

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET PADA PESERTA DIDIK TERHADAP INTERAKSI SOSIAL

Tara Lioni, Holillulloh, Yunisca Nurmalisa

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan dan menganalisis pengaruh penggunaan *gadget* pada peserta didik terhadap interaksi sosial. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan uji pengaruh antarvariabel-variabel yang akan diteliti. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 300 PD, sehingga sampel yang diambil sebanyak 20% yaitu sebanyak 60 PD. Hasil perhitungan hipotesis melalui uji t diperoleh t hitung untuk variabel kelompok referensi sebesar 8,872 dan t tabel sebesar 1,672 yang artinya t hitung lebih besar dari t tabel ($8,872 > 1,672$) serta nilai probabilitasnya kurang dari 0,05 yaitu 0,000 yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, maka dapat disimpulkan bahwa secara parsial kelompok referensi berpengaruh signifikan terhadap interaksi sosial.

Kata kunci: penggunaan gadget, interaksi sosial, peserta didik

ABSTRACT

INFLUENCE OF GADGED APPLICATION BY STUDENTS WITH SOCIAL INTERACTION

Tara Lioni, Holillulloh, Yunisca Nurmalisa

This research aims to explain and to analyze the influence of using gaded application of students with social interaction. This research uses quantitative method using influence test between the variables. This research population are 300 students and the sample are 60 students with a percentage of 20%. From hypothesis testing based on t test obtained t count for reference cluster variable as many as 8,872 and t table as many as 1,672 it means that t count is bigger than t table ($8,872 > 1,672$) and probability value less than 0,05 that is 0,000 it means that H_0 rejected and H_a accepted, so the conclusion is social interaction influenced by social cluster.

Keywords: gadget application, social interaction, students

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Manusia sebagai makhluk hidup membutuhkan alat berkomunikasi untuk mendapatkan informasi, karena sudah menjadi kebutuhan yang penting agar dapat melakukan interaksi dan komunikasi dengan baik. Atas dasar tersebut manusia berupaya mencari dan menciptakan sistem dan alat untuk dapat memudahkan manusia dalam berkomunikasi dan mendapatkan informasi serta hiburan, mulai dari gambar, tulisan, suara, video, permainan (*game*), fasilitas internet, jejaring sosial yang terangkup dalam fitur-fitur yang disajikan oleh *gadget* (*handphone*, *smartphone*, laptop, tablet, note, mp3 dan lain-lain).

Zaman globalisasi seperti sekarang (2013) media komunikasi berupa *gadget* (*handphone*, *smartphone*, laptop, tablet, note, mp3 dan lain-lain) merupakan barang yang pasti dimiliki setiap orang mulai dari yang tua maupun yang muda bahkan anak-anak usia 7-15 tahun sudah dapat menggunakan *gadget* dan mengerti akan pengoprasian fasilitas *gadget* (internet, *game*, sosial media, telepon dan SMS). Sejak di berlakukannya pasar bebas dunia di tahun 2008, Indonesia termasuk dalam sasaran utama penjualan produk-produk elektronik khususnya teknologi *gadget* (*handphone*, *smartphone*, laptop, tablet, note, mp3 dan lain-lain) dan bisa dibayangkan perkembangan penjualannya sangat pesat dan begitu diminati oleh masyarakat Indonesia

Riset yang dikemukakan oleh salah satu media yaitu Indonesia masuk dalam 10 besar negara sasaran pasar penjualan *gadget* (*handphone*, *smartphone*, laptop, tablet, note, mp3 dan lain-lain) di dunia. Sebuah teknologi pada hakikatnya diciptakan untuk membuat hidup manusia menjadi semakin mudah dan nyaman. Kemajuan teknologi yang semakin pesat saat ini membuat hampir tidak ada bidang kehidupan manusia yang bebas dari penggunaannya, baik secara langsung maupun tidak langsung. Seiring arus globalisasi dengan tuntutan kebutuhan pertukaran informasi yang cepat, peranan teknologi komunikasi menjadi sangat penting.

