



Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial

Ayu Imasria Wahyuliamy¹ Citra Ayu Kumala Sari^{2*}

^{1,2}Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

ayuimasria@gmail.com, citraayukumalasari@gmail.com

Article Info

Article history:

Received august 26th, 2021

Revised September 10^{fr}, 2021

Accepted September 20^{mo},
2021

Keyword:

Intensity of Gadget

Social Interaction

ABSTRACT

This study aims to determine the relationship between the Intensity of Gadget Use and Social Interaction. The hypothesis proposed is that there is a relationship between the intensity of gadget use and social interaction. The subjects in this study are adolescents 60 persons aged 13 to 18 years who live in Gondangmanis Village, Bandarkerdungmulyo District. Data collection techniques are using PurposiveRandom Sampling. The data collection method uses two scales, namely the Scale of Intensity of Gadget Use and Social Interaction which has been compiled by researchers and tested for empirical validity and reliability. Data analysis was carried out using the Rho Spearman correlation method using the Statistical Package for Social Science (SPSS) version 16.0 technique. The results of the data analysis resulted in a correlation coefficient of S'rho= -0.330 with p = 0.010 (p< 0.05) which means that there is a significant negative relationship between the Intensity of Gadget Use and Social Interaction which means that the higher the intensity of gadget use, the lower the Social Interaction. And vice versa, if the lower the Intensity of Gadget Use, the higher the Social Interaction. So the hypothesis proposed by this researcher is accepted.

Copyright © 2021 Jurnal IDEA.
All rights reserved.

Corresponding Author:

Citra Ayu Kumala Sari

Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

Jl. Mayor Sujadi No.46 Kudusan, kedungkandang Tulungagung

Email: citraayukumalasari@gmail.com

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial. Hipotesis yang diajukan adalah ada hubungan antara Intensitas penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial, Subjek dalam penelitian ini yakni remaja usia 13 sampai dengan 18 tahun yang tinggal di Desa Gondangmanis Kecamatan Bandarkerdungmulyo yang berjumlah 60 orang, Teknik pengambilan data yakni menggunakan Proposiv Random Sampling. Metode pengumpulan data menggunakan dua buah skala yakni skala Intensitas Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial yang telah disusun oleh peneliti dan diuji validitas empiris dan reliabilitas. Analisis data dilakukan dengan metode korelasi Rho Spearman menggunakan teknik Statistical Package for Social Science (SPSS) versi 16.0. Hasil analisis data menghasilkan koefisien korelasi S'rho= -0,330 dengan p =0,010 (p< 0,05) yang berarti terdapat hubungan negatif yang signifikan antara Intensitas Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial yang artinya semakin tinggi Intensitas penggunaan Gadget maka semakin rendah Interaksi Sosial. Dan sebaliknya jika semakin rendah Intensitas Penggunaan Gadget maka semakin tinggi Interaksi Sosial. Jadi hipotesis yang diajukan oleh peneliti ini diterima .

Kata Kunci : IntensitasPenggunaan Gadget dan Interaksi Sosia

Latar Belakang

Pada zaman era globalisasi saat ini, merupakan suatu perubahan zaman yang berkembang pesat, dimana teknologi yang berkembang semakin canggih, berbagai macam penemuan menghiasi kehidupan masyarakat modern, keinginan dan ketidakpuasan merupakan salah satu faktor pendorong perubahan sosial terutama perkembangan teknologi, teknologi pada hakikatnya diciptakan untuk membuat hidup manusia menjadi semakin mudah dan nyaman. Teknologi muncul dalam berbagai macam jenis dan fitur, teknologi yang berkembang saat ini salah satunya adalah gadget, gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya smartphone seperti iphone dan blackbary serta netbook. Khususnya yakni gadget dalam bentuk smartphone yang didalamnya banyak aplikasi-aplikasi seperti whastap, game online, Youtube, facebook, instagram dan lain-lain. Sehingga pengguna smartphone yakni dari kalangan balita hingga kalangan dewasa. Pengguna gadget yang membludak di Indonesia bisa dilihat langsung ditempat-tempat umum seperti sekolah, stasiun, terminal, halte bahkan di bus sekalipun, penggunaan alat sosial media ini seakan telah membudaya di masyarakat Indonesia.

Salah satu pengguna gadget di Indonesia yakni kalangan remaja. Masa remaja merupakan masa yang sangat penting dalam proses perkembangan. Perkembangan pada masa remaja seharusnya mendapatkan perhatian dari berbagai pihak, terutama dari lingkungan terdekatnya. Remaja adalah masa transisi dalam rentang kehidupan manusia, menghubungkan masa kanak-kanak dan masa dewasa. Menurut Hurlock (Petraningrum & Hendriani,2013), rentang usia remaja dibagi menjadi dua bagian yaitu masa remaja awal sekitar 13 atau 14 tahun sampai 17 tahun, dan masa remaja akhir dengan usia sekitar 17 – 21 tahun. Memang perkembangan fisik tidak dapat dilepaskan, tetapi kebanyakan kasus remaja terjadi dikarenakan kurang sempurnanya proses perkembangan sosialnya. Remaja dalam kehidupan sosialnya berusaha mencari pengakuan atas keberadaannya yang disesuaikan dengan meningkatnya peranan remaja dalam tatanan kehidupan sosialnya. Penerimaan keberadaan remaja dalam hubungan dengan individu lain baik orang dewasa maupun teman sebayanya sangat berpengaruh pada kemampuan remaja dalam membina hubungan baik dengan individu lain. Namun remaja saat ini lebih memilih untuk sibuk dengan perangkat smartphone dari pada harus berinteraksi dengan orang di sekitarnya. Mereka berkumpul bersama namun dilakukan yaitu sibuk dengan smartphone dari masing-masing individu. Sehingga interaksi sosial yang secara langsung tidak terjadi. Hal tersebut merupakan keinginannya yang dipengaruhi oleh budaya modern dalam penggunaan smartphone. (Kurnia,2019).

