

## Hubungan Antara Interaksi Sosial dengan Kecanduan Penggunaan Gadget pada Siswa

Kun Widya Nurffiani<sup>1</sup>, Anggit Grahito Wicaksono<sup>2</sup>, Eko Adi Putro<sup>3</sup>

Universitas Slamet Riyadi Surakarta

E-mail: [wwwidyanurf@gmail.com](mailto:wwwidyanurf@gmail.com)

### ABSTRAK

*Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara interaksi sosial dengan kecanduan penggunaan Gadget pada siswa kelas IX SMP N 18 Surakarta tahun pelajaran 2022/2023. Populasi dalam penelitian ini adalah semua kelas IX SMP N 18 Surakarta Tahun Pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 236 siswa. Sampel yang diambil sebanyak 60 siswa dengan teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah Cluster Sampling. Teknik pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini adalah teknik pokok yaitu angket dan teknik bantu atau penunjang yakni dokumentasi dan observasi. Metode pokok angket digunakan untuk memperoleh data tentang interaksi sosial dan kecanduan penggunaan gadget. Sedangkan metode bantu seperti dokumentasi dan observasi digunakan untuk memperoleh data-data siswa yang akan menjadi responden dalam penelitian ini. Teknik analisis data yang digunakan adalah korelasi pearson dengan bantuan statistik SPSS. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai r hitung sebesar -0,364 kemudian nilai r hitung tersebut dikonsultasikan dengan r tabel product moment dengan  $N = 60$  dan taraf signifikansi 5% dan 1% yaitu 0,254 dan 0,330 ternyata hasil analisis data yang diperoleh r hitung lebih besar dari r tabel atau  $0,254 < -0,364 > 0,330$ . Dengan demikian hipotesis nihil atau  $H_0$  ditolak dan hipotesis kerja atau  $H_a$  diterima kebenarannya yakni "Ada hubungan negatif dan signifikan Interaksi Sosial dan Kecanduan Penggunaan Gadget pada siswa kelas IX SMP N 18 Surakarta tahun pelajaran 2022/2023", diterima kebenarannya baik pada taraf signifikansis 5% dan 1%.*

*Kata kunci: Hubungan, Interaksi Sosial, Kecanduan Penggunaan Gadget*

### ABSTRACT

*The purpose of this research is to investigate the whereabouts of the relationship between social interaction an addiction the use of gadgets at the junior high school class ix and 18 a year 2022 surakarta / 2023. The population of the research is all classes ix junior high school a year and 18 surakarta 2022 / 2023 236 students there. As many as 60 students samples to be taken of the sampling method used in this research was clusters of sampling. Data collection techniques used in this research is a technique of the survey and technical help or auxiliary the documentation and observation. The survey of methods used to obtain data on social interaction and addicted to the use of gadgets. While aid methods such as documentation and observation are used to obtain student data that will be responded to in this study. Data analysis techniques used are correlation pears with the aid of statistics spsss. Based on the results of the data analysis, get value r counts by -0.364 then the value of r count is consulted with r product moment table by  $n = 60$  and the significance rate of 5 % and 1 is 0.254 and 0.330 turns out data analysis*

*results obtained r count greater than r tables or 0.254 & -0,364 & g; 0,330. Thus the nihil hypothesis or  $H_0$  is rejected and the hypothesis of the work or  $H_a$  is accepted the truth that is, "there is a negative and significant relationship with social interaction and addiction to the use of gadget in students of the IX grade SMP n 18 on the year of school 2022/2023". Accepted truth is both at the level of significance of 5% and 1%.*

