Dasar pengambilan keputusan dalam uji regresi sederhana yaitu jika nilai signifikan tidak lebih dari nilai probabilitas 0,05, artinya variabel bebas berpengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat. Tetapi jika nilai signifikan lebih dari nilai probabilitas 0,05, artinya variabel bebas tidak berpengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat. Data yang dianalisis dalam penelitian ini dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS 23.

.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Bab ini akan dideskripsikan mengenai hasil pengolahan dan pembahasan penelitian yang memperlihatkan tentang pengaruh penggunaan gawai terhadap interaksi sosial siswa. Data tentang hasil penelitian diperoleh melalui angket/kuesioner. Adapun beberapa hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu:

4.1.1 Penggunaan Gawai Pada Siswa Di Kelas IX SMP Negeri 7 Palopo

Penggunaan gawai pada siswa di kelas IX SMP Negeri 7 Palopo yaitu penggunaan gawai terhadap interaksi sosial memiliki penggunaan yang signifikan karena semakin tinggi penggunaan gawai maka semakin rendah inteaksi sosial, dan sebaliknya semakin rendah penggunaan gawai maka semakin tinggi interaksi soial.

Adapun hasil observasi peneliti tentang penggunaan gawai pada siswa di kelas IX yang dilakukan di SMP Negeri 7 Palopo pada saat melakukan kegiatan PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan). Adapun hasil kegiatan observasi peneliti dilihat pada tabel 3.8.5 di bawah ini.

Tabel 4.1 Hasil Observasi

No	Aspek Yang Diamati	Ceklis (√)		Keterangan
		Ya	Tidak	
1.	Penampilan Fisik Sekolah			
	a. Ketersediaan tempat parkir	√		Ketersediaan tempat parkir di SMP Negeri 7 Palopo cukup luas, karena mempunyai lahan parkir dua dan dimana parkir siswa dan guru dipisahkan.

	b. Ketersediaan ruang tunggu	√		Ruang tunggu di SMP Negeri 7 Palopo tersedia di dalam ruangan TU (Tata usaha).
	c. Ketersediaan sarana dan prasarana	√		Sarana dan prasarana di SMP Negeri 7 Palopo cukup menunjang karena tersedia ruang kelas yang cukup. Ruang kantor guru, ruang TU, ruang kepala sekolah, ruang BK, lab. komputer, ruang perpustakaan, Ruang Mushollah, ruang UKS, Lapangan basket, lapangan bulu tangkis, lapangan volly, kantin, dan toilet.
	a. Bertegur sapa jika bertemu teman	√		Siswa/i SMP Negeri 7 Palopo bertegur sapa dengan teman, dengan baik ketika di kelas atau pun diluar kelas. Tetapi masih ada kesenjangan antara kelas yang lain. ketika lagi berpapasan mereka ada yang tidak bertegur sapa.
	b. Penggunaan gawai pada siswa	√		Ketika sedang istirahat siswa/i berinteraksi, bercanda, dan ngobrol

				dengan temannya, tetapi ada juga yang asyik dengan gawainya untuk mendengarkan musik, bermain <i>game online</i> , menonton <i>youtube</i> , selfi atau pun bersosial media. tidak jarang juga siswa/i mengobrol sambil memainkan gawainya.
--	--	--	--	---

4.1.2 Gawai Mempengaruhi Interaksi Sosial Siswa Di Kelas IX SMP Negeri 7

Palopo

Gawai mempengaruhi interaksi sosial siswa di kelas IX SMP Negeri 7 Palopo yaitu terdapat pengaruh yang signifikan terhadap interaksi sosial siswa SMP Negeri 7 Palopo, karena hasil uji hipotesis tersebut telah dipaparkan menunjukkan bahwa penggunaan gawai memiliki pengaruh yang signifikan dengan nilai $0,000 < 0,05$ jadi dapat dikatakan bahwa hasil koefisien regresi tersebut dapat dipahami bahwa pengaruhnya bersifat signifikan berarti ada pengaruh.