Soekanto,(Fatnar & Anam,2014), mengemukakan bahwa bentuk-bentuk interaksi sosial pada remaja yakni: (1). Kerjasama yang berarti suatu usaha bersama antara perorangan atau kelompok untuk mencapai suatu tujuan, (2) Akomodasi sebagai suatu proses dimana orang perorangan saling bertentangan, kemudian saling mengadakan penyesuaian diri untuk mengatasi ketegangan-ketegangan, (3) Persaingan diartikan sebagai suatu proses dimana individu atau kelompok saling mencari keuntungan melalui bidang kehidupan dengan cara menarik perhatian dan mempertajam prasangka yang telah ada, tanpa mempergunakan kekerasan atau ancaman, (4) Konflik atau pertentangan adalah suatu proses sosial dimana individu atau kelompok berusaha memenuhi tujuan dengan jalan menantang pihak lawan dengan ancaman atau kekerasan.

Pengguna gadget di kalangan masyarakat kian hari semakin meningkat, jumlah pengguna gadget berdasarkan jenis kelamin tidak terlalu mencolok yaitu laki-laki sebesar 53% dan perempuan 47% dimana setengah dari penggunanya adalah anak muda berusia 18-24 (50%), berusia 25-34 tahun diperingkat kedua (32%), sementara 11% lainnya adalah pelajar. Sebagian besar pengguna gadget tinggal dikota yaitu sebesar 74% dan hampir setengah pengguna gadget berpendidikan tinggi yaitu 49% sarjana. (Yuni & Pierewan, 2013)

Salah satu dampak negatif dalam menggunakan gadget yakni interaksi sosial. Interaksi sosial menurut Walgito, (Astuti dkk, 2018) adalah hubungan antara individu satu dengan individu yang lain, individu satu dapat mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya, jadi terdapat adanya hubungan timbal balik. Interaksi sosial memiliki dua bentuk yakni interaksi secara langsung dan interaksi secara tidak langsung. Interaksi secara tidak langsung melalui perantara, misalnya sms, sosial media, surat dan lainnya. Interaksi secara tidak langsung dapat dilihat melalui proses penyampaian pesan, apabila penyampaian pesan melalui perantara tersebut dapat direspon dengan cepat maka hal tersebut dapat termasuk kedalam interaksi sosial secara langsung.

Kebiasaan yang dilakukan oleh seseorang yang melakukan interaksi secara tidak langsung tersebut dapat menjadi pola pembiasaan yang memunculkan terjadinya intensitas penggunaan gadget. Intensitas sendiri merupakan suatu keadaan pada aktivitas tertentu yang dilakukan oleh individu pada frekuensi tertentu. Interaksi sosial secara tidak langsung terjadi ketika kehadiran gadget dengan memberikan rasa ketertarikan bagi penggunanya untuk bertukar pesan secara tidak langsung dengan aplikasi sosial media atau chatting yang terdapat dalam gadget, dengan adanya kemudahan tersebut proses prgaulan dan interaksi sosial secara tidak langsung bisa menjadi lebih mudah karena dapat berkomunikasi secara intensif. Pengguna gadget lebih nyaman berinteraksi secara tidak langsung melalui gadget dari pada bertemu secara langsung karena beranggapan bisa mengekspresikan perasaanya atau apa yang ingin dikatakannya saat berkomunikasi melalui gadget dari pada berkomunikasi secara langsung.

Hal ini bisa dilihat disekitar kita remaja lebih suka bermain dengan gadget dari pada bermain dengan teman, remaja yang terbiasa menggunakan gadget akan cendrung pasif, menutup diri, enggan berkomunikasi dengan teman dan lingkungan, sehingga interaksi sosialnya terhambat, Menurut Rozalia (2017), gadget memiliki dampak positif dan juga negatif, dampak positifnya yakni, (1) Berkembang imajinasi, (2) Melatih kecerdasan, (3) Meningkatkan rasa percaya diri, (4) Mengembangkan kemampuan dalam membaca. Namun dampak negatifnya yakni, (1) Penurunan konsentrasi, (2) Malas, (3) Kecanduan, (4) Dapat menimbulkan gangguan kesehatan, (5) Perkembangan kognitif terhambat, (6) Menghambat kemampuan berbahasa, (7) Penurunan dalam bersosialisasi atau interaksi. Pengguna seakan memiliki dunianya sendiri, sering kita lihat bagaimana seseorang selalu sibuk dengan handphonennya sampai-sampai mengabaikan orang disekitarnya. Kehadiran perangkat ini menjadikan pengguna jarang bersosialisasi, justru membuat kita terlihat anti sosial di kehidupan nyata, tak jarang kita menemukan sekelompok orang yang sedang berkumpul, namun frekuensi mereka berbicara lebih rendah dibanding melototi gadget. Hal ini gadget sangat mempengaruhi perilaku anak-anak yakni dalam interaksi sosial.