Teknologi komunikasi cenderung memungkinkan terjadinya transformasi berskala luas dalam kehidupan manusia". Transformasi tersebut telah memunculkan perubahan dalam berbagai pola hubungan antarmanusia (*patterns of human communication*), yang pada hakikatnya adalah interaksi antar pribadi (*interpersonal relations*). Pertemuan tatap muka (*face to face*) secara berhadapan dapat dilaksanakan dalam jarak yang sangat jauh melalui tahap citra (*image to image*). Di lihat dari fakta di atas, sudah terlihat Indonesia termasuk maju dalam penggunaan alat komunikasi khususnya media *gadget*.

Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memberikan dampak positif bagi bangsa Indonesia, yaitu memudahkan manusia untuk mencari informasi, membantu memudahkan pekerjaan baik di bidang ekonomi sosial maupun budaya lewat jaringannya, selain itu juga kemajuan Teknologi Infomasi

dan Komunikasi (TIK) melalui perangkat keras seperti *gadget* yang memberikan fasilitas-fasilitas menarik (internet, sms, telepon, jejaring sosial, dan *game*) yang dapat dengan mudah digunakan dan dioperasikan. Di bidang teknologi manusia sudah merasakan kemudahan yang di berikan dari fasilitas dan fitur-fitur yang menarik yang disajikan dari inovasi teknologi yang tercipta saat ini. Jenis teknologi yang kemajuannya sangat pesat dan begitu diminati oleh manusia adalah berbagai jenis *gadget* dalam berbagai *merk* yang di jual bebas di Indonesia

Sikap merupakan keyakinan seseorang mengenai objek atau situasi yang relatif disertai adanya perasaan tertentu dan memberikan dasar kepada orang lain untuk merespon atau berperilaku dalam cara tertentu yang dipilihnya. Sikap senantiasa diarahkan kepada sesuatu artinya tidak ada sikap tanpa objek, kepada benda-benda, orang, peristiwa, pandangan, lembaga, norma dan lain-lain.

Banyak sedikitnya perubahan sikap remaja juga dipengaruhi oleh perkembangan teknologi dan informasi. Menurut Mappiare dalam bukunya Psikologi Remaja (1982), “dapat disimpulkan bahwa secara teoritis dan empiris dari segi psikologis, rentangan usia remaja berada dalam usia 12 tahun sampai 21 tahun bagi wanita, dan 13 sampai 22 tahun bagi pria”. Jika di bagi atas remaja awal dan remaja akhir, maka remaja awal berada dalam usia 12/13 tahun sampai 17/18 tahun, dan remaja akhir dalam rentangan usia 17/18 tahun sampai 21/22 tahun. Penggunaan *gadget* (*handphone*, *smartphone*, laptop, tablet, *note*, mp3 dan lain-lain) bukan hanya berdampak positif saja yang bisa kita dapatkan melainkan ada pengaruh negatif yang tanpa kita sadari akan timbul dari penggunaan *gadget* (*handphone*, *smartphone*, *TAB*, *NOTE* dan lain-lain).

Semakin berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi merupakan fenomena yang tak bisa dihindari, karena perkembangan teknologi informasi dan komunikasi akan terus berjalan seiring dengan kemajuan dalam ilmu pengetahuan. Inovasi yang tercipta juga memberikan manfaat bagi kehidupan manusia, memberikan banyak kemudahan bagi manusia guna menunjang aktivitasnya. Apabila digunakan secara salah atau berlebihan tanpa pengawasan dari orang tua khususnya anak-anak sebagai pengguna *gadget* dapat berpengaruh pada interaksi sosial anak terhadap lingkungannya baik lingkungan internal (keluarga) maupun eksternal (lingkungan sekolah dan pertemanan).

Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang menyangkut hubungan antarindividu, individu (seseorang) dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok, sedangkan komunikasi sosial adalah mengisyaratkan bahwa komunikasi penting untuk membangun konsep diri, untuk kelangsungan hidup, aktualisasi diri, untuk memperoleh kebahagiaan, terhindar dari tekanan dan ketergantungan, antara lain lewat komunikasi yang menghibur, dan memupuk hubungan dengan orang lain.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh peneliti, peserta didik di SMP Negeri 29 Bandar Lampung saat jam istirahat yang normalnya peserta didik makan di kantin, bermain di lapangan atau pergi ke perpustakaan sekolah terlihat beberapa peserta

didik yang sibuk bermain dengan gadgetnya masing-masing sekedar menelpon, membalas pesan, bermain *game*, update status di jejaring sosial ataupun mendengarkan musik. Fenomena ini terjadi secara natural atau tanpa di sadari terjadi di lingkungan sekolah, di mana anak yang menggunakan *gadget* secara berlebihan terlihat tidak intensif melakukan komunikasi dan berinteraksi sosial pada saat jam istirahat yang biasanya di pakai oleh anak-anak seumuran mereka untuk bermain bersama.

Kecendrungan penggunaan *gadget* secara berlebihan dan tidak tepat dapat menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga dan masyarakat. Kesenjangan antara peserta didik yang memiliki gadget dengan peserta didik yang tidak memiliki gadget dapat menanamkan sifat hedonis, asosial pada setiap anak lalu berkembang menjadi pengelompokan dalam pertemanan.

Sikap ketidakpedulian seseorang akan keadaan disekitarnya (asosial) dapat menjadikan seseorang dijauhi bahkan terasing dilingkungannya. Perilaku anak dalam menggunakan fasilitas gadget memiliki dampak positif dan negatif contohnya saja apabila pemanfaatan penggunaan digunakan untuk pencarian serta referensi dalam mencari tugas di kelas dengan izin dan pengawasan dari guru, mengapa demikian karna pada kenyataannya ada juga pelanggaran-pelanggaran dalam penggunaan gadget di sekolah peserta didik bisa dengan bebas membuka aplikasi jejaring sosial baik itu facebook, twitter dan membuka situs-situs porno yang tidak berhubungan dengan pelajaran.

Degradasi moral sering diartikan sebagai penurunan suatu kualitas. Remaja merupakan calon penerus bangsa yang diharapkan dapat membangun dan memajukan bangsa dengan menerapkan nilai-nilai yang ada yang di berikan dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Namun pada kenyataannya arus globalisasi yang masuk ke Indonesia berdampak pada pola pikir dan gaya hidup remaja, yang mengakibatkan terjadinya degradasi moral. Faktor utama yang mengakibatkan degradasi moral ialah perkembangan globalisasi yang tidak seimbang, dengan kemajuan di segala bidang baik itu dalam teknologi, gaya hidup, pendidikan, ekonomi, sosial dan budaya. Ruang lingkup ini sangat erat hubungannya dengan kajian nilai dan moral dalam pengawasan guru di sekolah, karna keberadaan teknologi di sekolah tidak lepas dari dunia pendidikan.

Dikalangan pelajar Sekolah Menengah Pertama (SMP) anak usia 13-15 tahun di SMP Negeri 29 Bandar Lampung, hampir seluruh siswanya sudah memiliki dan dapat mengoperasikan fasilitas gadget yang dimiliki oleh masing-masing siswa. Terlihat peserta didik di SMPN 29 Bandar Lampung yang menggunakan fasilitas *gadget* di lingkungan sekolah baik pada saat jam belajar maupun jam istirahat. Ada banyak pelanggaran terlihat pada peserta didik pengguna fasilitas *gadget* berupa kegiatan yang cenderung negatif karna dilakukan peserta didik pada jam belajar dan dilingkungan sekolah. Kegiatan tersebut adalah keadaan yang nyata di mana seharusnya anak seusia mereka pada lingkungan yang sifatnya belum banyak dipengaruhi oleh berbagai kesibukan di dunia maya namun pada kenyataannya mereka lebih menghabiskan waktu dan cenderung lebih suka untuk

memainkan dan berkomunikasi dengan orang-orang disekitarnya dengan menggunakan fasilitas yang dimiliki *gadget* mereka dibandingkan berkomunikasi dan berinteraksi secara langsung dengan teman-temannya.