Adapun hasil observasi peneliti tentang gawai mempengaruhi interaksi sosial siswa di kelas IX yang dilakukan di SMP Negeri 7 Palopo pada saat melakukan kegiatan PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan). Adapun hasil kegiatan observasi peneliti dilihat pada tabel 3.8.6 di bawah ini.

Tabel 4.2 Hasil Observasi

2. Sikap Dan Interaksi Siswa Di Kelas			
a. Bermain gawai di kelas	√		Ketika ada guru siswa/i masih ada yang menggunakan gawainya seperti bermsin <i>game online</i> , mendengarkan musik serta melakukan aktivitas yang lain.
b. Memperhatikan guru ketika sedang belajar		√	Sebagian siswa/i memperhatikan guru dengan baik pada proses pembelajaran, tanya jawab dengan guru dan berdiskusi dengan temannya. Tetapi sebagian siswa/i yang lainnya tidak memperhatikan penjelasan guru pada proses pembelajaran karena siswa/i tersebut sibuk dengan aktivitas lain atau bisa dikatakan bermain dengan gawainya
c. Mengobrol ketika proses pembelajaran	√		Sebagian siswa/i masih ada yang mengobrol dan melakukan aktivitas lain selain proses pembelajaran berlangsung.

4.1.3 Dampak Gawai Terhadap Interaksi Sosial Siswa Di Kelas IX SMP Negeri 7 Palopo

Dampak gawai terhadap interaksi sosial siswa SMP Negeri 7 Palopo yaitu memiliki dampak positif dan negatif terhadap penggunaan gawai pada interaksi sosial siswa.

Adapun hasil observasi peneliti tentang gawai mempengaruhi interaksi sosial siswa di kelas IX yang dilakukan di SMP Negeri 7 Palopo pada saat melakukan kegiatan PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan). Adapun hasil kegiatan observasi peneliti dilihat pada tabel 3.8.7 di bawah ini.

Tabel 4.3 Hasil Observasi

3. Sikap Dan Interaksi Sosial Terhadap Teman			
a. Bertegur sapa jika bertemu teman	√		Siswa/i SMP Negeri 7 Palopo bertegur sapa dengan teman, dengan baik ketika di kelas atau pun diluar kelas. Tetapi masih ada kesenjangan antara kelas yang lain. ketika lagi berpapasan mereka ada yang tidak bertegur sapa.
b. Berinteraksi dengan teman ketika istirahat	√		Ketika sedang istirahat siswa/i berinteraksi, bercanda, dan ngobrol dengan temannya, tetapi ada juga yang asyik dengan gawainya untuk mendengarkan musik, bermain <i>game online</i> , menonton <i>youtube</i> , selfi atau

			pun bersosial media. Tidak jarang juga siswa/i mengobrol sambil memainkan gawainya.
c. Berbicara sopan dengan teman	√		Ketika berbicara dengan temannya siswa/i masih cukup sopan untuk teman sebayanya.

Data hasil penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini adalah pengaruh penggunaan gawai (X), interaksi sosial (Y) Jumlah populasi sebanyak 111 siswa yang diambil sebagai sampel sebanyak 52 siswa dengan jumlah 2 kelas yaitu kelas IX.A dan kelas IX.D. Setelah data terkumpul maka dilakukan pengkategorian dan untuk mengetahui kecenderungan data termasuk pada kategori baik atau tidak baik. Selanjutnya data yang sudah dikategorikan kemudian dilakukan pengujian hipotesis untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat.

Selanjutnya angket yang disebarakan kepada siswa di kelas IX SMP Negeri 7 Palopo sebanyak 52 siswa, yang terdiri dari masing-masing 30 pernyataan mengenai pengaruh penggunaan gawai dan interaksi sosial. Kemudian data tersebut dikumpulkan, lalu data dianalisis dalam bentuk tabel dan hasilnya adalah sebagai berikut:

4.1.4 Hasil Pengujian Asumsi

a. Uji Validitas dan Realibilitas

Validitas dan reabilitas sebelum penelitian dilakukan, instrumen yang digunakan untuk mengambil data yang sebenarnya, terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen untuk mengetahui tingkat kesahihan (validitas) dan keandalan (reabilitas). (Arikunto, 2013) menyatakan bahwa tujuan uji coba instrumen yang berhubungan dengan kualitas adalah upaya untuk mengetahui validitas dan reabilitas.