Berdasarkan latar belakang di atas bahwa perkembangan teknologi semakin lama semakin canggih, teknologi muncul dengan berbagai macam jenis dan fitur seperti laptop,

smartphone, tablet, dan lain-lain. Teknologi saat ini yang mudah didapat dan murah yakni smartphone, smartphone mempunyai banyak aplikasi didalamnya seperti tiktok, whatsapp, facebook, game online, youtube dan lain-lain. sehingga hampir semua orang menggunakanannya, Pengguna smartphone tidak hanya di kalangan anak-anak, dewasa, tua, namun juga usia remaja, namun banyak akibat yang di timbulkan dengan adanya perkembangan teknologi bagi remaja, terutama usia remaja 13-18 tahun. Remaja di usia ini suka mencoba hal-hal baru, smartphone selain mempunyai dampak positif juga mempunyai dampak negative salah satunya yakni menghambat interaksi sosial. Ketika seseorang lebih asyik menggunakan gadget biasanya tidak menghiraukan hal lainnya, enggan berkomunikasi dengan orang lain, sehingga interaksi nya terhambat .

Dalam kehidupan sehari-hari proses hubungan individu dengan individu lain atau masyarakat yang dilakukan melalui interaksi sosial. Perkembangan sosial individu sangat dipengaruhi ketrampilan interaksi sosial yang dilakukanya. Kemampuan dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial akan menjadikan seseorang menentukan sikap sosialnya untuk mereaksi fenomena-fenomena sosial dilingkungannya.

Interaksi sosial adalah proses individu satu dapat menyesuaikan diri secara autoplastis kepada individu yang lain, dimana dirinya dipengaruhi oleh diri yang lain. Individu yang satu juga dapat menyesuaikan diri secara alloplastis dengan individu lain, dimana individu yang lain itulah yang dipengaruhi oleh dirinya yang pertama Genungan, (Nurwakhidyawati,2018)

Interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua individu atau lebih, dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya (Indriyani,2013). Sedangkan menurut Newcomb dkk, (Indriyani,2013) mengatakan bahwa interaksi sosial adalah peristiwa yang kompleks, termasuk tingkah laku yang berupa rangsangan dan reaksi keduanya, dan yang mungkin mempunyai satu arti sebagai rangsangan dan yang lain sebagai reaksi.

Menurut Walgito, (Fernanda,dkk,2012) interaksi sosial adalah hubungan antara individu satu dengan individu yang lain saling mempengaruhi dan terdapat hubungan saling timbal balik.

Dalam interaksi selalu terjadi kontak dan terjalin hubungan antara manusia selaku individu satu dengan individu yang lainnya. Gillin dan Gillin (Fernanda,dkk 2012) menyatakan bahwa interaksi social adalah hubungan antara orang-orang secara individual, antar kelompok orang, dan perorangan dengan kelompok.

Aspek-aspek interaksi sosial menurut Sarwono, (Nurwakhidiyat,2018) terdiri dari:

- a. Komunikasi adalah kemampuan individu dalam proses pengiriman pesan atau berita kepada orang lain sehingga berhasil sesuai dengan tujuan. Dalam kehidupan sehari-hari, komunikasi dapat dilihat dalam berbagai bentuk misalnya percakapan antar dua orang, pidato dari ketua kepada anggota rapat, berita yang dibacakan oleh penyiar televisi atau radio, buku cerita dan koran.
- b. Sikap adalah penilaian individu terhadap orang lain yang menunjukkan rasa senang atau tidak senang, atau perasaan yang biasa-biasa saja dari seseorang terhadap sesuatu. Sesuatu tersebut dapat berupa benda, kejadian, situasi, orang-orang atau kelompok. Jika yang timbul terhadap sesuatu adalah perasaan senang, maka disebut sikap positif. Sedangkan perasaan tidak senang, maka disebut sikap negatif. Apabila tidak timbul perasaan apa-apa, maka disebut sikap netral.

- c. Tingkah laku kelompok. Terdapat dua teori mengenai tingkah laku kelompok. Teori yang pertama adalah teori yang dikemukakan oleh tokoh psikologi dari aliran klasik yang berpendapat unit terkecil yang dipelajari dalam psikologi adalah individu. Oleh karena itu, kelompok tidak lain adalah sekumpulan individu dan tingkah laku kelompok adalah gabungan dari tingkah laku individu secara bersama-sama. Teori yang kedua adalah teori yang bertolak belakang dengan teori yang pertama yang diajukan oleh psikologi Prancis yang bernama Gustave Le Bon. Dalam teori Le Bon mengatakan bahwa bila dua orang atau lebih berkumpul disuatu tempat tertentu, mereka akan menampilkan perilaku individu yang sama sekali berbeda dari pada ciri-ciri tingkah laku individu itu masing-masing.
- d. Norma Sosial adalah nilai-nilai yang berlaku dalam suatu kelompok yang membatasi tingkah laku individu dalam kelompok itu. Hal yang membedakan norma sosial dengan produk sosial dan budaya, serta konsep-konsep psikologi lainnya adalah bahwa dalam norma sosial terkandung sanksi sosial.

Menurut Kartono, (Yuni,dkk,1987) memberi pengertian bahwa intensitas merupakan besar dan kekuatan suatu tingkah laku, jumlah energi yang dibutuhkan untuk merangsang salah satu indra, ukuran fisik dari energi atau data indra. Intensitas merupakan kadar keseringan seseorang dalam melakukan suatu hal. (Rozalia, 2017).

