

Hubungan Kecanduan Gadget dengan Interaksi Sosial Siswa

Yenita Putri Widyaningrum¹, Yovitha Yuliejantiningih², Agus Setiawan³

^{1,2,3}Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang,
Jl. Sidodadi Timur Jalan Dokter Cipto No.24, Karangtempel, Kec. Semarang Tim., Kota Semarang, Jawa Tengah
yenitaptrw@gmail.com

Abstract

The increasing development of technology can have both positive and negative impacts. One of the negative impacts caused by technological development is gadget addiction. Facts state that most teenagers today are addicted to gadgets. As a result, students spend a lot of time playing gadgets, reducing students' interaction with the environment and social. This study aims to determine the relationship between gadget addiction and social interaction in class X PPLG students of SMKN 11 Semarang. The population in this study were students of class X PPLG SMK Negeri 11 Semarang which consisted of 4 classes and totaled 144 students. Of these, 106 students were used as research samples. The research data was collected using a questionnaire distributed online and analyzed by regression analysis method using SPSS version 26. Based on the results of the analysis, it has been obtained sig value (2-tailed) on the correlation test of $0.000 < 0.05$. Thus, it can be concluded that there is a significant relationship between gadget addiction and social interaction in students.

Keywords: Gadgets, Addiction, Social Interaction, Teenagers

Abstrak

Perkembangan teknologi yang semakin meningkat dapat memberikan positif maupun negatif. Salah satu dampak negatif yang diakibatkan adanya perkembangan teknologi adalah kecanduan gadget. Fakta menyatakan bahwa remaja saat ini sebagian besar mengalami kecanduan gadget. Akibatnya, siswa banyak menghabiskan waktunya untuk bermain gadget sehingga mengurangi interaksi siswa dengan lingkungan dan sosial. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan gadget dengan interaksi sosial pada siswa kelas X PPLG SMKN 11 Semarang. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X PPLG SMK Negeri 11 Semarang yang terdiri dari 4 kelas dan berjumlah 144 siswa. Dari jumlah tersebut sebanyak 106 siswa digunakan sebagai sampel penelitian. Data penelitian dikumpulkan menggunakan kuesioner yang disebarakan secara online dan dianalisis dengan metode analisis regresi menggunakan SPSS versi 26. Berdasarkan hasil analisis, telah diperoleh nilai sig (2-tailed) pada uji korelasi sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan gadget dengan interaksi sosial pada siswa.

Kata Kunci: Gadget, Kecanduan, Interaksi Sosial, Remaja

Copyright (c) 2024 Yenita Putri Widyaningrum, Yovitha Yuliejantiningih, Agus Setiawan

✉ Corresponding author: Yenita Putri Widyaningrum

Email Address: yenitaptrw@gmail.com (Jl. Sidodadi Timur Jl. Dokter Cipto No.24, Kota Semarang, Jawa Tengah)

Received 23 July 2024, Accepted 30 July 2024, Published 06 August 2024

PENDAHULUAN

Remaja adalah sekelompok manusia yang berada pada usia 12-21 tahun. Beberapa batasan usia remaja terdiri dari masa remaja awal (12 -15 tahun), masa remaja pertengahan (15-18 tahun), dan masa remaja akhir (18–21 tahun) (Anjasari, 2020). Salah satu hal yang paling menonjol yang terjadi pada masa remaja adalah kebutuhan untuk berinteraksi sosial (Anjasari, 2020). Kegiatan yang dilakukan remaja pada saat ini kebanyakan berhubungan dengan dunia maya, sehingga mereka terlalu asyik dengan perangkat gadget yang dimilikinya. Gadget merupakan perangkat komunikasi yang praktis untuk membantu manusia berinteraksi antar sesama individu (Juwariyah, 2023). Penelitian Nursikuwagus (2020)

menemukan bahwa dari 1312 sejumlah 42.45% responden mengalami kecanduan gadget ringan, 10.82% responden mengalami kecanduan gadget pada level sedang, 0.38% responden mengalami kecanduan yang sangat kuat terhadap gadget, 37.50% responden mengalami kecanduan media sosial ringan, 7.85% responden mengalami kecanduan media sosial pada level sedang, dan 0.38% responden mengalami kecanduan media sosial dengan level kuat. Adapun berdasarkan pada liputan CNN Indonesia, terdapat dua remaja yang mengalami kecanduan gadget. Diduga remaja tersebut kecanduan gim (game) sehingga mengalami gangguan kejiwaan. Dalam kesehariannya mereka hanya berdiam diri dan sesekali berinteraksi, namun kedua remaja tersebut seketika bereaksi ketika melihat gadget.