- a. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen (Arikunto, 2013). Apabila r hitung lebih besar atau sama dengan r tabel pada taraf signifikan 5% maka butir pernyataan tersebut valid. Namun, jika r hitung lebih kecil dari r tabel, maka butir pernyataan tidak valid.

Hasil uji validasi berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan *IBM SPSS Statistic 23 for window* terhadap 52 responden, sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Uji Validasi

Variabel	Jumlah Butir	No. Butir Gugur	Jumlah yang dipakai
Penggunaan gawai	30 item	3,4,5,8,10,11,13,16,19,20,21,23,29	17
Interaksi sosial	30 item	12,21,23,28,29,30	24

Sumber: Hasil olah data SPSS 23. 2021.

- b. Realibilitas (keandalan) merupakan ukuran suatu kestabilan dan konsistensi responden dalam menjawab hal yang berkaitan dengan konstruk-konstruk

pernyataan berbentuk kuesioner. Reliabilitas instrumen penggunaan gawai dan interaksi sosial siswa ini diuji dengan *internal consistency*, dilakukan dengan mencobakan instrumen sekali saja dan kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan rumus *Alfa Cronbach*, karena skor instrumennya merupakan rentangan dari beberapa nilai. Adapun taraf pengambilan keputusan sebagai berikut:

Apabila r hitung lebih besar dari r tabel ($r_h > r_t$) maka butir instrumen tersebut reliabel, tetapi sebaliknya bila r hitung lebih kecil dari r tabel ($r_h < r_t$) maka instrumen tersebut tidak reliabel. Selanjutnya hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS 23 diinterpretasikan dalam interpretasi nilai r berikut ini, hal tersebut untuk mengetahui tingkat keterandalan.

Tabel 4.5 Hasil Uji Reabilitas

Variabel	<i>Crobranch's Alpha</i>	R tabel	Keterangan
Penggunaan gawai	0,757	0,273	Reabilitas
Interaksi sosial	0,737	0,273	Reabilitas

Sumber: Hasil olah data SPSS 23. 2021.

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa semua nilai *Crobranch's Alpha* lebih besar dari r tabel, hal ini menunjukkan bahwa instrumen tersebut reliabel. Kemudian instrumen tersebut dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data.

b. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas adalah bertujuan untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu distribusi data.

- a. Uji normalitas dengan penggunaan *Sig. Kolmogorov-smirnov* apabila data yang diuji menggunakan responden lebih dari 50 orang.

b. Apabila responden kurang dari 50 orang *Sig. Shapiro-Wilk* yang digunakan, karena responden pada penelitian ini terdapat 52 responden maka peneliti menggunakan *Sig.* Pada bagian *Kolmogorov-smirnov*. Pengujian uji normalitas ini dilakukan dengan menggunakan *One Sample Kolomogorov-Smirnov Test*. Menurut Singgih Santoso (2014) dasar pengambilan keputusan bisa dilakukan berdasarkan probabilitas (*Asymtotic Significance*) yaitu jika probabilitas $> 0,05$ maka distribusi dari model regresi adalah normal dan jika probabilitas $< 0,05$ maka distribusi dari model regresi adalah tidak normal.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini yang digunakan untuk menghitung uji hipotesis adalah *Sig* Pada bagian *Kolmogorov-smirnov* karena responden dalam penelitian ini berjumlah 52 orang.

Penghitungan uji normalitas pada penelitian ini menggunakan bantuan rumus *Kolmogorov-Smirnov*, dengan pengolahan data menggunakan aplikasi SPSS 23 dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas (*One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*)

		Unstandardized Residual
N		52
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0,0000000
	Std. Deviation	5,90181370
	Absolute	0,103
Most Extreme Differences	Positive	0,103
	Negative	-0,048
Test Statistic		0,103

Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}
------------------------	--	---------------------

Sumber: Hasil olah data SPSS 23, 2021.

