



**HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET DENGAN
INTERAKSI SOSIAL PADA SISWA KELAS TINGGI SD
NEGERI 14 BIRU KECAMATAN TANETE
RIATTANG KABUPATEN BONE**

Abd. Kadir¹, Achmad Shabir², A. Syamsuriawati³

¹PGSD FIP UNM, abd.kadir.a@unm.ac.id

²PGSD FIP UNM, achmadshabir@unm.ac.id

³PGSD FIP UNM, andisuria234@gmail.com

Artikel info	Abstrak
<i>Received; 7-04-2024 Revised:10-04-2024 Accepted;25-04-2024 Published,16-04-2024</i>	Penelitian ini adalah jenis penelitian korelasional yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan <i>gadget</i> dengan interaksi sosial pada siswa kelas tinggi SD Negeri 14 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas tinggi SD sebanyak 73 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis univariat, analisis deskriptif, dan analisis statistik inferensial. Berdasarkan hasil analisis univariat menunjukkan bahwa mayoritas responden berusia 11 tahun dengan persentase 37% dan mayoritas responden berjenis kelamin laki-laki dengan persentase 52%. Kemudian statistik deskriptif menunjukkan bahwa intensitas penggunaan <i>gadget</i> memperoleh rata-rata 72,04 pada kategori sedang dan interaksi sosial siswa memiliki rata-rata 121,81 pada kategori sedang. Berdasarkan hasil statistik inferensial dengan menggunakan uji korelasi <i>pearson product moment</i> diperoleh nilai -0,527 dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dari hasil penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan negatif dan signifikan antara intensitas penggunaan <i>gadget</i> dengan interaksi sosial pada siswa kelas tinggi SD Negeri 14 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone yang tergolong sedang yaitu pada kategori 0,40 – 0,70.

Key words:

*Intensitas Penggunaan
Gadget, Interaksi
Sosial*

artikel global journal basic education dengan akses terbuka
dibawah lisensi



PENDAHULUAN

Perkembangan zaman terus berubah dari masa ke masa. Saat ini, dunia telah memasuki era baru yang dikenal sebagai Revolusi Industri 4.0 yang berfokus pada teknologi. Revolusi ini biasa juga disebut sebagai era digital karena tersebarnya informasi secara pesat, kemajuan teknologi digital yang luar biasa, dan hadirnya kecerdasan artifisial. Hal ini tentu berdampak pada berbagai sektor kehidupan, terutama bidang pendidikan. Pendidikan adalah suatu proses yang penting ditempuh dan tidak dapat dipisahkan bagi kehidupan manusia. Pendidikan tidak hanya bertujuan untuk mencapai perkembangan pengetahuan individu, namun juga fokus pada pengembangan spiritual, sikap, kepribadian, maupun keterampilan lainnya. Hal ini sesuai dengan Permendikbud No. 22 Tahun 2016 Bab II tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah yang merupakan kriteria dalam menyelenggarakan proses pembelajaran yang mencakup pengembangan tiga ranah, yakni: ranah pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik). Pengembangan ranah pengetahuan, sikap, dan keterampilan dalam proses pembelajaran berhubungan dengan adanya teknologi. Teknologi telah menjadi bagian dari pengembangan ilmu pendidikan di era modern.

Perkembangan teknologi ini, menyebabkan hampir semua manusia menggunakan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari. *Gadget* adalah suatu benda yang menjadi kebutuhan manusia karena memiliki fungsi khusus bagi penggunaannya. Menurut Junianto & Rifan (2017), *gadget* ialah perangkat pintar yang diciptakan dengan beragam aplikasi yang mampu menghadirkan berbagai jenis konten, seperti berita, media sosial, hobi, bahkan hiburan. Hal ini menyebabkan *gadget* menjadi barang yang banyak dicari oleh manusia karena dapat berbagi informasi, memberikan hiburan, bahkan dapat sebagai sumber penghasilan seseorang.