Era globalisasi seperti saat ini kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam bentuk penggunaan media komunikasi berupa *gadget* (*handphone, smartphone, tablet, note* dan lain-lain) banyak memberikan dampak positif untuk kemajuan dalam bidang telekomunikasi namun tanpa disadari ada hal-hal yang berdampak negatif apabila pengguna *gadget* tidak tepat dalam penggunaan fasilitas-fasilitas aplikasi yang terdapat dalam *gadget* yang menimbulkan efek kecanduan dan membawa anak tenggelam dalam dunia maya dan berpengaruh menjadikan orang yang dekat menjadi jauh serta membuat anak tidak berinteraksi sosial dengan baik, berdasarkan hal tersebut maka permasalahan yang diungkap oleh penelitian ini adalah: “Pengaruh penggunaan *gadget* pada peserta didik terhadap interaksi sosial di SMP Negeri 29 Bandar Lampung”.

Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana dan menjelaskan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap komunikasi dan interaksi sosial di lingkungan sekolah.

TINJAUAN PUSTAKA

Interaksi Sosial

Sebagai makhluk sosial manusia mempunyai dorongan atau motif untuk mengadakan hubungan dengan dirinya sendiri, sedangkan sebagai makhluk sosial manusia mempunyai dorongan untuk mengadakan hubungan dengan orang lain yang merupakan reaksi sosial yang akan menimbulkan interaksi sosial lalu akan terjalin komunikasi sosial, karna manusia tidak dapat hidup sendiri dan membutuhkan orang lain dalam menjalani kehidupan dan kegiatan sehari-hari, dengan demikian maka akan terjadi interaksi antara manusia satu dengan yang lainnya. Interaksi sosial menurut *Soerjono Soekanto* (2002), “interaksi sosial merupakan dasar proses sosial yang terjadi karna adanya hubungan-hubungan sosial yang dinamis mencakup hubungan antar individu, antar kelompok atau antar individu dengan kelompok”. *Engin Fahri* (2000), “sosial adalah inti dari bagaimana para individu berhubungan walaupun masih juga diperdebatkan tentang pola berhubungan para individu tersebut

Mengenai interaksi yang terjalin tersebut, yang dianggap paling ideal adalah secara tatap muka (langsung). Interaksi tatap muka lebih memungkinkan suatu proses yang bersifat dinamis dan timbal balik secara langsung. Pertukaran informasi secara tatap muka dapat mempercepat proses saling mempengaruhi antara pihak-pihak yang berinteraksi didalamnya. Sedangkan menurut *Soekanto* (2002), suatu interaksi sosial tidak akan mungkin terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat, yaitu :

1. Adanya kontak sosial (*sosial-contact*)
2. Adanya komunikasi

Menurut pendapat para ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang menyangkut hubungan antarindividu, individu (seseorang) dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok, sedangkan komunikasi sosial adalah mengisyaratkan bahwa komunikasi penting untuk membangun konsep diri, untuk kelangsungan hidup, aktualisasi diri, untuk memperoleh kebahagiaan, terhindar dari tekanan dan ketergantungan, antara lain lewat komunikasi yang menghibur, dan memupuk hubungan dengan orang lain. Peneliti melihat suatu kebutuhan berinteraksi manusia dimana setiap orang membutuhkan hubungan sosial dengan orang-orang lainnya.