Berdasarkan tabel hasil keluaran dari aplikasi SPSS 23, uji normalitas dengan rumus *Kolmogorov-Smirnov* diketahui bahwa memiliki nilai *Sig. (2-tailed)* adalah, $0,200 > 0,05$, maka variabel dalam penelitian terdistribusi normal.

b. Hasil Uji Hipotesis

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah variabel penggunaan gawai berpengaruh terhadap variabel interaksi sosial. Uji hipotesis dalam penelitian ini diuji menggunakan uji regresi sederhana dengan menggunakan bantuan SPSS 23. Uji regresi sederhana digunakan peneliti untuk mengetahui pengaruh penggunaan gawai terhadap interaksi sosial. Adapun taraf pengambilan keputusan dalam uji regresi sederhana berdasarkan nilai signifikan (*Sig*) hasil output SPSS 23, adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai *Sig. (2-tailed)* $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
2. Sebaliknya, jika nilai *Sig. (2-tailed)* $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Tabel 4.7 Hasil Uji Regresi

	Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	2,614	12,351		0,212	0,833
	Penggunaan_Gawai	0,970	0,142	0,694	6,821	0,000

Sumber: Hasil olah data SPSS 23, 2021.

Berdasarkan tabel hasil keluaran aplikasi SPSS 23, uji hipotesis diatas, diketahui nilai *Sig. (2-tailed)* adalah sebesar nilai *Sig.* $0,000 < 0,05$. Sehingga

dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan gawai terhadap interaksi sosial.

4.2 Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gawai terhadap interaksi sosial siswa SMP Negeri 7 Palopo. Sebelum dilakukan analisis statistik dengan uji regresi linear sederhana terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak, dan uji koefisien untuk mengetahui apakah variabel bebas memiliki pengaruh terhadap variabel terikat.

Hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikan sebesar $0,200 > 0,05$. Karena nilai signifikan kedua skala tersebut lebih dari 0,05 maka dikatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal dan model ini memenuhi asumsi uji normalitas. Variabel penggunaan gawai terhadap interaksi sosial menunjukkan taraf signifikansi sebesar 0,000 yang artinya bahwa variabel penggunaan gawai dengan interaksi sosial terdapat pengaruh yang cukup kuat.

Berdasarkan hasil uji regresi, diketahui penggunaan gawai memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap interaksi sosial siswa di SMP Negeri 7 Palopo yaitu dengan nilai *Sig* $0,000 < 0,05$. *Sig.* $< 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan gawai memiliki pengaruh terhadap interaksi sosial siswa SMP Negeri 7 Palopo yaitu dengan nilai 0,000. Adapun hasil pembahasan tentang penelitian ini adalah sebagai berikut:

4.2.1 Penggunaan Gawai Pada Siswa Di Kelas IX SMP Negeri 7 Palopo

Penggunaan gawai pada siswa di kelas IX SMP Negeri 7 Palopo yaitu penggunaan gawai terhadap interaksi sosial memiliki penggunaan yang signifikan karena semakin tinggi penggunaan gawai maka semakin rendah pula interaksi sosial, dan sebaliknya maka semakin rendah penggunaan gawai maka semakin tinggi pula interaksi sosial siswa SMP Negeri 7 Palopo.

4.2.2 Gawai Mempengaruhi Interaksi Sosial Siswa Di Kelas IX SMP Negeri 7 Palopo

Dalam penelitian ini gawai mempengaruhi interaksi sosial siswa di kelas IX SMP Negeri 7 Palopo karena terdapat pengaruh yang signifikan terhadap interaksi sosial siswa SMP Negeri 7 Palopo, dan hasil uji hipotesis tersebut telah dipaparkan menunjukkan bahwa penggunaan gawai memiliki pengaruh yang signifikan dengan nilai $0,000 < 0,05$ jadi dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan gawai terhadap interaksi sosial siswa SMP Negeri 7 Palopo.

