



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 3 Tahun 2023 Page 1036-1045

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa di SD Negeri 79 Prabumulih

Pricilia Eli Wahyuni<sup>1✉</sup>, Ilham Arvan Junaidi<sup>2</sup>, Masagus Firdaus<sup>3</sup>

FKIP Universitas PGRI Palembang

Email: [priciliaeli12@gmail.com](mailto:priciliaeli12@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi kemampuan interaksi sosial siswa rendah yang diduga diakibatkan oleh penggunaan *gadget*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kemampuan interaksi sosial siswa di SD Negeri 79 Prabumulih. Populasi penelitian ini 64 siswa. Penelitian ini dilakukan dikelas V.A sebanyak 32 siswa. Penelitian ini peneliti menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan analisis kausal. Penelitian ini menggunakan analisis data menggunakan teknik regresi linear sederhana dan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Karena nilai koefisien regresi bernilai (+) positif maka dengan demikian dapat dikatakan bahwa penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap kemampuan interaksi sosial. Sehingga persamaan regresinya adalah  $Y = 41,014 + 0,623 X$ . Berdasarkan hasil penelitian ini maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil nilai analisis regresi sederhana yang menunjukkan angka yang signifikansi sebesar  $0.000 < 0.05$  yang artinya  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, dimana  $H_a$  berbunyi "Adanya pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa kelas V di SD Negeri 79 Prabumulih".

Kata kunci: *Gadget, Interaksi Sosial*

## Abstract

This research is motivated by the low ability of students' social interaction which is thought to be caused by the use of gadgets. This study aims to determine whether there is an effect of using gadgets on students' social interaction skills at SD Negeri 79 Prabumulih. The population of this research is 64 students. This research was conducted in class V.A as many as 32 students. In this study, researchers used quantitative methods with a causal analysis approach. This study used data analysis using a simple linear regression technique and the data collection technique used was a questionnaire. Because the value of the regression coefficient is positive (+), it can be said that the use of gadgets affects the ability to social interaction. So the regression equation is  $Y = 41.014 + 0.623 X$ . Based on the results of this study, it can be concluded that the results of the simple regression analysis show a significant number of  $0.000 < 0.05$ , which means  $H_a$  is accepted and  $H_o$  is rejected, where  $H_a$  reads "There is an influence of using gadgets on social interaction skills of fifth grade students at SD Negeri 79 Prabumulih".

Keywords : *Gadgets, Social Interaction.*

## PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk sosial dimanapun dan kapanpun akan selalu membutuhkan seseorang dan akan selalu berkomunikasi dengan seseorang. Menurut (Astawa, 2021, hal. 70) menjadi makhluk sosial manusia akan menjalankan perannya dengan menggunakan simbol buat mengkomunikasikan pemikiran dan perasaannya. Menurut Ayudia,dkk (2022) manusia pada hakikatnya merupakan makhluk sosial, yang pada dasarnya setiap kehidupannya tidak dapat bisa dari adanya pengaruh interaksi, sosialisasi dan komunikasi. Maka dari itu sangat penting untuk mengenalkan cara berinteraksi sosial dengan baik agar anak bisa berinteraksi sosial. Pada dasarnya hubungan sosial artinya suatu hubungan sosial yang terus menerus berubah yang melibatkan antar perorangan, kelompok maupun perorangan dan kelompok yang saling bertemu dan berkomunikasi dan disitulah akan terjadi hubungan sosial.