Penggunaan Gadget

Teknologi Informasi (TI), atau dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah *Information technology (IT)* adalah istilah umum untuk teknologi apa pun yang membantu manusia dalam membuat, mengubah, menyimpan, mengomunikasikan dan/atau menyebarkan informasi. TI menyatukan komputasi dan komunikasi berkecepatan tinggi untuk data, suara, dan video. Contoh dari Teknologi Informasi bukan hanya berupa komputer pribadi, tetapi juga televisi dan *gadget (handphone, smartphone, tablet, note* dan lain-lain). Pengolahan, penyimpanan dan penyebaran vokal, informasi bergambar, teks dan numerik oleh mikroelektronika berbasis kombinasi komputasi dan telekomunikasi.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah suatu padanan yang tidak terpisahkan yang mengandung pengertian luas tentang segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan transfer/pemindahan informasi antar media. Penerapannya di lingkungan pendidikan/pembelajaran dapat dikatakan bahwa TIK mencakup perangkat keras, perangkat lunak, kandungan isi dan infrastruktur yang fungsinya berkaitan dengan pengambilan, pengumpulan (akuisisi), pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi.

Gadget merupakan sebuah istilah yang sering kita dengar terutama bagi pengguna dan pencinta berbagai macam gadget namun ada banyak orang yang belum tau definisi gadget yang sebenarnya. Wing Winarno (2009), "*Gadget* adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus". Dalam bahasa Indonesia, gadget di sebut "acang". Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur "kebaruan". Artinya dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Fitur – fitur umum pada gadget adalah, internet, kamera, *Video call*, telepon, *email. sms, bluetooth, Wifi, game* dan *Mp3*.

Gadget merupakan salah satu perkembangan teknologi komunikasi paling aktual di Indonesia selama lebih dari lima tahun terakhir. *Gadget* disamping memiliki fungsi utama sebagai alat komunikasi, juga dapat digunakan sebagai sarana bisnis, sumber informasi, penyimpanan berbagai macam data, sarana musik atau hiburan, jejaring sosial bahkan sebagai alat dokumentasi. Dalam hal ini pengguna *gadget* tersebar pada kelompok remaja khususnya perkotaan.

Banyaknya jenis-jenis gadget yang berevolusi secara cepat menjadikan barang ini menarik untuk dimiliki, pembahasan tentang berbagai jenis *gadget* seperti *handphone, smartphone, laptop, tablet, iPad* dalam berbagai merk seperti *Samsung, Apple, SONY, OPPO, ETC* dan lainnya. Gadget dengan beragam jenis dalam merk memiliki fasilitas-fasilitas yang semakin hari semakin berkembang seiring perkembangan teknologi yang akhirnya menjadi salah satu kebutuhan manusia, contohnya saja seperti internet, social media, fasilitas pesan, permainan (*game*). Media cetak dan elektronik sangat berperan dalam perkembangan gadget, tentu saja lewat media para produsen gadget mempromosikan barang mereka. Saat ini seiring kemajuan teknologi masyarakat sangat meng *update* dan merespon perkembangan *gadget*, walaupun belum tentu pengguna *gadget* memanfaatkan fasilitas *gadget* secara optimal dalam kehidupan sehari-hari.

Tingkat penggunaan *gadget* pada remaja diduga dipengaruhi oleh beberapa karakteristik yaitu karakteristik yang berkaitan dengan diri sendiri (internal) maupun lingkungannya (eksternal). Tujuan dalam menggunakan gadget dapat mempengaruhi tingkat interaksi sosial pada lingkungannya khususnya di lingkungan internal (keluarga) dan eksternal (pertemanan, sekolah, masyarakat) karena dengan tujuan yang berbeda dapat menyebabkan perbedaan dalam menggunakan *gadget* yang mereka miliki dengan semua fitur yang di fasilitasi gadget.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksplanasi (tingkat penjelasan). Penelitian eksplanasi digunakan untuk mencari dan menjelaskan hubungan antar variabel melalui pengujian hipotesa. Berdasarkan jenis penelitian tersebut, maka tipe penelitian ini adalah penelitian asosiatif. Penelitian asosiatif merupakan tipe penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih. Dengan pernyataan di atas penulis ingin mengetahui hubungan antara variabel independen (X) pengaruh penggunaan *gadget* pada peserta didik terhadap variabel dependen (Y) interaksi sosial peserta didik di SMP Negeri 29 Bandar Lampung.