Kecanduan gadget adalah ketergantungan seseorang terhadap gadget yang ditandai dengan perilaku kompulsif tanpa memperhatikan dampak negatif sehingga memicu masalah dalam keseharian seperti gejala stres, gelisah, kecemasan, bahkan hilangnya proses interaksi sosial (Sumiyarini, 2022). Indikator yang muncul akibat kecanduan gadget adalah *daily life disturbance* (gangguan kehidupan sehari-hari), *positive anticipation* (antisipasi positif), *withdrawal* (penarikan dan pelarian), *cyberspace oriented relationship* (hubungan orientasi dunia maya), *overuse* (berlebihan), *tolerance* (toleransi) (Kwon, 2013).

Berdasarkan kuesioner yang telah disebar di SMK Negeri 11 Semarang pada 144 siswa kelas X PPLG, didapatkan data sebagai berikut; 1) 79,7% penggunaan gadget lebih dari 3 jam per hari, 2) 66,2% dalam satu hari mereka harus membuka game/sosial media yang mereka sukai, 3) 73,6% sulit melakukan pekerjaan sesuai jadwal karena penggunaan gadget yang berlebihan, 4) 87,2% gadget mempengaruhi kegiatan sosial mereka, 5) 72,3% selalu mengandalkan gadget jika merasa bosan, 6) 90,5% lebih menyukai teman di dunia maya daripada di dunia nyata, 7) 73,6% gadget dapat menghilangkan rasa stress, 8) 63,5% merasa tidak sanggup apabila diharuskan tidak memiliki gadget, 9) 56,3% selalu memeriksa gadget secara berkala agar tidak melewatkan pesan atau notifikasi dari gadget, 10) 81,8% menyukai bermain gadget, 11) 71,6% ketika jam kosong siswa lebih suka bermain gadget daripada berkumpul dengan teman, 12) 95,3% penggunaan gadget untuk membuka sosial media, game dan lain-lain yang disukai dan, 13) 54,7% penggunaan gadget tidak hanya untuk hal-hal penting saja. Dari data tersebut didapatkan bahwa masih terdapat banyak siswa yang memiliki adiksi gadget pada siswa kelas X PPLG SMKN 11 Semarang.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Nurfiani (2023), dalam penelitian tersebut menyatakan bahwa terdapat hubungan negatif dan signifikan antara Interaksi Sosial dan Kecanduan Penggunaan Gadget pada siswa. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Muttabiah (2021) menyatakan bahwa penggunaan gadget berpengaruh terhadap interaksi sosial peserta didik dimana hal tersebut mengakibatkan akibat positif serta negatif. Dampak positif yaitu peserta didik dapat berinteraksi dengan teman jauh dimanapun berada dan kapan saja, sedangkan akibat negatif yaitu anak menjadi sering kali bermain menggunakan gadget daripada bermain dan berinteraksi bersama orang-orang yang ada

didekatnya, menjadi anti sosial, introvert dan sulit berkonsentrasi terhadap dunia nyata sehingga anak menjadi individualis.

Interaksi sosial merupakan hubungan individu satu dengan individu yang lain, individu satu dapat mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya sehingga terdapat hubungan timbal balik. Dalam interaksi sosial setiap orang saling menegur, berjabat tangan, berbicara dan terjalin komunikasi timbal balik antar individu (Rohana, 2020). Dalam hubungannya dengan kecanduan gadget, remaja yang menggunakan gadget secara overload time, akan menjadikan mereka kecanduan dan kurang peka terhadap lingkungan sekitar mereka. Mereka juga lebih memilih permainan yang pasif dengan gadgetnya dari pada bermain dengan teman-teman sebayanya (Witarsa, 2018). Hal tersebut akan berdampak pada interaksi sosial siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan gadget dengan interaksi sosial pada siswa kelas X PPLG SMKN 11 Semarang.