Pada zaman saat ini komunikasi merupakan suatu kebutuhan yang penting. Kemajuan di bidang teknologi adalah suatu kepentingan yang tidak bisa untuk dihindari. Agustin,dkk (2021, hal. 430), mengatakan bahwa dalam kehidupan sosial ini era digital memiliki keunggulan dan kelemahan yang berdampak pada generasi milenia. Namun, sebagai seorang pendidik yang dihadapkan dengan kemajuan teknologi sebaiknya bisa memfilter mengenai kemajuan teknologi karena bisa mempengaruhi masa depan anak. *Gadget* merupakan alat untuk berkomunikasi dengan seseorang pada saat ini. Teknologi saat ini berkembang sangat pesat karena bisa mempermudah untuk berkomunikasi. *Gadget* merupakan alat komunikasi yang mudah dibawa kemana-mana karena praktis. Semakin

berkembangnya kecanggihan teknologi pada saat ini dalam berkomunikasi yang disertai fitur menarik membuat masyarakat tergiur. Tidak hanya orang dewasa saat ini mengenal gadget tetapi anak-anak kecil pun sudah mengenal *gadget*. Ariston & Frahasini (2018) mengatakan Pada masa ini sudah seharusnya anak sekolah dasar mengisi waktunya dengan hal-hal yang dapat membantu mendorong perkembangan otak dan sosial anak seperti bermain dan belajar.

Berkembangnya teknologi kecanggihan teknologi bisa mempermudah aktivitas manusia sehari-hari. Namun, dibalik mempermudah kegiatan ataupun aktivitas manusia tetapi juga bisa mengakibatkan penurunan pada interaksi sosial pada anak seperti, lalai mengerjakan kewajibannya (belajar, solat, mengaji), jarang melakukan interaksi sosial dengan lingkungan sekitar maupun teman sebayanya karena hal ini sangat mempengaruhi sikap sosial dan tanggung jawab anak. Lingkungan sosial memberikan dampak yang cukup besar didalam perkembangan individu. Lingkungan yang tidak menentu dan menampakkan kecenderungan obsesi ketidakadilan sosial (politik) dalam lingkungan si anak sangat berpengaruh terhadap perkembangan kepribadian seorang individu (Ghazali & Nurseha Ghazali, 2017, hal. 247). Interaksi sosial terjadi tidak hanya di lingkungan tempat tinggal individu namun bisa terjadi di dalam lingkungan belajar. Menurut teori belajar dalam (Aisyah, 2015, hal. 6) menyatakan pembentukan perilaku bisa merupakan hasil interaksi antara manusia dengan lingkungannya. Oleh sebab itu, dalam hubungan sosial, individu dimungkinkan untuk menyesuaikan diri dengan orang lain dan sebaliknya menurut (Sudirjo & Alif, 2021, hal. 67).

Hal yang sangat penting untuk membentuk karakter pada anak yaitu komunikasi. Maka dari itu orang tua harus mampu menjalin komunikasi yang baik dan tepat saat mengasuh dan berinteraksi dengan baik. Komunikasi dengan anak sangat penting karena merupakan dasar hubungan antara orang tua dan anak. Tidak hanya orang tua peran guru juga memiliki andil besar dalam membentuk karakter anak untuk menumbuhkan komunikasi yang baik untuk anak. Menurut Diyantini (2015), dalam Haruna, dkk (2022, hal. 2) Usia sekolah adalah waktu ketika anak-anak memperoleh informasi dasar, yang dengannya mereka dapat beradaptasi dengan kehidupan orang dewasa dan memperoleh keterampilan khusus. Pada saat berkomunikasi orang tua dan guru harus berupaya memahami perasaan anak dengan memperhatikan nada bicara, bahasa tubuh dan raut wajah anak. Seorang pendidik baik orang tua ataupun pendidik harus menggunakan bahasa tubuh yang baik ketika berbicara dengan anak.

Berdasarkan fenomena diatas dan ditemukan bahwa kemampuan interaksi sosial siswa rendah yang diduga diakibatkan oleh penggunaan *gadget*. Dugaan tersebut didukung oleh

hasil observasi yang peneliti lakukan siswa suka bermain *gadget* sehingga bagi anak-anak sekarang kurang peka terhadap lingkungannya. Berdasarkan wawancara bersama guru juga pada saat pembelajaran anak masih kurang aktif jika diajak untuk berdiskusi. Penggunaan *gadget* dikalangan siswa dapat berpengaruh jika digunakan secara berlebihan. Hal tersebut bisa berdampak interaksi sosial anak dilingkungan sekitar maupun disekolah. Karena pada saat anak sudah bermain *gadget* mereka terkadang tidak peduli terhadap orang yang ada disekitarnya.