*Keyword: Relation; Social Interaction; Gadget Use Addiction*

## **PENDAHULUAN**

Pada hakikatnya peserta didik sebagai individu merupakan makhluk social tentu terlibat dan membutuhkan orang lain dalam setiap kehidupannya serta selalu menjaga hubungan dengan orang lain lain , hal tersebut termasuk suatu komponen kehidupan yang tidak akan pernah bisa dipisahkan oleh peserta didik, setiap individu selalu berinteraksi dengan lingkungannya. Saat ini setiap orang menerima gagasan bahwa orang tidak dapat dipisahkan satu sama lain dalam kehidupan sehari-hari. Mereka beradaptasi dengan lingkungan, sehingga kepribadian setiap individu dan karakteristik individu menjadi unik dalam suatu proses interaksi sosial, setiap manusia pasti saling tegur sapa, bersalaman, berbicara, sehingga terjadilah suatu komunikasi hubungan timbal balik antara dua orang. Tidak jarang manusia berkomunikasi secara langsung dengan orang lain namun bersamaan dengan menggunakan *gadget* mereka, sehingga menjadikan komunikasi itu berkurang dan membuat orang lain berpikir bahwa individu tersebut menyakiti perasaan dari lawan bicaranya.

Manusia ialah makhluk sosial dan makhluk individu dengan interaksi sosial yang aktif, akan lebih memudahkan remaja guna menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya dan dapat berpengaruh pada timbulnya perilaku yang baik dalam diri remaja tersebut. Akan tetapi, sekarang ini yang seringkali ditemui adalah interaksi sosial remaja cenderung pasif dan rendah yang disebabkan karena beberapa faktor tertentu (Wijaya et al., 2022) Di dunia sekarang ini, pengetahuan tentang teknologi informasi berkembang pesat. Misalnya saja kecepatan gadget yang semakin mendunia, hampir setiap individu baik anak-anak maupun orang dewasa kini sudah memiliki telepon genggam. Kebutuhan akan informasi serta komunikasi saat ini sangat diperlukan di semua lapisan masyarakat, dan sekarang ini informasi semakin mudah diakses dari gadget yang menghadirkan beragam

karakteristik menarik yang disediakan oleh layanan gadget itu sendiri, sehingga anak-anak dengan cepat terbiasa dengan berbagai hal ini.

Gadget adalah alat komunikasi yang memberikan banyak keuntungan bagi siapa saja dalam melakukan kegiatan sehari-hari, serta dapat dibawa kemana saja karena sudah terkoneksi dengan internet. Tampilan yang ditawarkan pun bermacam-macam sehingga membuat semua orang dengan mudah menjelajah dan mengaksesnya misalnya saja melalui aplikasi Twitter, Instagram, Facebook, dan lain-lain, ini merupakan suatu tanda kemajuan dari teknologi. Penggunaan perangkat gadget secara terus menerus akan memiliki efek negatif terhadap pola interaksi serta perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari. Anak yang terbiasa menggunakan gawai akan sangat bergantung dan menjadikannya sebagai kegiatan yang secara rutin dilakukan dalam kegiatan mereka sehari-hari, tidak dapat dipungkiri bahwa anak muda zaman sekarang lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain dengan teknologi gadget daripada harus belajar dan berinteraksi dengan lingkungan dalam kegiatan sehari-hari. Menggunakan gadget bagi pelajar bukanlah hal yang baru tetapi sudah sangat mahir dalam memainkan gadget. Kegiatan belajar mengajar dan pembelajaran yang termasuk ke dalam belajar sendiri dengan adanya gadget semua siswa belajar dari menggunakan buku sekarang malah kebanyakan siswa beralih ke internet yang menggunakan gadget (Prizki & Sari, 2020).

Ponsel pintar memudahkan untuk mengakses informasi terbaru dan hal-hal yang bahkan dapat menjangkau seluruh dunia, membuat teknologi saat ini menjadi sangat kompleks dan berbahaya untuk disalahgunakan. Siswa yang cenderung malas dan kreativitasnya dibatasi akan lebih dirugikan oleh teknologi yang disalahgunakan.