METODE

Penelitian ini dilakukan di di SMK N 11 Semarang pada bulan Juni semester genap tahun ajaran 2023/2024. Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan variable, yang mana dalam penelitian ini menguji hubungan kecanduan gadget sebagai variabel independen dan interaksi sosial sebagai variabel dependen. Desain penelitian yang digunakan oleh penulis yaitu desain penelitian korelasional. Penelitian kuantitatif korelasional yaitu penelitian yang dilakukan guna mengetahui tingkat hubungan antara dua variabel, tanpa melakukan tambahan, perubahan serta manipulasi data terhadap data yang sudah ada. Menurut Sugiyono (2016) populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari subyek maupun obyek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti yang tujuannya untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X PPLG SMK Negeri 11 Semarang yang terdiri dari 4 kelas dan berjumlah 144 siswa. Dari kelas tersebut dipilih secara acak untuk Tryout yang berjumlah 36 siswa. Berikut adalah rincian jumlah siswa kelas X PPLG SMK N 11 Semarang yang dijadikan sebagai populasi:

Tabel 1. Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah siswa
1.	X PPLG 1	36
2.	X PPLG 2	36
3.	X PPLG 3	36
4	X PPLG 4	36
	Jumlah	144

Dalam penelitian ini jumlah sampel ditentukan dengan rumus Slovin Siregar dalam Silvia (2017:4) yaitu :

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

$$n = \frac{144}{1 + (144 \times 0,05^2)}$$

$$n = \frac{144}{1 + (144 \times 0,0025)}$$

$$n = \frac{144}{1 + (0,36)}$$

$$n = \frac{144}{1,36}$$

$$n = 105,88$$

Dibulatkan menjadi 106

n = Jumlah sampel

N = Populasi

e = Margin of error

Dari perhitungan diatas maka sampel dalam penelitian ini yaitu sebanyak 106 siswa.

Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner yang disebarakan melalui Whatsapp Group masing-masing kelas dengan mengirimkan *link Google Form*. Hasil pengumpulan data selanjutnya diolah dan dianalisis menggunakan SPSS versi 26.

HASIL DAN DISKUSI

Uji Validitas

Validitas merupakan suatu karakteristik yang digunakan untuk hasil suatu pengukuran. Suatu instrumen yang valid akan memiliki validitas yang tinggi, begitupun sebaliknya instrument yang tidak valid akan memiliki validitas yang rendah (Soegeng, 2015:150).

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Perhitungan Validitas Skala Interaksi Sosial

No Item	rhitung	rtabel	keterangan	No Item	rhitung	rtabel	keterangan
1.	0,701	0,320	Valid	16.	0,338	0,320	Valid
2.	0,751	0,320	Valid	17.	0,802	0,320	Valid
3.	0,749	0,320	Valid	18.	0,438	0,320	Valid
4.	0,189	0,320	Tidak valid	19.	0,604	0,320	Valid
5.	0,694	0,320	Valid	20.	0,637	0,320	Valid
6.	0,616	0,320	Valid	21.	0,465	0,320	Valid
7.	0,713	0,320	Valid	22.	0,763	0,320	Valid
8.	0,338	0,320	Valid	23.	0,822	0,320	Valid
9.	0,543	0,320	Valid	24.	0,191	0,320	Tidak Valid
10.	0,747	0,320	Valid	25.	0,791	0,320	Valid
11.	0,578	0,320	Valid	26.	0,196	0,320	Tidak Valid

12.	0, 615	0, 320	Valid	27.	0, 541	0, 320	Valid
13.	0, 740	0, 320	Valid	28.	0, 613	0, 320	Valid
14.	0, 675	0, 320	Valid	29.	0, 648	0, 320	Valid
15.	0, 322	0, 320	Valid	30.	0, 247	0, 320	Tidak Valid

Berdasarkan hasil perhitungan pengujian validitas item tabel interaksi sosial terdapat 26 butir item yang valid yaitu nomor: 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 25, 27, 28, 29. Sedangkan item yang tidak valid terdapat 4 butir item yaitu pada nomor 4, 24, 26, 30. Sehingga diperoleh kisi-kisi interaksi sosial sebagai berikut:

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrument Angket Interaksi Sosial (Item Valid)