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Mukholifah, (2016) intensitas dapat diartikan sebagai suatu tingkat usaha yang dilakukan seseorang untuk melakukan kegiatan dalam rentan waktu tertentu.

Sementara itu, Chaplin, (Rahmadani,2019) menjelaskan tiga arti dari intensitas yaitu:

1. sifat kuantitatif dari satu penginderaan, yang berhubungan dengan intensitas perangsangnya
2. Kekuatan sebuah tingkah laku atau sebuah pengalaman.
3. Kekuatan yang mendukung suatu pendapat atau suatu sikap.

Menurut Tubbs & Moss (1983) menerangkan bahwa intensitas merupakan suatu momentum yang dipengaruhi oleh waktu. Suatu momentum yang cenderung untuk diketahui dengan waktu tertentu

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Intensitas adalah seberapa sering tingkat kesungguhan dan kekuatan yang dilakukan oleh seseorang dalam melakukan suatu kegiatan serta menggunakan semua kemampuan yang dimiliki seseorang segera menerus untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

b. Pengertian Gadget

Menurut Rozalia, (2017) gadget merupakan alat elektronik yang digunakan sebagai media informasi, media belajar dan sebagai hiburan.

Gadget adalah alat elektronik yang mudah dibawa keman-mana saja untuk keperluan komunikasi ataupun untuk mengetahui informasi (Nurmalasari dan Wulandari, 2018)

Sutrisno, (Musdalifah,2017) mengemukakan bahwa ada banyak varian gadget yang kini tersebar di Indonesia khususnya seperti: smartphone, tablet, komputer, dan laptop.

Ismanto & Onibala, (Nuramalasari & Wulandari, 2018) berpendapat bahwa gadget atau handphone bukan hanya sekedar alat komunikasi, jaman sekarang sudah menjadi tren atau gaya hidup. Gadget dengan berbagai aplikasi dapat menyajikan berbagai media sosial, sehingga sering kali disalahgunakan.

Jadi intensitas pengguna gadget adalah seberapa sering seseorang dalam melakukan aktivitas dengan menggunakan gadget antara lain untuk mencari informasi, hiburan, komunikasi dan lainnya..

Aspek – aspek yang digunakan dalam skala intensitas penggunaan gadget menurut Horrigon, (Prima dan Pierewan, 2016) yaitu:

- a. Frekuensi, adalah berapa sering waktu yang digunakan dalam mengakses gadget diantaranya berapa jam dalam sehari, berapa menit dalam sehari menggunakan gadget.
- b. Durasi adalah jumlah waktu dan lama mengakses gadget, beberapa hari dalam seminggu, berapa minggu dalam sebulan.

Sedangkan aspek-aspek intensitas penggunaan gadget menurut Del Bario (Taqwa,2018) adalah:

- a. Perhatian, Ketertarikan individu terhadap aktivitas yang sesuai dengan minatnya dan akan jauh lebih kuat dan intensif dibandingkan dengan aktivitas lain yang tidak menimbulkan minat tertentu.Seseorang memiliki perhatian khusus pada saat mengakses media social yang mereka gemari, sehingga orang tersebut dapat menikmati aktivitas saat mengakses.
- b. Penghayatan yaitu pemahaman dan penyerapan terhadap informasi adanya usaha individu untuk memahami, menikmati, menghayati dan menyimpan sajian informasi maupun pengalaman yang didapat sebagai pengetahuan individu.
- c. Durasi yaitu lamanya selang waktu, rentang waktu atau lamanya sesuatu yang berlangsung. Seringkali ketika menggunakan gadget seseorang menjadi tidak sadar waktu karena terlalu menikmati dalam menggunakannya.
- d. Frekuensi, Yaitu banyaknya pengulangan prilaku atau prilaku yang dilakukan berulang-ulang baik disengaja atau tidak disengaja. Frekuensi menunjuk pada sesuatu yang dapat diukur dengan hitungan atau dengan waktu.

Menurut Kwon,dkk (Rahmadani,2019). Faktor yang mempengaruhi intensitas penggunaan gadget adalah gangguan dalam kehidupan sehari-hari, penggunaan smartphone tetap dilakukan walaupun terdapat gangguan dalam kehidupan sehari-hari seperti masalah fisik, sosial, atau psikologis yang sering timbul dan kemungkinan besar disebabkan atau diperburuk dengan penggunaan smartphone.

Agusta (2016) mengemukakan ada empat faktor penyebab kecanduan smartphone, yaitu:

- a. Faktor Internal, terdiri atas faktor-faktor yang menggambarkan karakteristik individu, yaitu tingkat sensation seeking yang tinggi, self-esteem yang rendah, kepribadian ekstraversi yang tinggi, kontrol diri yang rendah.
- b. Faktor Situasional, Faktor ini terdiri atas faktor-faktor penyebab yang mengarah pada penggunaan ponsel sebagai sarana membuat individu merasa nyaman secara psikologis ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman. Dalam hal ini individu akan cepat bertindak ketika berada pada situasi yang tidak nyaman dan merasa terganggu aktivitas bila ada situasi yang tidak diinginkan dan mengalihkan perhatian pada ponsel.
- c. Faktor Sosial, Terdiri atas faktor penyebab kecanduan smartphone sebagai sarana berinteraksi dan menjaga kontak dengan orang lain. Dalam hal ini individu selalu menggunakan ponsel untuk berinteraksi dan cenderung malas untuk berkomunikasi secara langsung dengan individu yang lain.