Pengguna *gadget* berupa *smartphone* di Indonesia bertumbuh dengan pesat. Dibuktikan dengan data Badan Pusat Statistik (BPS), terdapat 67,88% penduduk Indonesia yang berusia 5 tahun ke atas sudah memiliki *smartphone* pada tahun 2022. Persentase tersebut meningkat dibanding tahun sebelumnya pada tahun 2021 yang masih 65,87%.

Kecanggihan *gadget* menyebabkan interaksi antar manusia mengalami pergeseran secara perlahan di mana interaksi manusia dengan *gadget* secara bertahap menggantikan interaksi antar manusia (Kursiwi, 2016). Hal tersebut menyebabkan seseorang lebih memilih untuk sibuk dengan *gadget* dari pada harus berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya. Meskipun saat berkumpul bersama keluarga ataupun teman, fokus mereka hanya pada *gadget* mereka masing-masing, yang mengakibatkan interaksi sosial yang secara langsung tidak terjadi (Rahmadani, 2019).

Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada hari Senin tanggal 10 November 2023 dengan menyebarkan angket dapat diperoleh bahwa: (1) 64,4 % siswa memiliki *gadget* pribadi; 34, 2% tidak memiliki *gadget* atau meminjam orang tuanya (2) 11 % siswa menggunakan *gadget* 1 kali dalam sehari; 29 % siswa menggunakan *gadget* 2 kali dalam sehari; 26 % siswa menggunakan *gadget* 3 kali dalam sehari; dan 23 % siswa menggunakan *gadget* lebih dari 4 kali dalam sehari. (3) 68 % siswa menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 2 jam dalam sehari dengan mengakses fitur hiburan.

Setelah menyebarkan angket, calon peneliti melakukan wawancara pada beberapa siswa kelas tinggi di SD Negeri 14 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone yang memiliki *gadget* pribadi dengan pemakaian lebih dari 2 kali dalam sehari dengan durasi lebih dari 2 jam. Hasil wawancara diperoleh bahwa (1) saat mereka menggunakan *gadget*, mereka terkadang tidak menjawab saat orang tua mereka memanggil dan tidak melakukan kontak mata. (2) lebih suka bermain *gadget* di rumah daripada bermain bersama teman di luar rumah.

Berdasarkan latar belakang masalah maka peneliti berminat untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada siswa kelas tinggi SD Negeri 14 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone”.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif sebab penelitian ini mengumpulkan data numerik yang dapat dianalisis secara statistik untuk mengukur hubungan antara variabel-variabel yang diteliti. Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian korelasional. Menurut Suryani & Hendryadi (2015) menjelaskan bahwa penelitian korelasional adalah penelitian yang bertujuan untuk menemukan korelasi atau hubungan antara satu variabel dengan variabel lainnya.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 14 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas tinggi SD Negeri 14 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu sampel jenuh atau *total sampling*. Menurut Suryani & Hendryadi (2015) mengatakan bahwa sampel jenuh digunakan ketika populasi dianggap kecil atau memiliki jumlah kurang dari 100 orang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu angket atau kuesioner. Angket yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket dalam bentuk skala *likert* dengan pernyataan yang berbentuk positif dan negatif yang telah disediakan, di mana responden hanya diminta memilih satu jawaban yang sesuai dengan dirinya. Adapun Teknik analisis data digunakan dalam penelitian ini, yaitu analisis deskriptif dan analisis inferensial.

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian ini terdiri dari tiga hal yaitu analisis univariat, analisis statistik deskriptif, dan analisis statistik inferensial. Kedua hal tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Analisis Univariat

a. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Usia

Tabel Distribusi frekuensi responden berdasarkan usia pada siswa kelas tinggi SD Negeri 14 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone

Usia	F	%
9 tahun	6	8%
10 tahun	25	34%
11 tahun	27	37%
12 tahun	15	21%
Total	73	100%

Sumber: Hasil olah data *Microsoft Excel* 2013

b. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel Distribusi frekuensi responden berdasarkan jenis kelamin pada siswa kelas tinggi SD Negeri 14 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone

Jenis Kelamin	F	%
Laki-Laki (L)	38	52%
Perempuan (P)	35	48%
Total	73	100%

Sumber: Hasil olah data *Microsoft Excel* 2013

2. Analisis Statistik Deskriptif

a. Faktor-Faktor Siswa Menggunakan *Gadget* pada Siswa Kelas Tinggi SD Negeri 14 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone

Berdasarkan data angket intensitas penggunaan *gadget* kelas tinggi di SD Negeri 14 Biru terkait faktor-faktor siswa menggunakan *gadget* diperoleh skor tertinggi yang dicapai siswa adalah 31 dan skor terendah yang dicapai siswa adalah 15, nilai rata-rata sebesar 22,86, nilai median sebesar 23,00, nilai modus sebesar 23 dan nilai simpangan baku sebesar 3,380. Untuk lebih jelasnya, data tentang faktor-faktor siswa menggunakan *gadget* yang dicapai dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Deskriptif statistik faktor-faktor siswa menggunakan *gadget* pada siswa kelas tinggi SD Negeri 14 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone

Statistics		
Faktor-Faktor Siswa Menggunakan <i>Gadget</i>		
N	Valid	73
	Missing	0
Mean		22,86
Median		23,00
Mode		23
Std. Deviation		3,380
Minimum		15
Maximum		31
Sum		1669

Sumber: Hasil olah data intensitas penggunaan *gadget* dengan SPSS 25

Penentuan persentase faktor-faktor siswa menggunakan *gadget* diolah dengan menggunakan *Microsoft Excel* 2013. Untuk lebih jelasnya, data tentang faktor-faktor siswa menggunakan *gadget* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Persentase faktor-faktor siswa menggunakan *gadget* pada siswa kelas tinggi SD Negeri 14 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone

No. Item pada Angket	Faktor-Faktor Siswa Menggunakan <i>Gadget</i>	Persentase (%)
2	Merasa senang ketika menggunakan <i>gadget</i>	75,62%
11	Menggunakan <i>gadget</i> untuk keperluan komunikasi	73,42%
12	Menggunakan <i>gadget</i> untuk belajar	76,16%
13	Menonton video lucu di <i>YouTobe</i>	58,63%
15	Menggunakan <i>gadget</i> ketika belajar di sekolah sesuai arahan guru	59,73%
22	Menggunakan <i>gadget</i> untuk bermain <i>games</i>	61,92%
23	Menggunakan <i>gadget</i> untuk menonton <i>YouTobe</i> atau <i>TikTok</i>	51,78%

Sumber: Hasil olah data *Microsoft Excel* 2013

b. Gambaran Intensitas Penggunaan *Gadget* pada Siswa Kelas Tinggi SD Negeri 14 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone

Berdasarkan data angket intensitas penggunaan *gadget* pada siswa kelas tinggi SD Negeri 14 Biru diperoleh skor tertinggi yang dicapai siswa adalah 84 dan skor terendah yang dicapai siswa adalah 56, nilai rata-rata sebesar 72,04, nilai median sebesar 73,00, nilai modus sebesar 69 dan nilai simpangan baku sebesar 6,443. Untuk lebih jelasnya, data tentang intensitas penggunaan *gadget* (variabel X) yang dicapai dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Deskriptif statistik intensitas penggunaan *gadget* pada siswa kelas tinggi SD Negeri 14 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone

Statistics		
Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>		
N	Valid	73
	Missing	0
Mean		72,04
Median		73,00
Mode		69 ^a
Std. Deviation		6,443
Minimum		56
Maximum		84
Sum		5259

a. Multiple modes exist.
The smallest value is shown

Sumber: Hasil olah data intensitas penggunaan *gadget* dengan SPSS 25

1) Kategori skor intensitas penggunaan *gadget*

Penentuan skor intensitas penggunaan *gadget* pada siswa kelas tinggi SD Negeri 14 Biru diperoleh melalui analisis data angket untuk mengetahui intensitas penggunaan *gadget* pada kategori tinggi, kategori sedang, dan kategori rendah. Untuk lebih jelasnya, skor intensitas penggunaan *gadget* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Distribusi kategorisasi intensitas penggunaan *gadget* kelas tinggi SD Negeri 14 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone

Interval	Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
$X \geq M + 1SD$	Tinggi	$X \geq 78$	17	23,3%
$(M - 1SD) \leq X < (M + 1SD)$	Sedang	$66 \leq X < 78$	44	60,3%
$X < M - 1SD$	Rendah	$X < 66$	12	16,4%
Total			73	100%

Sumber: Hasil olah data *Microsoft Excel* 2013

2) Persentase rata-rata aspek intensitas penggunaan *gadget*

Angket intensitas penggunaan *gadget* diolah sesuai dengan indikator pada kerangka pikir yang terdiri atas empat aspek yaitu perhatian, penghayatan, frekuensi, dan durasi. Setiap aspek diolah menggunakan SPSS 25 yang menunjukkan hasil bahwa perhatian memperoleh rata-rata 22,04, penghayatan memperoleh rata-rata 22,58, frekuensi memperoleh rata-rata 15,78, dan durasi memperoleh rata-rata 11,64. Untuk mengetahui seberapa besar persentase aspek-aspek intensitas penggunaan *gadget*, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Persentase rata-rata aspek intensitas penggunaan *gadget* pada siswa kelas tinggi SD Negeri 14 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone

Aspek	Jumlah Soal	Jumlah Skor	Jumlah Skor (73 × jumlah soal × 5)	Persentase	Kategori
Perhatian	8	1609	2920	55%	Rendah
Penghayatan	7	1648	2555	65%	Rendah
Frekuensi	5	1152	1825	63%	Sedang
Durasi	4	850	1460	58%	Sedang

Sumber: Hasil olah data *Microsoft Excel* 2013

c. Gambaran Interaksi Sosial pada Siswa Kelas Tinggi SD Negeri 14 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone

Berdasarkan data angket interaksi sosial siswa kelas tinggi SD Negeri 14 Biru diperoleh skor tertinggi yang dicapai siswa adalah 152 dan skor terendah yang dicapai siswa adalah 100, nilai rata-rata sebesar 121,81, nilai median sebesar 120,00, nilai modus sebesar 109 dan nilai simpangan baku sebesar 13,392. Untuk lebih jelasnya, data tentang interaksi sosial siswa (variabel Y) yang dicapai responden dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Deskriptif statistik interaksi sosial pada siswa kelas tinggi di SD Negeri 14 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone

Statistics		
Interaksi Sosial		
N	Valid	73
	Missing	0
Mean		121,81
Median		120,00
Mode		109
Std. Deviation		13,392
Minimum		100
Maximum		152
Sum		8892

Sumber: Hasil olah data interaksi sosial siswa dengan SPSS 25

Penentuan skor interaksi sosial pada siswa kelas tinggi SD Negeri 14 Biru diperoleh melalui analisis data angket untuk mengetahui interaksi sosial siswa pada kategori tinggi, kategori sedang, dan kategori rendah. Untuk lebih jelasnya, skor interaksi sosial siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Distribusi kategorisasi interaksi sosial pada siswa kelas tinggi SD Negeri 14 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone

Interval	Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
$X \geq M + 1SD$	Tinggi	$X \geq 135$	14	19,2%
$(M - 1SD) \leq X < (M + 1SD)$	Sedang	$108 \leq X < 135$	47	64,4%
$X < M - 1SD$	Rendah	$X < 108$	12	16,4%
Total				100,0%