Indikator	Nomor item		Jumlah
	Favourable	Unfavourable	
Komunikasi	1, 7, 13, 19, 24	4, 10, 16, 22	9
Sikap	5, 11, 17, 23, 26	2, 8, 14, 20	9
Tingkah laku	3, 9, 15, 21, 25	6, 12, 18	8
	Jumlah		26

Uji Reliabilitas

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Variabel	Standart Cronbach Alpha	Cronbach Alpha	Keterangan
Kecanduan gadget	0,05	0,918	Reliabel
Interaksi sosial	0,05	0,936	Reliabel

Berdasarkan variabel penelitian koefisien reliabilitas yang diperoleh pada variabel kecanduan gadget sebesar 0, 918. Pada variabel interaksi sosial koefisien reliabilitas yang diperoleh sebesar 0, 936. Kedua variabel tersebut memiliki nilai cronbach alpha lebih dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa nilai instrumen dari kedua variabel yang digunakan penelitian ini dapat dikatakan reliabel.

Uji Normalitas

Hasil uji normalitas yang telah dilakukan di SMK Negeri 11 Semarang menunjukkan bahwa data instrument skala kecanduan gadget kelas X PPLG di SMK Negeri 11 Semarang berdistribusi normal. Kaidah yang digunakan untuk mengetahui suatu data berdistribusi normal atau tidaknya adalah jika $p > 0,05$ maka data dikatakan normal, begitupun sebaliknya jika $p < 0,05$ maka dikatakan tidak normal. Adapun hasil uji normalitas yang disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Pengujian Normalitas Data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		106
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	8.27426908
Most Extreme Differences	Absolute	.077
	Positive	.077
	Negative	-.051
Test Statistic		.077
Asymp. Sig. (2-tailed)		.139 ^c

a. Test distribution is Normal.
 b. Calculated from data.
 c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan hasil uji normalitas diatas dapat diketahui nilai yang dihasilkan pada Asymp.Sig sebesar 0,139, karena $0,139 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut telah dinyatakan berdistribusi normal.

Uji Linearitas

Uji linieritas digunakan untuk mengetahui menguji datayang digunakan apakah memiliki hubungan yang linier secara signifikan antara variabel independent dengan variabel dependent. Kedua variabel akan dinyatakan linier jika memili nilai signifikansi $> 0,05$ dan dikaakan tidak linier jika memiliki nilai signifikansi $< 0,05$. Adapun hasil uji linieritas untuk kedua variabel menggunakan SPSS versi 26 sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Linieritas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Interaksi sosial * Gadget	Between Groups	(Combined)	3066.391	33	92.921	1.212	.244
		Linearity	2.149	1	2.149	.028	.867
		Deviation from Linearity	3064.241	32	95.758	1.249	.215
Within Groups			5672.600	74	76.657		
Total			8738.991	105			

Dari hasil pengujian linieritas diatas dat diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,215, karena nilai signifikansi $0,215 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa kedua variabel tersebut memiliki hubungan yang linier.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis ini sebagaimana dinyatakan dalam tujuan penelitian bagian ini meyajikan hasil analisis hubungan kecanduan gadget dengan interaksi sosial kelas X PPLG SMK Negeri 11 Semarang. Dari tujuan tersebut dapat diajukan hipotesis sebagai berikut:

1. Hipotesis kerja (H_a): ada hubungan kecanduan gadget dengan interaksi sosial siswa kelas X PPLG SMK Negeri 11 Semarang.

2. Hipotesis nihil (H_0): tidak terdapat hubungan kecanduan gadget dengan interaksi sosial siswa kelas X PPLG SMK Negeri 11 Semarang.