- d. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor ini terkait dengan tingginya paparan media tentang ponsel dan berbagai fasilitasnya. Hal ini membahas bagaimana besarnya pengaruh media dalam mempengaruhi individu untuk memenuhi kebutuhan akan ponsel.

Rahmadani, (2019) mengemukakan hasil penelitian yang dilakukan oleh Andrew peneliti dari University of Oxford (Jurnal apps, 2018) bahwa durasi ideal untuk melakukan aktivitas online adalah sepanjang 257 menit atau sekitar 4 jam 17 menit dalam sehari. Dengan durasi itu, peneliti meyakini remaja tak hanya memiliki kemampuan yang mumpuni dalam hal teknologi, tetapi juga bisa bersosialisasi. Di atas 4 jam 17 menit, barulah gadget dianggap mampu mengganggu kinerja otak remaja. Selain itu, gadget dipastikan dapat memicu 'bahaya' pada remaja ketika dipergunakan di akhir pekan. Lewat studi ini, Andrew mencoba mempertegas hasil-hasil studi sebelumnya yang cenderung menyepelekan kaitan antara penggunaan gadget dengan kesejahteraan mental remaja."Padahal kalau gadget digunakan secara moderat atau sedang-sedang saja, ini tidak akan berpengaruh,"

Gadget adalah perangkat elektronik kecil khusus yang memiliki banyak fungsi, gadget muncul berbagai macam jenis dan fitur antara lain yakni smartphone, laptop, iphon, netbook dan lain sebagainya. Pengguna gadget tidak hanya dikalangan anak-anak orang tua,dewasa, remja saja semua dapat menggunakannya.

Pada awalnya gadget yang berfungsi memudahkan upaya interaksi antar individu kini mulai berdampak sebaliknya. Pengguna gadget kini lebih sering menghabiskan waktunya dengan gadgetnya dari pada bercengkrama atau sekedar menghabiskan waktu mengobrol bersama dengan anggota keluarga yang lain. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol seperti inilah yang dapat mengganggu proses interaksi sosial. Atau bahkan bisa jadi terisolasi dari lingkungan sosialnya, termasuk didalam lingkungan sosial terdekatnya yaitu keluarga. Interaksi sosial dengan segala aspek yang berhubungan dengan interaksi tersebut seperti bagaimana interaksi (komunikasi) itu dilakukan dengan menggunakan media, bagaimana efek media sebagai akibat dari interaksi tersebut, sampai dengan bagaimana perubahan-perubahan sosial di masyarakat yang didorong oleh efek media berkembang serta konsekuensi sosial macam apa yang ditanggung masyarakat sebagai akibat dari perubahan yang didorong oleh media itu sendiri Bungin (2006). Bila pengguna gadget ini terus dibiarkan tanpa diberikan pemahaman atas dampak lain selain diluar gadget secara fungsional banyak memberikan kemudahan bagi penggunanya bisa jadi para pengguna gadget mulai sulit berinteraksi secara nyata dengan keluarganya. Dan hal tersebut dapat mempengaruhi keseluruhan dari keluarganya. Semua perkembangan itu menimbulkan perlunya penyesuaian mental dan perlunya membentuk sikap, nilai, dan minat baru. Sehingga interaksi antara remaja dan orang tua sangat dibutuhkan pada masa ini untuk membentuk individu kelak, Santrock (2011). Sedangkan Tangkudung (2014) menyebutkan terdapat beberapa masalah yang sangat menonjol dalam komunikasi keluarga, salah satunya ialah interaksi antar pribadi telah digantikan dengan alat hiburan yang menyita waktu untuk berkomunikasi, seperti smartphone.

Smartphone kini sudah menjadi kebutuhan penting dan salah satu prioritas khususnya dikalangan remaja. Fuxin (2012) menyatakan bahwa anak muda sekarang tidak bisa berlama-lama tanpa mengecek gadgetnya termasuk smartphone, leptop, dan lain-lain. Sehingga penggunaan smartphone pada remaja diduga memiliki hubungan dengan interaksi yang terjadi antara remaja dan orang tua.

Penggunaan gadget pada anak memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap interaksi sosial anak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Gadget secara efektif dapat mempengaruhi pergaulan sosial anak dengan lingkungan terdekatnya. Gadget dapat menyebabkan anak merasa asing dengan lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi sosial, selain itu gadget dapat menyebabkan anak kurang peka, bahkan cenderung tidak perduli terhadap lingkungan (Pebriana, 2017).

Interaksi sosial yang terbentuk kemudian dipercepat prosesnya melalui suara dan teks atau tulisan (Brotosiswoyo, 2002). Interaksi sosial saat ini berbeda dengan dahulu yang biasa disebut telepati (komunikasi antara dua manusia yang tidak bergantung pada tempatnya) dan sudah menjadi perwujudan riil yang biasa, yang dapat dilakukan oleh siapa saja. Ponsel disamping itu juga dapat merubah makna dari “kesendirian”. Kesendirian itu dapat menjadi suatu suasana yang lebih ramai dan hidup. Dengan satu ponsel yang canggih saja, kita dapat mendengarkan musik, bermain games, internet, foto-foto, menonton video, dan lain-lain meskipun kita berada dalam satu ruangan sendirian tanpa ada apapun. Dari sekian kelebihan yang telah ditawarkan dari suatu ponsel, tetapi terdapat juga banyak dampak negatif bermunculan. Budyatna (2005) mengemukakan bahwa bentuk komunikasi yang paling ideal adalah yang bersifat transaksional, dimana proses komunikasi dilihat sebagai suatu proses yang sangat dinamis dan timbal balik. Budyatna (2005) melihat bahwa dengan munculnya penggunaan ponsel mempengaruhi proses yang transaksional tersebut. Seringkali komunikasi yang dinamis dan timbal balik dirasakan menurun kualitas dan kuantitasnya pada interaksi tatap muka.