Hal tersebut didukung juga penelitian yang dilakukan oleh (Wahyuliarmy & Sari, 2021) dengan judul “Intensitas Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial”. Telah ditentukan bahwa ada hubungan negative korelasi yang kuat antara intensitas penggunaan gadget dan interaksi sosial, oleh karena itu semakin intens orang menggunakan gadget mereka, semakin sedikit interaksi sosial yang mereka lakukan. Dan sebaliknya, interaksi sosial akan semakin tinggi ketika penggunaan gadget tidak terlalu intens.

Berdasarkan observasi dari pengalaman diatas, penulis membagikan hasil observasi awal yang dilakukan penulis pada pelaksanaan PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan) di SMP N 18 Surakarta, ditunjukkan dengan masih ada 55% peserta didik kelas IX yang cenderung menutup diri yang berakibat pada interaksi sosial rendah saat menggunakan gadget dan ada 46% siswa Lebih senang berkomunikasi melalui gadget daripada berkomunikasi secara langsung.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah Pendekatan kuantitatif korelasional adapun tujuan penelitian ini ialah untuk menemukan hubungan antara faktor-faktor lain. Dan Teknik yang digunakan dalam penelitian ini yakni Cluster Sampling. Teknik metode ilmiah yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan tujuan dan sasaran yang jelas adalah penelitian (Sugiyono, 2013). Sampel yang digunakan sebanyak 60 siswa kelas IX SMP Negeri 18 Surakarta.

Dalam penelitian ini , untuk mendapatkan data dan informasi yang berhubungan dengan permasalahan yang akan diteliti, Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni menggunakan Angket Skala Likert. Angket tersebut digunakan untuk mengumpulkan data tentang Interaksi sosial dan Kecanduan penggunaan gadget. Peneliti menggunakan desain kuesioner tertutup di mana partisipan hanya dapat memilih opsi yang disediakan kemudian untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban tersebut diberikan skor (Yani et al., 1995). Teknik Analisis data yang dipakai dalam penelitian ini yaitu Uji Normalitas dan Uji Hipotesis.

## **PEMBAHASAN**

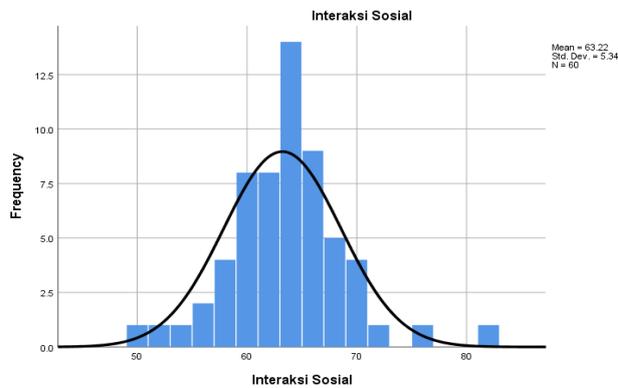
Adapun yang menjadi responden dalam penelitian ini tertera di bawah ini, data menunjukkan bahwa mereka termasuk dalam jumlah responden sebagai berikut: 60 orang siswa dengan gander laki-laki tercatat 27 atau 45% orang dan gender perempuan sebanyak 33 orang atau 55%.

Mengacu pada hasil penelitian variabel interaksi sosial dengan sampel sebanyak 60 responden diperoleh hasil untuk mean (rata-rata) = 63,22; median (titik tengah) = 63,00; modus = 63,00; standar deviasi (simpangan baku) = 5,340; range (rentangan) sebesar 32,00; skor minimum dari data (minimum) sebesar 50,00; dan

skor maksimum dari data (maksimum) sebesar 82,00.