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 8 di SMP Negeri 29 Bandar Lampung yang berjumlah 300 peserta didik. Jumlah populasi tersebut kemudian diambil 20%, sehingga sampel yang diperoleh berjumlah 60 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuisioner. Angket sebelum digunakan dilakukan uji reliabilitas.

Teknik analisa data menggunakan korelasi produk moment dengan kriteria uji sebagai berikut:

- a. Jika X^2 hitung lebih besar atau sama dengan X^2 tabel dengan tarif signifikan 5% maka hipotesis diterima.
- b. Jika X^2 hitung lebih kecil atau sama dengan X^2 tabel dengan tarif signifikan 5% maka hipotesis ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penyajian Data

Penyajian data Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Peserta Didik Terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik di SMP 29 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2013/2014, dapat dilihat berdasarkan indikator sebagai berikut:

1. Pada indikator tingkat kepemilikan *gadget*, mayoritas responden setuju dengan pernyataan saya merasa puas dengan *gadget* yang saya miliki saat ini, hal ini dapat dilihat dari jumlah responden yang menjawab setuju sebesar 71% dan sangat setuju sebesar 22% yang artinya sebagian besar responden yang menggunakan gadget mengakui bahwa mereka puas dengan gadget yang mereka miliki saat ini, sedangkan responden yang menjawab netral sebesar 7%. Responden yang menjawab netral beropini bahwa ragu-ragu dengan kepuasan pada gadget yang mereka miliki, sehingga dari pemikiran tersebut mereka lebih memilih netral.
2. Pada indikator tingkat penggunaan *gadget* mayoritas responden setuju dengan pernyataan saya dapat menggunakan fasilitas yang terdapat dalam *gadget* saya, hal ini dapat dilihat dari jumlah responden yang menjawab setuju sebesar 35% dan sangat setuju sebesar 50% yang artinya sebagian besar responden yang menggunakan gadget mengakui bahwa mereka dapat menggunakan fasilitas yang terdapat dalam *gadget* yang mereka miliki, sedangkan responden yang menjawab netral sebesar 15%. responden yang menjawab netral beropini bahwa ragu-ragu dalam menggunakan fasilitas yang ada di dalam gadget mereka.
3. Pada indikator kemampuan penggunaan fasilitas *gadget* mayoritas responden setuju dengan pernyataan saya dapat mengoprasikan *account* jejaring sosial yang saya miliki pada *gadget*, hal ini dapat dilihat dari jumlah responden yang menjawab setuju sebesar 52% dan sangat setuju sebesar 30% yang artinya sebagian besar responden yang menggunakan *gadget* mengakui bahwa mereka dapat mengoprasikan *account* jejaring sosial pada *gadget*, sedangkan responden yang menjawab netral sebesar 10% responden yang menjawab netral beropini bahwa ragu-ragu kalau mereka dapat mengoprasikan *account* jejaring sosial pada *gadget* dan sebesar 8% responden menjawab tidak setuju menunjukkan bahwa mereka tidak dapat mengoprasikan *account* jejaring sosial pada *gadget*.
4. Pada indikator tempat dan waktu mayoritas responden setuju dengan pernyataan saya membawa gadget ke sekolah setiap hari, hal ini dapat dilihat dari jumlah responden yang menjawab setuju sebesar 50% dan

sangat setuju sebesar 45% yang artinya sebagian besar responden yang menggunakan *gadget* mengakui bahwa, mereka diizinkan membawa *gadget* ke sekolah setiap hari, sedangkan responden yang menjawab netral sebesar 5% responden yang menjawab netral beropini bahwa ragu-ragu atau mereka hanya kadang-kadang membawa *gadget* ke sekolah.