Remaja dalam hal ini pelajar, sedang berada pada proses di mana menuju kepada sifat kedewasaan, pola pikir remaja yang cenderung terbuka lebih mudah menerima hal-hal baru yang bersifat inovatif dibandingkan orangtua. Usia remaja adalah usia dimana interaksi dan komunikasi yang dilakukan kepada orang-orang yang baru di sekitarnya dilakukan secara intens, dan penggunaan smartphone memberikan dampak, baik yang bersifat negatif maupun positif dalam interaksi sosialnya menurut Noor (2014). Sehingga hubungan antara intensitas penggunaan smartphone dengan interaksi sosial teman sebaya terlihat bahwa jika pelajar sering memainkan smartphonennya dapat memberikan dampak negative untuk interaksi sosialnya. Pelajar cenderung berinteraksi sosial melalui smartphone nya dari pada berinteraksi secara langsung (face to face).

Metode

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 60 Remaja terdiri dari 30 remaja putra dan 30 remaja putri. Teknik Sampling atau teknik untuk pengambilan sampel yang digunakan adalah Proposive Random Sampling,yaitu mengambil data secara acak.

Variabel-Variabel dalam penelitian ini adalah :

Variabel bebas : Intensitas Penggunaan Gadget (X)

Variabel Tergantung : Interaksi Sosial (Y)

Defenisi Oprasioanal dalam penelitian ini yaitu :

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

Intensitas penggunaan gadget adalah seberapa sering seseorang dalam melakukan aktivitas dengan menggunakan gadget antara lain untuk mencari informasi, hiburan, komunikasi dan lainnya.

Alat pengumpul data dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah skala untuk mengungkapkan intensitas penggunaan gadget dan skala untuk mengungkapkan interaksi sosial.

Skala interaksi sosial yang disusun oleh peneliti dengan mengacu pada aspek-aspek yang dikemukakan oleh Sarwono, (Nurwakhidiyyati,2018) sebagai berikut: komunikasi, sikap, tingkah laku kelompok, dan norma sosial.

Dari pengertian aspek-aspek intensitas penggunaan gadget yang ada kemudian dikembangkan dalam 79 butir. Adapun distribusi butir skala tersebut dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1
Blue Print Skala Interaksi Sosial

Aspek Interaksi Sosial	Nomor aitem		Jumlah
	Favorable	Unfavorable	
Komunikasi	1,3,5,6,7,8,9,10,11, 19,20,21,23,24	2,4,12,13,14,15,16,17, 18,22	24
Sikap	25,26,27,28,32,34,37, 38,42,43,44,45,46,47	29,30,31,33,35,36,39, 40,41	23
Tingkah laku kelompok	48,49,50,51,56,57,58, 59,60,61,62,63,76,77	52,53,54,55,64,65,66, 67,68	23
Norma Sosial	70,71,72,73,74,	69,75,78,79	9
Total	49	32	79

Skala intensitas penggunaan gadget disusun oleh peneliti dengan mengacu pada aspek-aspek gadget yang dikemukakan Horrigon (Prima, 2016) yaitu: frekuensi dan durasi.

Dari pengertian aspek-aspek intensitas penggunaan gadget yang ada kemudian dikembangkan dalam 50 butir. Adapun distribusi butir angket tersebut dapat dilihat pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 2
Blue Print Skala Intensitas Penggunaan Gadget

Aspek Intensitas Penggunaan Gadget	Nomor aitem		Jumlah
	Favorable	Unfavorable	
Frekuensi	1,2,3,15,32,33,35,40, 41,42,43,50	21,22,23,24,25,26,27, 31,36,45,46,47,49	25
Durasi	7,8,12,13,14,16,17,34	4,5,6,9,10,11,18,19,20 28,29,30,37,38,39,44,48	25
Total	20	30	50

Pelaksanaan pengambilan data penelitian di Desa Gondangmanis kec. Bandar kedungmulyo. Adapun langkah-langkah penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Peneliti memilih subjek penelitian secara acak untuk menentukan remaja mana yang akan menjadi responden
- Setelah skala di isi kemudian dikumpulkan
- Seluruh skala yang terkumpul kemudian di skor sesuai dengan pedoman yang telah ada, setelah itu disusunlah tabulasi data untuk di uji validitas dan reliabilitasnya.
- Setelah itu dilakukan uji Asumsi dan uji hipotesis

Tipe penelitian ini adalah penelitian korelasi yaitu mencari signifikansi korelasi antara satu variable bebas yaitu intensitas penggunaan gadget dengan satu variable tergantung yaitu interaksi sosial, maka model analisis statistik yang tepat adalah Korelasi Rho Spearman. Penghitung analisis statistik ini dengan komputer dengan program SPSS (Statistical Package for Social Sciences)