Hasil penelitian ini mendeskripsikan self control dengan kecenderungan nomophobia siswa SMP Negeri 18 Surakarta. Selanjutnya melihat hubungan antara self control dengan kecenderungan nomophobia. Hasil penelitian sebagai berikut:

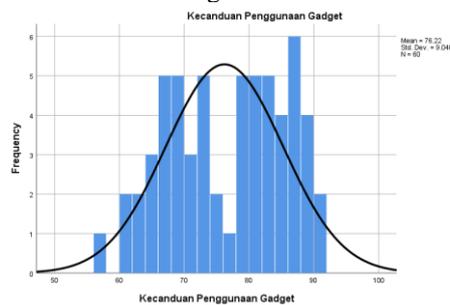
Gambar 1. Grafik Histogram Variabel Interaksi Sosial (X)



Sumber: IBM SPSS 25.0

Berdasarkan dari hasil penelitian variabel kecanduan penggunaan gadget dnegan sampel sebanyak 60 responden menerima hasil rata-rata (mean) = 76,22; titik tengah (median) = 78,00; modus = 68,00; simpangan baku (standar deviasi) = 9,048; rentangan (range) : 33,00; skor minimum dari data (minimum) sebesar 57,00; skor maksimum dari data : 90,00.

Gambar 2. Grafik Histogram Variabel Interaksi Sosial (Y)



Sumber: IBM SPSS 25.0

Uji Hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidak Hubungan Antara Interaksi Sosial dan Kecanduan Penggunaan Gagdet siswa kelas IX SMP Negeri 18 Surakarta Tahun Pelajaran 2022/2023. Berdasarkan pada hasil analisis data antara variabel interaksi sosial dengan kecanduan penggunaan *Gadget* diperoleh nilai signifikansi korelasi antara interaksi sosial dan kecanduan penggunaan gadget sebesar -0,364 dengan nilai signifikan 0,004 ( $p < 0,05$ ) (two-tailed). Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, artinya ada hubungan negatif yang signifikan antara Interaksi

Sosial dan Kecanduan penggunaan gadget pada siswa kelas IX SMP Negeri 18 Surarakata Tahun Pelajaran 2022/2023. Dari hasil analisis tersebut dapat diketahui bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara Interaksi Sosial dan Kecanduan Penggunaan Gadget Pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 18 Surakarta. Hal tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi Interaksi Sosial maka semakin rendah Kecanduan Penggunaan Gadget pada siswa. Sebaliknya semakin rendah interaksi sosial maka semakin tinggi Kecanduan Penggunaan Gadget.

Gambar 3. Hasil Korelasi Product Moment

**Correlations**

		Interaksi Sosial	Kecanduan Penggunaan Gadget
Interaksi Sosial	Pearson Correlation	1	-.364**
	Sig. (2-tailed)		.004
	N	60	60
Kecanduan Penggunaan Gadget	Pearson Correlation	-.364**	1
	Sig. (2-tailed)	.004	
	N	60	60

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

Sumber: IBM SPSS 25.0

Berdasarkan hasil uji statistik SPSS 25 dihasilkan nilai  $r = -0,364$ , dan dengan taraf signifikansi 5% = 0,254 dan taraf signifikansi 1% = 0,330, menunjukkan bahwa nilai  $r$  lebih besar dari taraf signifikansi 5% dan 1%. Penelitian ini didukung beberapa penelitian yang sebelumnya telah dilakukan oleh Kurnia Rahmadan, dkk. Menurut temuan penelitian, terdapat korelasi terbalik yang kuat antara frekuensi penggunaan *smartphone* dan keterlibatan sosial teman sebaya. Kesimpulannya adalah interaksi sosial siswa dengan teman sebaya menurun seiring dengan meningkatnya intensitas penggunaan ponsel pintar, dan sebaliknya, interaksi sosial siswa dengan teman sebaya meningkat seiring dengan menurunnya intensitas penggunaan ponsel pintar.