5. Pada indikator interaksi secara langsung mayoritas responden setuju dengan pernyataan gadget mempengaruhi Interaksi sosial saya dengan orang-orang di sekitar saya, hal ini dapat dilihat dari jumlah responden yang menjawab setuju sebesar 42% dan sangat setuju sebesar 36% yang artinya sebagian besar responden yang menggunakan *gadget* mengakui bahwa, gadget mempengaruhi interaksi sosial mereka dengan orang-orang di sekitar mereka, sedangkan responden yang menjawab netral sebesar 22% responden yang menjawab netral beropini bahwa ragu-ragu kalau gadget mempengaruhi interaksi sosial dengan orang-orang di sekitar mereka.
6. Pada indikator interaksi sosial tidak langsung mayoritas responden setuju dengan pernyataan penggunaan gadget yang berlebihan dapat menjauhkan yang dekat, mendekatkan yang jauh, hal ini dapat dilihat dari jumlah responden yang menjawab setuju sebesar 38% dan sangat setuju sebesar 35% yang artinya sebagian besar responden yang menggunakan *gadget* mengakui bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat menjauhkan yang dekat, mendekatkan yang jauh, sedangkan responden yang menjawab netral sebesar 22% responden yang menjawab netral beropini bahwa ragu-ragu kalau penggunaan gadget yang berlebihan dapat menjauhkan yang dekat, mendekatkan yang jauh, dan 5% reponden menjawab tidak setuju itu artinya penggunaan gadget yang berlebihan tidak dapat menjauhkan yang dekat, mendekatkan yang jauh.

Pengujian Pengaruh

Berdasarkan hasil pengujian data yang dilakukan maka terdapat tingkat keeratan hubungan pengaruh penggunaan gadget pada peserta didik terhadap interaksi sosial peserta didik di SMP N egeri 29 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2013/2014. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengolahan data dengan menggunakan uji regresi linear sederhana dilakukan dengan bantuan program spss 16 persamaan regresi mempunyai nilai konstanta sebesar 0,182. Nilai koefisien regresi variabel penggunaan (X) sebesar 0,522 Konstanta sebesar 0,182 menyatakan bahwa jika tidak ada variabel independen yaitu penggunaan gadget maka interaksi sosial nilainya adalah 0,522. Koefisien regresi variabel penggunaan gadget (X) sebesar 0,182 menyatakan bahwa jika penggunaan gadget mengalami kenaikan 1, maka interaksi sosial (Y) akan mengalami kenaikan sebesar 0,522 dengan asumsi lain variabel independen lain nilainya tetap. Koefisien bernilai positif artinya terjadi hubungan antara penggunaan gadget pada peserta didik terhadap interaksi sosial peserta didik di SMP Negeri 29 Bandar Lampung. Dilanjutkan dengan uji Uji R^2 nilai koefisien R^2 (R Square) sebesar 0,576 atau 57,6%, hal ini menunjukkan bahwa presentase pengaruh variabel independen (penggunaan gadget) mampu menjelaskan variabel dependen

(interaksi sosial) yaitu sebesar 57,6%, sedangkan sisanya sebanyak 42,4% dipengaruhi atau dijelaskan oleh faktor lain yang tidak dimasukkan dalam model penelitian ini. Pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t dengan memasukkan nilai hasil perhitungan regresi linier berganda ke dalam uji t hasil t hitung untuk penggunaan gadget (X) sebesar 8.872 yaitu lebih kecil dari t tabel (1,672) yang diperoleh dari derajat kebebasan $df=n-k-1$ ($df=60-1-1=58$) maka H_0 diterima artinya secara parsial variabel penggunaan gadget (X) berpengaruh signifikan terhadap interaksi sosial (Y).

Pembahasan

Hasil perhitungan hipotesis melalui uji t diperoleh t hitung untuk variabel kelompok referensi sebesar 8,872 dan t tabel sebesar 1,672 yang artinya t hitung lebih besar dari t tabel ($8,872 > 1,672$) serta nilai probabilitasnya kurang dari 0,05 yaitu 0,000 yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, maka dapat disimpulkan bahwa secara parsial kelompok referensi berpengaruh signifikan terhadap interaksi sosial peserta didik di SMP Negeri 29 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2013/2014. Berdasarkan rata-rata jawaban responden, mayoritas mereka setuju dan sangat setuju dengan pernyataan tentang tingkat kepemilikan gadget, tingkat kemampuan penggunaan gadget, tingkat kemampuan operasional fasilitas gadget, tempat dan waktu. Hal ini mengindikasikan bahwa kelompok referensi dapat memberi pengaruh pada interaksi sosial peserta didik di SMP Negeri 29 Bandar Lampung TP.2013/2014.