Berdasarkan permasalahan diatas didukung oleh kajian yang relevan yang dilakukan oleh Ramadhan Witarsa, dkk (2018) dengan judul Pengaruh *Gadget* terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *gadget* tidak hanya mempengaruhi pola pikir atau perilaku orang dewasa, tetapi juga mempengaruhi perilaku anak-anak terutama siswa SD, *gadget* sangat mempengaruhi perkembangan siswa SD terutama perkembangan dalam interaksi sosial. Ketergantungan anak-anak pada gawai disebabkan oleh masa pakai gawai yang lama. Bermain lama dan setiap hari dapat menyebabkan anak mengembangkan kepribadianantisosial.

Oleh karena itu, berdasarkan uraian diatas maka peneliti mengambil judul "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa di SD Negeri 79 Prabumulih".

## METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode kuantitatif. Menurut Sugiyono (2022) Metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian berdasarkan filosofi positivisme, yang mempelajari populasi atau sampel tertentu, menggunakan alat penelitian dalam pengumpulan data, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dan yang tujuannya untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan analisis kausal yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hubungan sebab akibat antara dua variabel bebas dan variabel terikat. Penelitian ini menggunakan analisis data dengan menggunakan teknik regresi linear sederhana dan alat pengumpulan datanya adalah kusioner. Populasi dalam peneltian ini adalah siswa kelas V.A yang berjumlah 32 orang dan kelas V.B yang berjumlah 32 orang. Berdasarkan populasi yang diambil di SD Negeri 79 Prabumulih diambil teknik pengambilan sampel dengan random sampling. Menurut Sugiyono (2022, hal. 85) *Random sampling* adalah pengambilan sampel acak dengan anggota sampel dari suatu populasi, sehingga didapat rendom sampling pada kelas V.A. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan angket dan dokumentasi. Angket dilakukan dengan cara memberikan serangkaian

pertanyaan atau tanggapan tertulis kepada responden. Peneliti memakai skala likert, ialah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena social. Skala ini mencantumkan lima alternative jawaban yaitu selalu (SL), Sering (SR), Kadang-kadang (KD), Jarang (JR), Tidak Pernah (TP). Setelah melakukan pengumpulan data peneliti akan menganalisis data menggunakan uji normalitas, uji linieritas regresi dan uji hipotesis

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini diperoleh dari data angket yg masing-masing berjumlah 25 item pernyataan yang diberikan kepada siswa kelas V.A yang digunakan untuk mengetahui tingkat penggunaan *gadget* terhadap kemampuan interaksi sosial siswa. Sehingga diketahui hasil angket *gadget* yang diberikan kepada 32 siswa dengan nilai *minimum* 71, *maximum* 97, *mean* 82.53 dan *standar deviation* sebesar 8.036. sedangkan angket interaksi sosial yang diberikan kepada 32 siswa dengan nilai *minimum* 80, *maximum* 103, *mean* 82.53 dan *standar deviation* 6.900. Berikut ini data deskriptif statistik angket *gadget* dan angket interaksi sosial siswa.

Tabel 1. Analisis *Descriptive Statistic*

	N	Range	Minimu m	Maximu m	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
	Statisti c	Statisti c	Statistic	Statistic	Statisti c	Statisti c	Statistic	Statistic
Gadget	32	25	72	97	2641	82.53	8.036	64.580
Interaksi_S osial	32	23	80	103	2959	92.47	6.900	47.612
Valid N (listwise)	32							

Dari penyebaran angket *gadget* memperoleh total nilai 2.641 dan penyebaran angket interaksi sosial memperoleh total nilai 2.959.