Agar hasil analisis statistik tersebut dapat digeneralisasi dengan tepat dan benar maka perlu dipenuhi beberapa asumsi. Untuk itu data sebelum dianalisis dengan Product Moment dari Karl Pearson correlation terlebih dahulu dilakukan uji asumsi normalitas sebaran dan linieritas hubungan. Hasil uji asumsi dengan program SPSS(Statistical Package for Social Sciences) diperoleh:

- Uji normalitas sebaran interaksi sosial diperoleh Kolmogorov-smirnov= 0,126 signifikansi 0,019 berarti sebaran gejala variable interaksi sosial tidak mengikuti distribusi kurve normal.
- Hasil uji linieritas hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan interaksi sosial diperoleh deviation from linearity $F = 0,902$ dengan signifikansi $0,620$ ($p>0,05$) yang artinya hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan interaksi sosial linier.

Karena salah satu uji asumsi yang diajukan tidak terpenuhi, sehingga peneliti dalam melakukan uji hipotesis menggunakan analisis korelasi Rho Spearman. Penghitungan menggunakan komputer dengan program SPSS (Statistical Package for Social Sciences),

Hasil

Hasil penelitian berupa hasil analisis stastik diskriptif dan uji hepotesis rho spearman. Adapun hasil perhitungan analisis tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 3
Diskripsi nilai Skala Interaksi Sosial

No	Batas Nilai	Kategori	F	%
1.	>210	Sangat Tinggi	21	35,00 %
2.	163<x<209	Tinggi	24	40,00%
3.	117<x<162	Cukup	12	20,00 %
4	70<x<116	Rendah	3	5,00 %
5	<70	Sangat Rendah	0	0 %
Jumlah			60	100 %

Dari tabel 3 hasil analisis deskriptif data skala intensitas penggunaan gadget didapatkan bahwa subyek yang paling tinggi dalam kategori Tinggi yaitu 40 %, selanjutnya kategori Sangat Tinggi 35 %, kategori Cukup 20 %, kategori Rendah 5 %. Tidak ada satupun subyek yang masuk dalam kategori Sangat Rendah.

Tabel 4
Diskripsi nilai Skala Intensitas Penggunaan Gadget

No	Batas Nilai	Kategori	F	%
1	>123	Sangat Tinggi	11	18,33%
2	96<x<122	Tinggi	32	53,33%
3	68<x<95	Cukup	13	21,67%
4	41<x<67	Rendah	4	6,67%
5	<41	Sangat Rendah	0	0%
Jumlah			60	100%

Berdasarkan table diatas hasil analisis deskriptif didapatkan bahwa subyek paling banyak menjawab kategori Tinggi yaitu 53,33 %, selanjut kategori cukup 21,67 %, kategori Sangat Tinggi 18,33 %, dan kategori Rendah 6,67 %. Tidak ada satu subyekpun yang masuk kategori Sangat Rendah.

Tabel 5

Correlations			X	Y
Spearman's rho	X	Correlation Coefficient	1.000	-.330 **
		Sig. (2-tailed)	.	.010
		N	60	60
	Y	Correlation Coefficient	-.330 **	1.000
		Sig. (2-tailed)	.010	.
		N	60	60

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

Berdasarkan tabel 5 dapat dilihat nilai signifikansi korelasi antara intensitas penggunaan gadget dengan interaksi sosial sebesar -0,330 dengan signifikansi 0,010 ($p < 0,05$) (two-tailed). Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, artinya ada hubungan negatif yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan interaksi sosial. Semakin tinggi intensitas penggunaan gadget maka semakin rendah interaksi sosial. Sebaliknya semakin rendah intensitas penggunaan gadget maka semakin tinggi interaksi sosial.

Dari hasil analisis tersebut dapat diketahui bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan interaksi sosial . Hal tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan gadget maka semakin rendah interaksi sosial. Sebaliknya semakin rendah intensitas penggunaan gadget maka semakin tinggi interaksi sosial.

Menurut Walgito, (Fernanda,dkk,2012) interaksi sosial adalah hubungan antara individu satu dengan individu yang lain saling mempengaruhi dan terdapat hubungan saling timbal balik.

Intensitas penggunaan gadget adalah seberapa sering seseorang dalam melakukan aktivitas dengan menggunakan gadget antara lain untuk mencari informasi, hiburan, komunikasi dan lainnya..

Menurut Rozalia, (2017) Pemanfaatan gadget memiliki dua dampak yakni dampak negatif dan dampak positif. Dampak positif yakni : berkembangnya imajinasi, Melatih kecerdasan, menambah percaya diri, mengembangkan membaca dan menulis. Dampak negativenya yakni : Penurunan konsentrasi dalam belajar, malas menulis dan membaca, Kecanduan, Gangguan kesehatan, penurunan dalam kemampuan bersosialisasi.

Hasil dari penelitian di atas bahwa gadget mempunyai dampak positif dan negative, Jika seseorang menyalahgunakan dalam menggunakan gadget maka akan berdampak negative. Misal seseorang berlebihan dalam menggunakan gadget maka akan berdampak negatif salah satunya yakni dalam interaksi sosial.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan negatif antara intensitas penggunaan gadget dengan interaksi sosial yang artinya semakin tinggi intensitas penggunaan gadget maka semakin rendah interaksi sosial. Sebaliknya semakin rendah intensitas penggunaan gadget maka semakin tinggi interaksi sosial.