Responden menganggap bahwa penggunaan gadget di sekolah dan di lingkungan luar sekolah merupakan suatu kebiasaan yang wajar di era globalisasi seperti saat ini, selain menjadi alat komunikasi gadget juga dapat menjadi sarana hiburan dan membantu mempermudah kehidupan baik untuk bersosialisasi dan sebagai sarana mencari referensi dalam belajar khususnya bagi peserta didik dalam pengawasan orang tua dan guru di sekolah dengan tetap berpegang pada nilai-nilai moral sebagai generasi penerus bangsa, hal tersebut ternyata berpengaruh pada interaksi sosial peserta didik dengan orang-orang di sekitar mereka baik secara langsung (tatap muka) maupun secara tidak langsung.

KESIMPULAN DAN SARAN.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data dan pengujian hipotesis yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh antara pengaruh penggunaan gadget pada peserta didik terhadap interaksi sosial peserta didik di SMP Negeri 29 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2013/2014. Jadi semakin tinggi penggunaan gadget pada peserta didik di SMP Negeri 29 Bandar Lampung, maka akan semakin rendah interaksi sosial peserta didik di sekolah.

Penggunaan gadget pada peserta didik memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap interaksi sosial peserta didik baik secara langsung maupun tidak langsung. Penggunaan gadget pada indikator tingkat kepemilikan, tingkat

penggunaan, waktu dan tempat dapat mempengaruhi nilai dan moral peserta didik apabila penggunaannya tidak tepat, dan dengan interaksi sosial yang baik antara peserta didik dengan keluarga, peserta didik dengan guru dan peserta didik dengan teman-teman di sekolah dapat meningkatkan interaksi sosial yang normal dan seimbang.

A. Saran

Berdasarkan hasil penelitian diatas dan berdasarkan pengamatan penulis, maka penulis memberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Kepala sekolah

Diharapkan dapat memberi kebijakan atas penggunaan *gadget*, dengan cara saat berada dalam lingkungan sekolah memberi pengawasan kepada seluruh warga di sekolah agar tercipta peserta didik pintar dan tepat yang menggunakan kemajuan teknologi tetap dengan dasar, nilai-nilai dan moral bangsa Indonesia.

2. Guru

Diharapkan dapat mengendalikan penggunaan *gadget* oleh peserta didik yang dapat mengganggu proses belajar mengajar di kelas dengan cara mengontrol interaksi sosial antara peserta didik dan lingkungannya.

3. Peserta didik

Diharapkan peserta didik dapat bertanggung jawab dan sadar akan waktu di mana dan kapan harus menggunakan *gadget* agar tercipta rasa nyaman, dan komunikasi serta interaksi sosial yang baik antara peserta didik dengan keluarga, peserta didik dengan dengan peserta didik dan orang-orang yang ada di lingkungan sekitar kita. Menjadi generasi penerus bangsa yang pintar, tepat, dan berkembang secara dinamis namun tetap berdasarkan nilai-nilai dan norma bangsa Indonesia.

4. Orang Tua

Diharapkan kepada orang tua lebih memberi pemahaman dengan cara, memberikan perhatian, pengawasan kepada anak mereka tentang kegunaan *gadget* dan fasilitas *gadget* disertai pemahaman di mana, kapan, alasan dan untuk apa penggunaan *gadget* dan semua fasilitas yang dimiliki.

DAFTAR PUSTAKA

Fahri, Engin. 2000. Being Political. London: Minneapolis.

Soekanto, Soerjono. 2000. Sosiologi Suatu Pengantar. Jakarta: CV Rajawali.

Winarno, Wing. 2009. Panduan Penggunaan Gadget. Jakarta: Rineka Cipta.