Sumber: Hasil olah data *Microsoft Excel* 2013

Angket interaksi sosial diolah sesuai dengan indikator pada kerangka pikir yang terdiri atas tujuh indikator yaitu percakapan, melakukan kontak mata, saling pengertian, bekerja sama, empati, motivasi, dan adanya kesamaan dengan orang lain. Setiap indikator diolah menggunakan SPSS 25 yang menunjukkan hasil bahwa percakapan memperoleh rata-rata 16,75, melakukan kontak mata memperoleh rata-rata 15,63, saling pengertian memperoleh rata-rata 18,62, bekerja sama memperoleh rata-rata 27,85, empati memperoleh rata-rata 19,08, memberi dukungan/motivasi memperoleh rata-rata 8,56, dan adanya kesamaan dengan orang lain memperoleh rata-rata 15,32. Untuk mengetahui seberapa besar persentase aspek-aspek interaksi sosial, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Persentase rata-rata aspek interaksi sosial pada siswa kelas tinggi SD Negeri 14 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone

Indikator	Jumlah Soal	Jumlah Skor	Jumlah Skor Max ($73 \times \text{jumlah soal} \times 5$)	Persentase	Kategori
Percakapan	5	1223	1825	67%	Sedang
Melakukan kontak mata	5	1141	1825	63%	Sedang
Saling pengertian	6	1359	2190	62%	Sedang
Bekerja sama	9	2033	3285	62%	Rendah
Empati	6	1393	2190	64%	Sedang
Motivasi	3	625	1095	57%	Sedang
Adanya kesamaan dengan orang lain	5	1118	1825	61%	Rendah

Sumber: Hasil olah data *Microsoft Excel* 2013

2. Analisis Statistik Inferensial

Analisis inferensial terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Langkah pertama uji normalitas, pengujian dilakukan dengan uji *kolomogrov-smirnov* menggunakan SPSS 25 dengan taraf signifikansi 5% yang dilakukan pada dua variabel yaitu intensitas penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial siswa. Diperoleh nilai pada tabel statistik dan *Asymp.sig* pada kedua variabel penelitian memiliki signifikansi yang lebih dari 0,05 sehingga dapat dikatakan kedua data variabel penelitian berdistribusi normal.

Selanjutnya uji homogenitas, pengujian ini dilakukan untuk menunjukkan data sampel yang telah diambil berasal dari populasi yang memiliki variabel yang sama. Berdasarkan hasil pengujian pengujian homogenitas menggunakan uji transformasi data pada tabel di atas, maka dapat diketahui nilai signifikansi yang diperoleh yaitu 0,179. Jika dasar pengambilan keputusan berada pada taraf 5%, nilai $\text{sig } 0,179 > 0,05$ artinya nilai sig lebih besar dari 0,05 maka varian kelompok data adalah sama. Maka dapat disimpulkan bahwa, intensitas penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial siswa memiliki varian yang sama.

Uji hipotesis pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS 25 dengan rumus *pearson product moment*. Untuk mengetahui apakah hipotesis diterima atau ditolak, maka pengujian dilakukan dengan taraf 5%. Diperoleh nilai signifikansinya adalah 0,000. Sehingga dapat dikatakan bahwa $0,000 < 0,05$ sehingga H_1 diterima dan H_0 ditolak. Kemudian pada nilai *pearson correlation* diperoleh nilai -0,527, artinya terdapat hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial yang memiliki arah hubungan negatif. Hubungan korelasi dengan arah negatif dalam penelitian ini maksudnya bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget* maka semakin rendah interaksi sosial siswa atau sebaliknya.

Untuk mengetahui besar tingkatan hubungan dari kedua variabel tersebut dilakukan interpretasi terhadap koefisien korelasi. Berdasarkan nilai *pearson correlation* yang telah diperoleh dan pada tabel interpretasi koefisien korelasi menurut Hamzah & Lidia (2020) maka diperoleh hasil hubungan dari kedua variabel tersebut berkategori sedang pada interval 0,40 – 0,70. Jadi, hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial siswa adalah sedang.

PEMBAHASAN

1. Faktor-Faktor Siswa Menggunakan *Gadget* pada Siswa Kelas Tinggi SD Negeri 14 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone

Hasil analisis terkait faktor-faktor siswa menggunakan *gadget* dengan persentase tertinggi terdapat pada nomor item 12, yaitu menggunakan *gadget* untuk belajar dengan perolehan 76,16%.