4.2.3 Dampak Gawai Terhadap Interaksi Sosial Siswa Di Kelas SMP Negeri 7 Palopo

Dampak gawai terhadap interaksi sosial siswa di kelas IX SMP Negeri 7 Palopo yaitu memiliki dampak positif dan negatif terhadap penggunaan gawai pada interaksi sosial siswa SMP Negeri 7 Palopo.

Adapun hasil penelitian ini yang dilakukan oleh (Harfiyanto et al., 2015) yang menyatakan bahwa siswa juga cenderung menjadi tidak fokus jika sedang bersama melakukan pembicaraan dengan teman temannya dikarenakan lebih sibuk dan fokus terhadap gadgetnya. Siswa lebih memilih menggunakan gadget untuk

berkomunikasi dengan siswa lain yang berbeda kelas. Kehadiran dan berkembangnya gadget dapat membantu siswa dalam kegiatan belajar, tetapi disatu pihak dapat mereduksi interaksi sosial yang sesungguhnya.

Penelitian yang dilakukan oleh (Syahyudin, 2020) dengan judul “ Pengaruh *Gadget* Terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa “ dalam penelitiannya mengatakan bahwa bagaimana *gadget* tidak hanya memiliki kelebihan dari fasilitas yang ditawarkan kepada penggunanya, melainkan juga memberikan dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang cukup mengganggu aktifitas dan komunikasi sehari-harinya. Hasil kuesioner tersebut bisa menjadi bukti munculnya gangguan dan pengaruh negatif bagi penggunanya.

Penelitian yang dilakukan oleh (Bewu1 et al., 2019) mengatakan bahwa tidak terdapat pengaruh secara signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial. Kemudian diperkuat juga penelitian oleh (Azizah Ummu Syaroh, 2019) menunjukkan bahwa ada faktor kontrol diri dalam penggunaan *gadget* (smartphone) pada siswa. Faktor yang paling berpengaruh terhadap kontrol diri dalam penggunaan *gadget* (smartphone) yaitu faktor aktivitas yang terdiri dari (ketertarikan 71,2%, tugas 68,7%, belajar, 65,7% dan, kegiatan 63,3%) ; faktor kedua yaitu faktor sekolah yang terdiri dari (aturan sekolah 68,3% dan ekstrakurikuler 47,8%) ; faktor ketiga yaitu faktor eksternal yang terdiri dari (teman 66,3%, keluarga 61,6%, dan orang lain 58,6%) faktor terakhir yaitu faktor internal terdiri dari (internalisasi pola asuh 61%, kuota 60,8%, dan motivasi diri 47,8%).

Selanjutnya dikemukakan oleh (Sisrazen, 2017) dalam penelitiannya mengatakan bahwa antara penggunaan media sosial dengan interaksi sosial terdapat

hubungan yang signifikan sebesar 0,74. Hipotesisnya sebagai berikut H_a diterima H_0 ditolak, artinya terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan media sosial dengan interaksi sosial siswa. Korelasi variabel media sosial dengan interaksi sosial siswa ini tergolong korelasi sangat kuat.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Doloksaribu et al., 2019) menyatakan bahwa durasi penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap interaksi sosial. Dampak dari penggunaan *gadget* tidak hanya akan terlihat dalam jangka pendek, akan tetapi semakin terlihat pada jangka panjang selama proses perkembangan anak. Karena masa anak-anak menuju remaja merupakan periode awal berkembang menjadi manusia. Apabila seorang anak tidak mampu meraih potensinya secara maksimal, maka didewasanya kelak juga tidak mampu menjadi seorang yang produktif.

BAB V

PENUTUP

5.1.1 Kesimpulan

Berdasarkan beberapa hasil dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan yaitu:

- a. Bahwa terdapat pengaruh yang cukup signifikan penggunaan gawai terhadap interaksi sosial siswa SMP Negeri 7 Palopo. Hasil pengujian hipotesis yang telah dipaparkan menunjukkan bahwa penggunaan gawai memiliki pengaruh yang signifikan dengan nilai $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hasil koefisien regresi tersebut dapat dipahami bahwa pengaruhnya bersifat kuat berarti ada pengaruh yang signifikan.
- b. Gawai mempengaruhi interaksi sosial siswa di kelas IX SMP Negeri 7 Palopo yaitu terdapat pengaruh yang signifikan terhadap interaksi sosial siswa SMP Negeri 7 Palopo, karena hasil uji hipotesis tersebut telah dipaparkan menunjukkan bahwa penggunaan gawai memiliki pengaruh yang signifikan dengan nilai $0,000 < 0,05$. Jadi dapat dikatakan bahwa hasil koefisien regresi tersebut dapat dipahami bahwa pengaruhnya bersifat signifikan berarti ada pengaruh.
- c. Dampak gawai terhadap interaksi sosial siswa di kelas IX SMP Negeri 7 Palopo yaitu memiliki dampak positif dan negatif terhadap penggunaan gawai pada interaksi sosial siswa.

5.1.2 Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian di atas, hasil penelitian ini berimplikasi yaitu, menambahkan indikator sebuah pembentukan akhlak siswa yang baik supaya nantinya akan bisa membedakan bagaimana perilaku baik dan buruk untuk dilakukan dalam pribadi maupun dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya yaitu siswa juga mampu membatasi dirinya dalam menggunakan gawai agar dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya agar dapat berjalan dengan baik.

5.1.3 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan secara online karena melihat kondisi yang tidak memungkinkan karena adanya *covid-19*, maka peneliti tidak bertemu secara langsung kepada sampel sehingga penelitian ini dilakukan secara daring atau menggunakan aplikasi *google form* agar sampel dapat mengisi kuesioner yang dibagikan oleh peneliti. Namun peneliti juga memiliki keterbatasan sehingga tidak bisa mengontrol dan mengarahkan sampel secara langsung dalam mengisi kuesioner peneliti dalam penelitian.

5.1.4 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, ada beberapa saran yang dapat disampaikan oleh peneliti yaitu:

a. Bagi Sekolah

Kepala sekolah beserta pengurus kesiswaan sebaiknya membuat peraturan penggunaan gawai di sekolah seperti mengumpulkan dan meletakkan gawai siswa pada loker tertentu ketika jam pembelajaran berlangsung.

b. Bagi Guru

Guru sebaiknya ikut mengawasi penggunaan gawai siswa selama berada di kelas atau saat pembelajaran berlangsung. Guru juga sebaiknya mengontrol kelas yang memiliki jam kosong agar suasana belajar lebih kondusif. Agar siswa juga tidak terlalu memfokuskan dirinya pada saat menggunakan gawai di lingkungan sekolah terutama di dalam kelas pada saat melakukan kegiatan proses belajar mengajar berlangsung.

c. Bagi Siswa

Siswa juga diharapkan agar bisa membatasi dirinya dalam menggunakan gawai sehingga bisa berinteraksi dengan baik terutama guru maupun teman. Hal ini akan menjadikan sekolah menjadi tenteram dan nyaman dan dapat menghindari perilaku penggunaan gawai secara berlebihan.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Disarankan agar peneliti selanjutnya dapat melakukan kajian lebih mendalam terkait dengan pengaruh penggunaan gawai terhadap interaksi sosial siswa maupun yang lain. Dan memperluas subjek penelitian jika menggunakan penelitian yang serupa.