Peneliti menemukan selama proses pembelajaran yaitu kurangnya interaksi Sosial. Proses Interaksi dengan Guru juga kurang bervariasi ditambah ada beberapa siswa yang membawa *Gadget* ke Sekolah yang menyebabkan siswa lebih focus terhadap *Gadget* daripada berinteraksi dengan teman-teman. Sebagian besar siswa menggunakan *Gadget* untuk mengakses sosial media, chatting, menonton video dan bermain game. Namun ada pula beberapa siswa yang memanfaatkan *Gadget* untuk mengakses artikel Pendidikan, video pembelajaran yang menarik, juga untuk menghubungi orangtua ketika siswa ingin di jemput pulang dari Sekolah. Pengguna

gadget jangka panjang akan lebih memilih bermain dengan perangkat mereka daripada menghabiskan waktu bersama keluarga atau berinteraksi dengan teman-temannya. Hal ini selaras dengan (Karuniawan & Cahyanti, 2013) kecanduan ponsel pintar didefinisikan sebagai perilaku penggunaan ponsel pintar yang dapat menyebabkan masalah sosial termasuk menarik diri dari siapapun dan keengganan untuk terlibat dalam kegiatan sehari-hari atau menggunakan kontrol impuls terhadap diri sendiri.

Hal ini sejalan dengan penelitian oleh (Shrivastava et al., 2018) yang menemukan adanya penurunan keterlibatan keluarga di antara orang-orang yang menggunakan gawai dalam jangka waktu yang lama. Lingkungan belajar yang positif dapat mendorong sebagian besar interaksi sosial yang terjadi antara siswa di sekolah. Interaksi siswa satu sama lain, berbagi pengalaman, dan pembentukan ikatan sosial adalah bagian dari interaksi siswa di sekolah. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Charlesworth dan Hartup (Dagun, 2002) bahwa interaksi teman sebaya di antara remaja akan mengandung komponen-komponen positif, seperti perhatian timbal balik dan kesepakatan untuk berbagi perasaan, penerimaan diri sendiri oleh orang lain, dan memberi kepada orang lain.

Di era digital seperti sekarang ini, kecanduan *gadget* pada siswa merupakan masalah yang terus berkembang. Istilah "kecanduan gadget" menggambarkan suatu kondisi di mana seseorang, dalam hal ini siswa, mengembangkan ketergantungan yang tidak sehat dalam menggunakan perangkat teknologi seperti komputer, ponsel, atau tablet. Hal ini dapat berdampak negatif pada interaksi sosial, prestasi akademik, serta kesehatan fisik dan mental siswa. Berdasarkan penelitian oleh (Setianingsih, 2018) Penggunaan teknologi secara terus menerus akan menyebabkan kecanduan pada penggunanya. Efek negatifnya tentu saja mengkhawatirkan, terutama bagi anak kecil yang menggunakan perangkat elektronik, sehingga hal ini perlu menjadi perhatian. Oleh karena itu, orang tua memiliki peran penting dalam menyediakan, mengawasi, dan mengatur penggunaan gawai pada anak. Namun, ada juga beberapa peserta didik dapat memanfaatkan penggunaan gadget dengan baik. Dengan *gadget* siswa dapat mengakses sumber daya pendidikan seperti e-book, jurnal online, video pembelajaran, dan platform pendidikan digital. Mereka dapat mempelajari topik-

topik yang tidak tercakup di dalam buku teks, mengeksplorasi konten interaktif, dan belajar secara mandiri. Penggunaan *gadget* dengan bijak, siswa dapat meningkatkan pengalaman belajar mereka dan memanfaatkan potensi penuh teknologi untuk mendukung pendidikan siswa.