Hasil uji korelasi menggunakan *Uji Pearson Product Moment* dengan menggunakan SPSS versi 26 sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Korelasi Product Moment

Correlations			
		Gadget	Interaksi sosial
Gadget	Pearson Correlation	1	-.494**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	108	108
Interaksi sosial	Pearson Correlation	-.494**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	106	106

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

Berdasarkan tabel diatas telah diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka menunjukkan bahwa H_a diterima yang artinya terdapat hubungan yang signifikansi antara kecanduan gadget dengan interaksi sosial. Dari hasil pengujian korelasi tersebut menunjukkan hubungan yang negatif, karena r hitung yang diperoleh positif diketahui bahwa koefisien korelasi (r) adalah -0,494 dengan taraf bertanda negatif. Artinya semakin tinggi tingkat kecanduan gadget maka semakin rendah interaksinya. Kemudian hubungannya memiliki keeratan yang sedang karena nilainya terletak diantara 0,41-0,60. Nilai r yang dimaksud akan dikonsultasikan dengan r table interpretasi koefisien korelasi sebagai berikut:

Tabel 8. Interpretasi Koefisien Korelasi

Intervensi koefisien	Tingkat Hubungan
0,00-0,20	Sangat Rendah
0,21-0,40	Rendah
0,41-0,60	Sedang
0,61-0,80	Kuat
0,81-1.00	Sangat Kuat

Berdasarkan hasil analisis diatas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan dengan arah hubungan yang negatif dan tingkat korelasi yang sedang antara kecanduan gadget dengan interaksi sosial pada siswa kelas X PPLG SMK Negeri 11 Semarang. Dengan demikian hipotesis penelitian yang menyatakan “Terdapat hubungan antara kecanduan gadget dengan interaksi sosial pada siswa kelas X PPLG SMK Negeri 11 Semarang” dinyatakan diterima.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas X PPLG SMK Negeri 11 Semarang dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan gadget dengan interaksi

sosial siswa X PPLG SMK Negeri 11 Semarang. Meskipun demikian hubungan ini tergolong rendah yang ditunjukkan oleh koefisien korelasi (r) adalah $-0,494$. Hubungan ini menunjukkan korelasi negatif yang berarti bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan gadget maka semakin rendah interaksi sosialnya. Oleh karena itu, peneliti menyarankan guru Bk hendaknya dapat memberikan layanan informasi kepada siswa mengenai pentingnya berinteraksi sosial di lingkungan sekolah maupun rumah, serta dapat memberikan edukasi dan layanan mengenai strategi mengatasi kecanduan gadget serta mengajarkan siswa untuk menggunakan gadget sesuai dengan manfaatnya. Kepala sekolah hendaknya dapat bekerja sama dengan guru agar dapat memberikan kebijakan mengenai penggunaan gadget disekolah ke arah yang lebih positif dan efektif. Kemudian kepada peneliti selanjutnya diharapkan dapat meneliti aspek-aspek lain yang belum diungkap dalam penelitian ini.

REFERENSI

- Anjasari, E. A., Srinadi, I. G. A. M., & Nilakusmawati, D. P. E. (2020). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja. *E-Jurnal Matematika*, 9(3), 177-181.
- Juwariyah, S., Sari, N. M. A. W., & Amalia, P. (2023). Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial dan Kecemasan (Nomophobia) pada Remaja Di RW 02 Dusun Keling. *Jurnal Manajemen Asuhan Keperawatan*, 7(1), 27-33.
- Nursikuwagus, Agus, dkk. "Kajian saintifik fenomena adiksi gadget dan media sosial di Indonesia." *Jurnal Teknologi dan Informasi* 10.1 (2020): 25-39.
- Kwon, Min., Kim, Dai-Jin., Cho, Hyun., dan Yang, Soo. 2013. The Smartphone Addiction Scale: Development and Validation of a Short Version for Adolescents. *Journal PLOS One*. 8(12). Hal: 1-7.
- Nurfiani, K. W., Wicaksono, A. G., & Putro, E. A. (2023). Hubungan Antara Interaksi Sosial dengan Kecanduan Penggunaan Gadget pada Siswa. *Jurnal Wahana Konseling*, 6(1), 75-83.(13)
- Muttabiah, A., Suryani, E., & Hawa, A. M. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik. *JANACITTA*, 4(2).
- Rohana, F., & Hartini, S. (2020). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah di SDN 02 Banyuurip Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati.
- Witarsa, R., Hadi, R. S. M., Nurhananik, N., & Haerani, N. R. (2018). Pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 9-20.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiyarini, Retno, and Amini Yuliyani. "Kecanduan Smartphone dan Stres Akademik di Masa Pandemi: Sebuah Studi Potong Lintang." *Smart Society Empowerment Journal* 2.2 (2022): 57-65.