### Uji Normalitas

Uji Normalitas data penelitian ini sesuai dengan taraf signifikan ialah  $> 0,05$  untuk bisa dikatakan berdistribusi normal. Uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini ialah Uji Normalitas *Kolmogorov Smirnov* dengan menggunakan program aplikasi SPSS 23 *for*

*window*. Dengan pengambilan keputusan: apabila nilai probability sig 2 tailed > 0.05, maka disimpulkan data normal, dan apabila nilai probability sig 2 tailed < 0.05, maka disimpulkan data tidak normal.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas *Kolmogorov-smirnow*

		Gadget	Interaksi_sosial
N		32	32
Normal	Mean	82,53	92,47
Parameters <sup>a,b</sup>	Std. Deviation	8,036	6,900
Most	Absolute	,151	,133
Extreme	Positive	,151	,076
Differences	Negative	-,131	-,133
Test Statistic		,151	,133
Asymp. Sig. (2-tailed)		.061 <sup>c</sup>	.160 <sup>c</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan tabel diatas didapat hasil Uji Normalitas nilai signifikan Gadget 0,061 dan Interaksi Sosial 0,160 sehingga dapat disimpulkan bahwa data yg telah diuji bernilai lebih dari taraf signifikan sebesar 0,05 sehingga data tersebut berdistribusi normal.

#### Uji Linieritas

Dalam beberapa referensi dinyatakan bahwa uji linearitas merupakan syarat sebelum dilakukannya uji regresi linier. Suatu uji yang dilakukan harus berpedoman pada dasar pengambilan keputusan dalam uji linearitas yaitu jika nilai signifikan < dari 0.05, maka kesimpulannya adalah terdapat hubungan linier antara variabel penggunaan *gadget* (X) dengan variabel interaksi sosial (Y), sebaliknya, jika nilai signifikan > dari 0.05, maka kesimpulannya adalah tidak terdapat hubungan linier antara variabel penggunaan *gadget* (X) dengan variabel interaksi sosial (Y).

Tabel 3. Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Interaksi_Sosial * Gadget	Between Groups	(Combined)	1107.302	17	65.135	2.473	.047
		Linearity	778.025	1	778.025	29.545	.000
		Deviation from Linearity	329.277	16	20.580	.782	.685
	Within Groups	368.667	14	26.333			
Total			1475.969	31			

Berdasarkan hasil uji linearitas (Uji Anova Tabel) menunjukkan bahwa nilai Sig. Linearity sebesar  $0.000 < 0.05$ , maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara penggunaan *gadget* dengan kemampuan interaksi sosial siswa di SD Negeri 79 Prabumulih, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua variabel linear.

#### Uji Hipotesis

Uji hipotesis penelitian ini menggunakan analisis regresi sederhana. Uji regresi sederhana bertujuan untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel yaitu menentukan pengaruh perangkat (variabel X) terhadap keterampilan interaksi sosial (variabel Y) menggunakan persamaan regresi. Untuk menguji pengaruh penggunaan gadget terhadap keterampilan interaksi sosial siswa menggunakan analisis regresi sederhana dengan menggunakan teknik analisis statistik. Berdasarkan hasil uji regresi sederhana penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa diperoleh hasil berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Regresi Sederhana

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	41.019	8.938		4.589	.000
	Gadget	.623	.108	.726	5.783	.000

a. Dependent Variable: Interaksi Sosial

Berdasarkan hasil analisis tabel di atas maka menghasilkan persamaan regresi sebagai berikut. Hasil konstan dari *unstandardized* (a) sebesar 41.019. angka ini merupakan angka konsta yang mempunyai arti bahwa jika tidak ada penggunaan *gadget* (X) maka kemampuan interaksi sosial (Y) adalah 41.019. Angka koefisien regresi (b) nilainya sebesar 0,623 angka ini mengandung arti bahwa setiap penambahan 1% penggunaan *gadget* terhadap kemampuan interaksi sosial siswa adalah 0,623.