## **PENUTUP**

### **1. Kesimpulan**

Hasil penelitian tentang hubungan antara Interaksi sosial dengan kecanduan penggunaan *gadget* pada siswa di SMP Negeri 18 Surakarta maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

- a. Perolehan hasil statistik Kolmogorov Smirnov dengan  $N = 60$  dan taraf signifikan  $> 0,05$  maka data berdistribusi normal
- b. Data dianalisis dengan menggunakan statistik *r* product moment, dan nilai *r* hitung adalah  $-0,364$ . Setelah mengkonsultasikan nilai *r* hitung dengan tabel *r* product moment pada taraf signifikansi 5% dan 1%, yaitu 0,254 dan 0,330, ditemukan bahwa hasil analisis menghasilkan nilai *r* hitung yang lebih tinggi daripada nilai *r* tabel.
- c. Hal ini menunjukkan adanya Koefisien korelasi hubungan negatif yang rendah antara Interaksi Sosial dengan kecanduan penggunaan *gadget*
- d. Semakin tinggi Interaksi sosial siswa maka semakin rendah kecanduan penggunaan *gadget* pada siswa dan sebaliknya, semakin rendah interaksi siswa maka semakin tinggi kecanduan penggunaan *gadget* siswa. Artinya, interaksi sosial berpengaruh terhadap kecanduan penggunaan *gadget* siswa.

### **2. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut:

- a. Untuk Sekolah disarankan agar sekolah merencanakan kegiatan atau pelatihan untuk membantu menyelesaikan masalah terkait kecanduan penggunaan *Gadget* pada siswa. Selain berguna untuk mengatasi permasalahan tersebut, siswa dapat mengurangi tingkat penggunaan *Gadget* dan lebih mendorong siswa untuk memiliki interaksi yang baik .
- b. Untuk Guru BK Guru Bimbingan dan Konseling di Sekolah memberikan

layanan informasi bagi siswa mengenai pentingnya berinteraksi sosial di lingkungan Sekolah terutamanya dan bagi siswa yang memiliki tingkat kecanduan *Gadget* yang tinggi guru dapat memberikan edukasi dan layanan mengenai cara-cara mengatasi kecanduan *gadget* dan siswa dapat menggunakan penggunaan *gadget* sesuai manfaatnya.

- c. Untuk orang tua Sangat disarankan agar orang tua mengawasi pertumbuhan pribadi anak-anak mereka. Untuk mengurangi tingkat kecanduan penggunaan gadget siswa, anak-anak yang merasa kecanduan penggunaan teknologi.
- d. Untuk siswa diharapkan mampu meningkatkan interaksinya di lingkungan sekolah maupun rumah ke arah yang positif sehingga mengurangi tingkat kecanduan penggunaan *gadget*.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Dagun, S. M. (2002). *Psikologi Keluarga(cetakan kedua)*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Karuniawan, A., & Cahyanti, I. Y. (2013). Hubungan antara academic stress dengan smartphone addiction pada mahasiswa pengguna smartphone. *Jurnal Psikologi Klinis Dan Kesehatan Mental*, 2(1), 16–21.
- Prizki, T. B. D., & Sari, S. P. (2020). Kecanduan Gadget pada Siswa Kelas XI di SMK Negeri 1 Lahat. *Jurnal Wahana Konseling*, 3(1), 11–20.
- Setianingsih, S. (2018). Dampak penggunaan gadget pada anak usia prasekolah dapat meningkatkan resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas. *Gaster*, 16(2), 191–205.
- Shrivastava, A., Sharma, M. K., & Marimuthu, P. (2018). Internet addiction at workplace and it implication for workers life style: Exploration from Southern India. *Asian Journal of Psychiatry*, 32, 151–155.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Wahyuliarmy, A. I., & Sari, C. A. K. (2021). Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial. *IDEA: Jurnal Psikologi*, 5(2), 100–114.
- Wijaya, L. D. C., Soesilo, T. D., & Tagela, U. (2022). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja SMA/SMK Karang Taruna Tunas Bangsa Kauman Kidul Salatiga. *Jurnal Wahana Konseling*, 5(1), 47–59.
- Yani, J. A., Mangkunegara, A. A. A. P., & Aditama, R. (1995). Sugiyono. 2017, *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Procrastination And Task Avoidance: Theory, Research and Treatment*. New York: Plenum Press, Yudistira P, Chandra, Diktat Ku.