bisa mengontrol dan mengarahkan sampel secara langsung dalam mengisi kuesioner peneliti dalam penelitian.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*.
- Azizah Ummu Syaroh. (2019). *Faktor Kontrol Diri Dalam Penggunaan Gadget (Smartpho) Pada Siswa 6*.
- Bewu1, Y., Dwikurnaningsih2, Y., & Yustinus Widrawanto. (2019). *Jurnal Psikologi Konseling Vol. 15 No. 2, Desember 2019. 15(2), 462–473*.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan, 17(2), 315–330*.
- Doloksaribu, T. M., Kep, M., Valentine, J., Zai, C., Kesehatan, P., Medan, K., Keperawatan, J., & Kunci, K. (2019). *Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Siswa / I Kelas VIII DI SMP Swasta Pencawan Medan Tahun 2019. 24*.
- Fadilah, R. (2015). Perilaku Konsumtif Mahasiswa Universitas Gadjah Mada Dalam Penggunaan Gadget [Skripsi]. Universitas Gadjah Mada. Yogyakarta.
- Febrino, F. (2017). Tindakan Preventif Pengaruh Negatif Gadget Terhadap Anak. *NOURA: [JURNAL] Kajian Gender Dan Anak, 1(1), 1–21*.
- Harfiyanto, D., Utomo, C. B., & Budi, T. (2015). Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget Di SMA N 1 Semarang. *Journal Of Educational Social Studies, 4(1)*.
- Kamil, M. F. (2017). *Pengaruh Gadget Berdampak Kepada Kurangnya Komunikasi Tatap Muka Dalam Kehidupan Sehari-hari.*[Skripsi] IAIN Raden Intan Lampung.
- Karadağ, E., Tosuntaş, Ş. B., Erzen, E., Duru, P., Bostan, N., Şahin, B. M., & Babadağ, B. (2016). The Virtual World's Current Addiction: Phubbing. *Addicta: The Turkish Journal On Addictions, 3(2), 250–269*.
- Khairul Anwar, M., & Taufik, M. (2016). *Hubungan Antara Konsep Diri dengan Interaksi Sosial Pada Perawat Di Rumah Sakit Islam Surakarta.*[Skripsi] Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Paud Teratai, 5(3)*.
- Priyastama, R. (2019). *Buku Sakti Kuasai SPSS, Pengolahan Data & Analisis Data*.

- Sari, T. P., & Mitsalia, A. A. (2016). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di TKIT Al Mukmin. *Profesi (Profesional Islam): Media Publikasi Penelitian*, 13(2).
- Sarwono, S. W., & Umum, P. P. (2013). Eko A. *Meinarno. 1st Edition. Jakarta: Rajawali Pers.*
- Simamora, A. (2016). Persepsi Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar Di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung. *Lampung: Universitas Lampung.*
- Santoso, Singgih. 2014. *Statistik Parametrik Edisi Revisi*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Sugiyono, 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sisrazen. (2017). *Hubungan Penggunaan Media Sosial Dengan Interaksi Sosial Mahasiswa Jurusan Bimbingan Konseling Tahun 2016/2017 Iain Batusangkar Sisrazeni.*
- Siswanto, S. (2017). Peran Pekerja Sosial Dalam Pembinaan Anak Asuh Melalui Life Skill Di Panti Asuhan Darul Hadlanah Pati. *INJECT (Interdisciplinary Journal Of Communication)*, 2(1), 123–140.
- Soekanto, S., & Sulistyowati, B. (2013). *Sosiologi Suatu Pengantar: Rajawali Pers*. Jakarta.
- Sofyan, S. I. (2016). *Statistika Deskriptif Untuk Penelitian Dilengkapi Perhitungan Manual Dan Aplikasi SPSS Versi 17, Ed. I. Cet. II.*
- Sudarma, M. (2014). *Sosiologi Komunikasi. Jakarta: Mitra Wacana Media.*
- Suyomukti, N. (2016). *Pengantar Sosiologi: Dasar Analisis, Teori dan Pendekatan Menuju Analisis Masalah-Masalah Sosial, Perubahan Sosial Dan Kajian-Kajian Strategis. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.*
- Syahyudin, D. (2020). *Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi.*
- Tersiana, A. (2018). *Metode Penelitian. Yogyakarta. Start Up.*
- Tuzzahrok, D. F. (n.d.). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Sosial Siswa Kelas V MI Mamba'Ul Huda Ngabar SIMAN Ponorogo Tahun Pelajaran 2019/2020.*

- Utomo, C. B., & Budi, T. (2015). Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget Di SMA Negeri 1 Semarang. *Journal Of Educational Social Studies*, 4(1), 1–5. <https://doi.org/10.15294/jess.v4i1.6859>
- Warisyah, Y. (2019). Pentingnya “Pendampingan Dialogis” Orangtua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Seminar Nasional Pendidikan 2015*, 130–138.
- Witarsa, R., Hadi, R. S. M., Nurhananik, N., & Haerani, N. R. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogik (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 6(1), 9–20.