Hal ini menunjukkan bahwa *gadget* menjadi salah satu alat yang penting untuk mendukung kegiatan belajar siswa dan memudahkan akses informasi dan materi pembelajaran secara praktis. Sebagaimana menurut Aswandi et al (2023) faktor pertama yang mendorong siswa menggunakan *gadget* adalah akibat kebijakan pemerintah terkait Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) yang mengakibatkan siswa mengikuti pembelajaran secara daring di rumah. Hingga saat ini hal tersebut mengakibatkan siswa sudah terbiasa menggunakan *gadget*.

Persentase tertinggi kedua pada nomor item 2, yaitu siswa merasa senang menggunakan *gadget*. Dalam konteks ini, menunjukkan bahwa siswa memiliki pengalaman yang menyenangkan ketika menggunakan *gadget*, siswa merasa senang karena dapat mengakses berbagai fitur dan hiburan yang menarik. Sebagaimana menurut Fitriana et al (2021) menjelaskan bahwa *gadget* adalah suatu perangkat atau alat mekanis kecil yang menarik karena tergolong baru sehingga memberikan banyak kesenangan baru bagi penggunanya.

Persentase tertinggi ketiga pada nomor item 11, yaitu menggunakan *gadget* untuk keperluan komunikasi dengan perolehan persentase 73,42%. Hal ini menunjukkan bahwa *gadget* menjadi alat untuk berkomunikasi. Anak usia sekolah dasar khususnya pada kelas tinggi sudah banyak yang memiliki atau menggunakan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari. Sebagaimana pendapat dari Nurhikmah (2020) yang mengatakan bahwa hal ini sangat memprihatinkan karena anak sekolah dasar cenderung lebih memilih berkomunikasi melalui *gadget* daripada berinteraksi secara langsung dengan orang-orang di sekitar mereka. Hal ini tentu mengurangi waktu yang mereka habiskan daripada berkomunikasi langsung dengan orang-orang di sekitar mereka.

Persentase tertinggi keempat pada nomor item 22 yaitu menggunakan *gadget* untuk bermain *games* dengan perolehan persentase 61,92%. Sebagaimana pendapat Aswandi et al (2023) bahwa faktor siswa menggunakan *gadget* karena adanya *game online*. Hal ini mencerminkan bahwa masih banyak siswa menggunakan *gadget* mereka untuk bermain *games*. Seperti *Mobile Legends*, *Free Fire*, dan lain sebagainya. Persentase tertinggi kelima pada nomor item 15, yaitu menggunakan *gadget* ketika belajar di sekolah sesuai arahan guru dengan perolehan persentase 59,73. Hal ini menunjukkan bahwa siswa menggunakan *gadget* saat belajar di sekolah sesuai dengan arahan atau instruksi dari guru.

Persentase tertinggi keenam pada nomor item 13, yaitu menonton video lucu di *YouTobe* dengan perolehan 58,63%. Hal ini juga mencerminkan bahwa siswa menggunakan *gadget* untuk menonton video lucu atau hiburan. Adapun sisanya pada nomor item 23, yaitu menggunakan *gadget* untuk menonton *YouTobe* atau *TikTok* dengan perolehan 51,78%. Sebagaimana pendapat Aswandi et al (2023) bahwa faktor siswa menggunakan *gadget* karena adanya berbagai platform media sosial, seperti *YouTobe*, *Instagram*, *WhatsApp*, *TikTok*, dan lain sebagainya yang dapat diakses oleh *gadget*.

2. Gambaran Intensitas Penggunaan *Gadget* pada Siswa Kelas Tinggi SD Negeri 14 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone

Penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket yang diberikan kepada 73 responden. Hasil analisis yang telah dilakukan menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *gadget* pada siswa kelas tinggi SD Negeri 14 Biru berada pada kategori sedang yang ditandai oleh frekuensi siswa sebanyak 44 orang dan persentase sebesar 60,3%. Hasil penelitian ini sejalan hasil penelitian Munawaroh (2023) dengan sampel 77 siswa kelas V MIS Munggur bahwa intensitas penggunaan *gadget* dalam kategori sedang dengan skor rata-rata sebesar 69,66.

Hasil analisis aspek intensitas penggunaan *gadget* terdiri atas empat aspek, dapat diketahui bahwa terdapat dua aspek berkategori sedang dan berkategori rendah. Aspek tertinggi pada kategori sedang terdapat pada aspek frekuensi dengan persentase sebesar 63%. Kemudian pada aspek yang terendah pada kategori rendah terdapat pada aspek perhatian dengan persentase sebesar 55%.

3. Gambaran Interaksi sosial pada siswa kelas tinggi SD Negeri 14 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone

Penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket yang diberikan kepada 73 responden. Hasil analisis yang telah dilakukan menunjukkan bahwa interaksi sosial pada siswa kelas tinggi SD Negeri 14 Biru berada pada kategori sedang yang ditandai oleh frekuensi siswa sebanyak 47 orang dan persentase sebesar 64,4%.

Hasil analisis aspek interaksi sosial terdiri atas tujuh aspek, dapat diketahui bahwa terdapat lima aspek berkategori sedang dan dua berkategori rendah. Aspek tertinggi pada kategori sedang terdapat pada aspek percakapan dengan persentase sebesar 67%.. Adapun aspek yang berada pada kategori rendah, yaitu aspek bekerja sama dengan persentase sebesar 62% dan adanya kesamaan dengan orang lain dengan perolehan persentase sebesar 61%.

4. Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* dengan Interaksi sosial pada siswa kelas tinggi SD Negeri 14 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif dan signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada siswa kelas tinggi SD Negeri 14 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. Berdasarkan hasil uji hipotesis dalam penelitian ini dengan menggunakan aplikasi SPSS 25 uji korelasi *pearson product moment*, untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada siswa kelas tinggi SD Negeri 14 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. Diperoleh hasil nilai signifikansinya kurang dari 0,05 yaitu 0,000, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya terdapat hubungan antara variabel X yaitu intensitas penggunaan *gadget* dan variabel Y yaitu interaksi sosial siswa.

Berdasarkan nilai *pearson correlation* diperoleh hasil -0,527 maka terdapat hubungan negatif. Hubungan variabel menunjukkan bahwa kedua variabel tersebut mempunyai hubungan negatif di mana semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget* (X) maka semakin rendah sikap sosial (Y) atau sebaliknya. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa ada hubungan signifikan yang negatif antara intensitas penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada siswa kelas tinggi SD Negeri 14 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Berdasarkan hasil temuan ini dengan hasil temuan sebelumnya terdapat perbedaan, baik pada variabel intensitas penggunaan *gadget* maupun variabel interaksi sosial siswa. Hasil temuan Imasria & Ayu (2021) hanya meneliti 2 aspek pada variabel intensitas penggunaan *gadget*, sedangkan pada hasil temuan ini lebih terperinci yaitu meneliti aspek perhatian, penghayatan, frekuensi, dan durasi. Hasil penelitian Juniah & Revine (2022) ditemukan tingkat penggunaan *gadget* pada anak adalah penggunaan *gadget* dalam kategori tinggi atau berat sebanyak 151 anak dengan persentase 39,32% dari total 348 responden. Sedangkan pada hasil temuan ini ditemukan tingkat intensitas penggunaan *gadget* berada pada kategori sedang sebanyak 44 anak dengan persentase 60,3% dari total 73 responden.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya terutama kepada Bapak Drs. H. Abd. Kadir A, M.Kes dan Bapak Achmad Shabir, S.Pd., M.Pd masing-masing sebagai pembimbing 1 dan pembimbing 2 yang dengan sabar, tulus, dan ikhlas meluangkan waktu dan pikirannya untuk memberikan bimbingan, motivasi, arahan, dan saran yang berharga kepada penulis selama penyusunan hasil penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada kepada Bapak Drs. H. Sudirman, M. Pd, Ph.D dan Ibu Mujahidah, S.Pd.I., M.Pd.I., selaku penguji 1 dan penguji II yang telah memberikan motivasi dan saran kepada peneliti dalam penyelesaian skripsi.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah, tinjauan pustaka, hasil penelitian, dan pembahasan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Faktor-faktor siswa menggunakan *gadget* pada siswa kelas tinggi SD Negeri 14 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone terdapat 7 faktor. Faktor tertinggi, yaitu merasa senang menggunakan *gadget* memperoleh 75,62%. Sedangkan faktor terendah, yaitu menggunakan *gadget* untuk menonton *YouTobe* atau *TikTok* memperoleh 51,78%.
2. Terdapat hubungan negatif dan signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan Interaksi sosial pada siswa kelas tinggi SD Negeri 14 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dipaparkan, disarankan sebagai berikut:

1. Siswa hendaknya mengelola intensitas penggunaan *gadget* dengan lebih baik dan menggunakan *gadget* dengan fitur yang bermanfaat, seperti belajar.
2. Orang tua hendaknya lebih memerhatikan anak dalam penggunaan *gadget* dengan membatasi waktu anak dalam menggunakan *gadget* sehingga dapat membantu mencegah dampak negatif, terutama terkait dengan kemampuan berinteraksi sosial mereka.
3. Peneliti lain yang tertarik mengkaji masalah penelitian yang relevan dengan penelitian ini, disarankan meneliti topik tersebut dengan lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Aswandi, R., & Burchanuddin, A. 2023. Penggunaan gadget di kalangan siswa (studi kasus perilaku sosial pada siswa SD Negeri Mawas Kota Makassar). *Jurnal Sosiologi Kontemporer*, 3(1), 9–16.
- Badan Pusat Statistik. 2023. Statistik Telekomunikasi Indonesia 2022 (Telecommunication Statistics in Indonesia 2022). Diambil dari (5 September 2023).<https://www.bps.go.id/publication/2023/08/31/131385d0253c6aae7c7a59fa/statistik-telekomunikasi-indonesia-2022.html>.
- Fitriana, Anizar A. & F. 2021. Pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku remaja dalam Keluarga. *Jurnal Psikologi*, 5(2), 182.
- Hamzah, Amir & Lidia S. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif Kajian Teoretik & Praktik: Dilengkapi Desain, Proses, dan Hasil Penelitian*. Malang: Literasi Nusantara.
- Imasria Wahyuliarmy, A., & Ayu Kumala Sari, C. 2021. Intensitas penggunaan gadget dengan interaksi sosial. *Jurnal Psikologi*, 5(2), 100–114.
- Juniah, & Revine Siahaan, E. 2022. Hubungan Penggunaan gadget terhadap perubahan interaksi sosial pada anak. *Jurnal Keperawatan Bunda Delima*, 4(2), 55–62.
- Junianto, E. & Rifan H., A. 2017. Pengaruh gadget terhadap prestasi siswa SMK Yayasan Islam Tasikmalaya. *Jurnal Informatika*, 4(2), 163–173.
- Peraturan Menteri Pendidikan. 2016. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Kursiwi. 2016. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V (Lima) Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. *Skripsi*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Munawaroh, Risa. 2023. Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Sikap Sosial Siswa Kelas V MIS Munggur Karanganyar Tahun Ajaran 2022/2023. *Skripsi*. Surakarta:

- Universitas Islam Negeri Raden Mas Said.
- Nurhikmah. 2020. Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Murid Kelas Tinggi MIS Rembon Kecamatan Rembon Kabupaten Tana Toraja. *Skripsi*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Rahmadani, Kurnia. 2019. Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Smartphone dengan Interaksi Sosial Teman Sebaya pada Siswa Kelas X SMA Negeri 14 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2019/2020. *Skripsi*. Lampung: Universitas Lampung.
- Suryani & Hendryadi. 2015. *Metode Riset Kuantitatif: Teori dan Aplikasi pada Penelitian Bidang Manajemen dan Ekonomi Islam*. Jakarta: Kencana.