Saran

1. Bagi remaja, berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa terdapat pengaruh negatif dan signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan interaksi sosial. Walaupun gadget di satu sisi memiliki dampak positif namun apabila intensitas penggunaan terlalu berlebihan menyangkut seringnya dan lamanya menggunakan dan lamanya akan berdampak sangat negatif yaitu berupa rendahnya kemampuan interaksi sosial.
2. Saran bagi orang tua, berdasarkan penelitian ini bahwa orang tua sangat berperan dalam mengawasi anak dalam menggunakan gadget, orang tua harus bisa membatasi penggunaan gadget kepada anak, jika terlalu sering dalam menggunakan gadget akan berdampak negatif salah satunya yakni dalam berinteraksi sosial.
3. Saran bagi peneliti berikutnya, dalam penelitian ini membahas tentang intensitas penggunaan gadget dengan interaksi sosial. Namun di luar itu masih banyak variable lain yang dapat diteliti misalnya intensitas penggunaan gadget dengan kedisiplinan belajar, gaya hidup hedonia, perilaku konsumtif, motivasi belajar, prestasi belajar, dll.

Referensi

- Astuti, D, P. Hadiwinarto, Sholikha, A.(2018). Studi Deskriptif Interaksi Sosial Mahasiswa S1 Jurusan Ilmu Pendidikan Berdasarkan Keterlibatan Organisasi Kemahasiswaan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Bimbingan dan Konseling Vol.1, No. 2,2018, Halaman 30*
- Fatmawati, D. (2018). Hubungan Intensitas Penggunaan Internet dengan Kecerdasan Emosional Siswa Kelas VIII SMPN 31 Semarang. *Skripsi* (tidak di terbitkan). *Fakultas Ushulidin dan Humaniora. Universitas Islam Negri Walisongo Semarang.*
- Fatnar, N.V& Anam.C,(2014). Kemampuan Interaksi Sosial Antara Remaja yang Tinggal di Pondok Pesantren dengan yang Tinggal Bersama Keluarga. *Jurnal Fakultas Psikologi. Vol.2 No.2 Desember 2014. Halaman 72*
- Fernanda, M, M. Sano, A. Nurfarhanah.(2012), Hubungan Antara Kemampuan Berinteraksi Sosial dengan Hasil Belajar. *Jurnal Ilmiah Konseling Vol.1, No.1, Januari 2012, Halaman 2.*
- Fitria, I.(2019). Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Gadget dengan Prestasi Belajar Siswa MAN 1 Bengkalis. *Skripsi* (tidak diterbitkan). *Fakultas Psikologi Universitas Islam Negri Sultan Syarif Kasim*
- Indriyani, Latif, S. Rahmayanti, R. (2013). Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Siswa dengan Menggunakan Assertive Training. *FKIP Universitas Lampung.*
- Musdalifah, Indriani, N. (2017). Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Politeknik Negeri Samarinda. *Fakultas Politeknik Samarinda, Universitas Gunung Lipan Samarinda.*
- Najah,(2015). Hubungan Antara Harga Diri dan Kemampuan Interaksi Sosial. *Skripsi* (tidak di terbitkan). *Fakultas psikologi Universitas Darul ulum Jombang.*

Nurwakhidityati, Y, I. (2018). Hubungan Antara Self Disclosure Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja. *Skripsi (Tidak di terbitkan)*. Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang.

Nurmalsari,Wulandari,(2018).Pengaruh penggunaan Gadget Terhadap Tingkat Prestasi Siswa SMPN Satu Atap Pakisjaya Karawang,*Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komputer Vol.3, No.2 Februari 2018. Halaman 111.* 4

Pritaningrum,Hendriani,(2013)Penyesuaian Diri Remaja yang Tinggal di Pondok Pesantren Modern Nurul Izzah Gresik pada Tahun Pertama.*Jurnal Psikologi Kepribadian dan Sosial.Vol. 02, No.03Desember 2013.Halaman140*

Rozalia,F,M.(2017).Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah dasar,*Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD Vol.5, No.2 September 2017. Halaman 722-731*

Rahmadani Kurnia,(2019).Hubungan Antara Penggunaan Smartphone dengan Interaksi Sosial Teman Sebaya Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 14 Bandar Lampung. *Skripsi (tidak diterbitkan)* Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.Universitas Lampung,Bandar Lampung

Santoso, W, T. (2013). Prilaku Kecanduan Permainan Internet dan Faktor Penyebabnya Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Jatisrono Kabupaten Wonogiri(Studi kasus Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Jatisrono Kabupaten Wonogiri). *Skripsi (tidak diterbitkan)*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang

Sutarjo, P, A,D.(2014). Hubungan Antara Interaksi Sosial Teman Sebaya dengan Penerimaan social Pada Siswa Kelas X SMA Negeri Yogyakarta. *Skripsi (tidak diterbitkan)*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

Witarsa, R. dkk. (2018) Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar.*Jurnal pedagogic Vol. 6, No. 1, Februari 2018. Halaman 12*

Wahyuningtiyas,dkk,(2014).Uji Kesukaan Hasil Jadi Kue Brownis Menggunakan Tepeng Trigu dan Tepung Gandum Utuh.*Vol.5 No.1, Mei 2014.Halaman 60*

Yuni, P,S, C.Pierewan, C, A. (2002). Hubungan Interaksi Penggunaan Smartphone dengan Disiplin Belajar Siswa,*Jurnal pendidikan Sosiologi.Halaman 3-5*