Karena nilai koefisien regresi bernilai (+) positif maka dengan demikian dapat dikatakan bahwa penggunaan *gadget* (X) berpengaruh positif terhadap kemampuan interaksi sosial (Y). Sehingga persamaan regresinya adalah  $Y = 41.019 + 0.623 X$ . Berdasarkan persamaan regresi diatas dapat mengukur pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kemampuan interaksi sosial siswa di SD Negeri 79 Prabumulih.

Tabel 5. Output Regresi Linear Sederhana

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	778.025	1	778.025	33.442	.000 <sup>b</sup>
	Residual	697.944	30	23.265		
	Total	1475.969	31			
a. Dependent Variable: Interaksi_Sosial						
b. Predictors: (Constant), Gadget						

Berdasarkan hasil output regresi linear sederhana di atas dapat diketahui bahwa nilai F hitung = 33.442 dengan taraf signifikasi sebesar  $0.000 < 0.05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel penggunaan *gadget* (X) terdapat pengaruh yang signifikan pada variabel interaksi sosial (Y) sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. dengan  $H_a$  yang berbunyi "Ada pengaruh *gadget* terhadap kemampuan interaksi sosial siswa di SD Negeri 79 Prabumulih".

Sementara itu, untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan *gadget* (X) terhadap kemampuan interaksi sosial (Y) dalam analisis regresi linear sederhana dapat berpedoman pada nilai *R Square* atau  $R^2$  yang terdapat pada *output* SPSS bagian *summary*. Berikut hasil ouput *summary*.

Tabel 6 *output summary*

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.726 <sup>a</sup>	.527	.511	4.823
a. Predictors: (Constant), Gadget				

Dari *output* di atas diketahui *R Square* sebesar 0.527 nilai ini mengandung arti bahwa pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kemampuan interaksi sosial siswa adalah 52,7% sedangkan 47,3% dipengaruhi oleh variabel yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

### SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kemampuan interaksi sosial siswa kelas V di SD Negeri 79 Prabumulih, oleh karena itu didapat kesimpulan bahwa hasil nilai analisis regresi sederhana yang menyatakan angka yang signifikan sebesar  $0.000 < 0.05$  yang artinya  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, dimana  $H_a$  berbunyi "Adanya pengaruh yang signifikan penggunaan *gadget* terhadap kemampuan interaksi sosial siswa kelas V di SD Negeri 79 Prabumulih". Hal tersebut mengatakan bahwa penggunaan *gadget* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan interaksi sosial siswa kelas V di SD Negeri 79 Prabumulih.

Dari *output modal summary* didapatkan hasil *R Square* sebesar 0,527 nilai ini mengandung arti bahwa pengaruh penggunaan *gadget* (X) terhadap kemampuan interaksi sosial (Y) adalah 52,7 % sedangkan 47,3 % dipengaruhi oleh variabel yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

### DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, N., Widyasari, E., Lufita, E., Ramadani, A., Suci, S. S., Agustina, D., et al. (2021). *Peran Guru Dalam Membentuk Karakter Siswa*. Yogyakarta: UAD Press.
- Aisyah, S. (2015). *Perkembangan Peserta Didik dan Bimbingan Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ariston, Y., & Frahasini. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal Of Education Review And Research*, Vol 1 No.2 86-91.
- Astawa, I. B. (2021). *Pengantar Ilmu Sosial*. Depok : PT.RajaGrafindo Persada.

- Ayudia, I., Sidiq, F., Zahara, R., Fatmawati, Sulistio, N., Mustofa, M., et al. (2022). *Pendidikan IPS Sekolah Dasar*. Bandung : Media Sains Indonesia.
- Ghazali, M., & Nurseha Ghazali. (2017). *Deteksi Kepribadian*. Jakarta : PT.Bumi Aksara .
- Haruna, S. R., Haerani, H., Palayukan, S. S., Ponseng, N. A., Rahmadani, S., & Mondjil, R. (2022). *Faktor Yang Berhubungan Dengan Gadget Addicted Pada Anak Usia Sekolah Dasar*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sudirjo, E., & Alif, M. N. (2021). *Komunikasi dan Interaksi Sosial Anak*. Bandung: Salam Insan Mulia.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta.