SKRIPSI

HUBUNGAN PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN INTERAKSI SOSIAL PADA SISWA SMP NEGERI 8 MAKASSAR

RESKY JUSANDY

A1C222135

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PROFESI NERS

FAKULTAS KEPERAWATAN DAN KEBIDANAN

UNIVERSITAS MEGAREZKY

T.A 2025

SKRIPSI

HUBUNGAN PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN INTERAKSI SOSIAL PADA SISWA SMP NEGERI 8 MAKASSAR

Disusun dan diajukan sebagai sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana di program Studi Pendidikan Profesi Ners Fakultas keperawatan dan Kebidanan Universitas Megarezky

RESKY JUSANDY

A1C222135

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PROFESI NERS

FAKULTAS KEPERAWATAN DAN KEBIDANAN

UNIVERSITAS MEGAREZKY

T.A 2025

HALAMAN PERSETUJUAN

Hasil penelitian dengan judul:

HUBUNGAN PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN INTERAKSI SOSIAL PADA SISWA SMP NEGERI 8 MAKASSAR

Disusun dan diajukan oleh:

RESKY JUSANDY
A1C222135

Telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keperawatan dan Kebidanan Universitas Megarezky

Pada Hari Sabtu, Bulan Januari, Tahun 2026

Menyetujui,

Pembimbing I	Pembimbing II
(Siti Rahmani, S.Kep.,Ns.,M.Kep)	**(Sri Wahyuni, S.Kep.,Ns.,M.Kes)**
NIDN: 0915049201	**NIDN: 0912059201**

Mengetahi,
Ketua Program Studi

(Iqwan Syarif, S.Kep.,Ns.,M.Kep.)
NIDN: 0920089106

HALAMAN PENGESAHAN

Pada hari ini Kamis, Tanggal 15, Bulan Januari, Tahun 2026, bertempat di Ruang Rapat S1 Keperawatan Program Studi Pendidikan Profesi Ners Fakultas Keperawatan dan Kebidanan Megarezky, telah dilaksanakan Ujian Skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Program Sarjana Keperwatan terhadap mahasiswa atas nama:

Nama	**: RESKY JUSANDY**
NIM	**: A1C222135**
Program Studi	**: Sarjana Keperawatan**
Jenjang	**: Strata 1**
Judul Skrpsi	**: Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Interaksi Sosial Pada Siswa SMP Negeri 8 Makassar**

Yang telah diuji oleh Tim Penguji Skripsi, sebagai berikut:

Tim Penguji	**Tanda Tangan**
1. Kurniawan Amin, S.Kep., Ns., M.Kep	(……)
2. Siti Rahmani, S.Kep.,Ns.,M.Kep	(……)
3. Sri Wahyuni, S.Kep.,Ns.,M.Kes	(……)

Mengetahui:

Dekan,	**Ketua Program Studi,**
Dr. Wilma,S.Kep.,Ns.,M.Kep.	**Iqwan Syarif,S.Kep.,Ns.,M.Kep.**
NIDN. 0920018501	**NIDN. 0920089106**

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala karena atas Rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul: "Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Interaksi Sosial Pada Siswa SMP Negeri 8 Makassar"

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan Program Sarjana Keperawatan pada Fakultas Keperawana dan Kebidanan, Universitas Megarezky Makassar. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan, bantuan, dan dukungan dari berbagai pihak, karya tulis ini tidak akan dapat terselesaikan dengan baik.

Dengan penuh rasa hormat dan cinta, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada kakek dan nenek tercinta Alm. Nurdin dan Suruga, dan kepada kedua orang tua saya Justan dan Halipah, yang senantiasa mendoakan, mendampingi serta memberikan semangat, kasih sayang, dan dukungan moral maupun materil tanpa henti. Tanpa keikhlasan dan doa dari Kakek Nenek dan Ayah Ibu, penyusunan skripsi ini tidak akan pernah terwujud.

Ucapan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya juga penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Dr. H. Alimuddin, SH., MH., M,Kn sebagai Pembina Yayasan Pendidikan Islam Megarezky Makassar, atas arahan dan pembinaan yang senantiasa menjadi fondasi dalam pengembangan institusi dan mahasiswa.
2. Ibu Alm. Hj. Suryani, SH., MH sebagai Pendiri Yayasan Pendidikan Islam Megarezky Makassar, atas dedikasi dan kontribusi luar biasa dalam mendirikan lembaga pendidikan yang menjadi wadah pengembangan ilmu dan karakter
3. Bapak Moch. Noer Alim Qolby, S.H., LLM Sebagai Ketua Yayasan Pendidikan Islam Megarezky Makassar, atas dukungan dan kebijakan strategis yang memfasilitasi proses pendidikan dan penelitian secara berkelanjutan.
4. Bapak Prof. Dr. Anwar Ramli, SE., M.Si sebagai rektor Universitas Megarezky, atas motivasi dan arahannya dalam membangun budaya akademik yang unggul dan berdaya saing.

5. Ibu Dr. Wilma, S.Kep., Ns., M.Kep, sebagai Dekan Fakultas Keperawatan dan Kebidanan, atas kesempatan dan dukungan yang diberikan selama masa studi
6. Bapak Iqwan Syarif, S.Kep,. Ns., M.Kep, sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Sarjana Keperawatan, atas bimbingan akademik yang berkelanjutan dan inspiratif.
7. Dosen Pembimbing I Ibu Siti Rahmani, S.Kep., Ns., M.Kep dan Pembimbing II Ibu Sri Wahyuni, S.Kep., Ns., M.Kep, yang telah memberikan arahan, dan saran, dan evaluasi dalam penyusunan karya tulis ini dengan penuh kesabaran dan keikhlasan.
8. Ibu Afrida, S.Kep., Ns., M.Kep, sebagai Pembimbing Akademik (PA), atas pendampingan dan bimbingan akademik selama masa studi penulis.
9. Seluruh Dosen atau Staf Akademik Universitas Megarezky, atas ilmu perhatian, dan pelayanan yang diberikan selama proses studi.
10. SMP Negeri 8 Makassar, atas izin, dukungan, dan kerja samanya selama pelaksanaan penelitian.
11. Teman-teman seperjuangan dan semua pihak yang turut membantu secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan karya ilmiah ini

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan karya ini di masa mendatang.

Akhir kata, semoga karya ilmiah ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, serta menjadi kontribusi yang berarti dalam pengembangan ilmu pengetahuan.

Makassar, 7 Januari 2026

Penulis

Resky Jusandy

ABSTRAK

Resky Jusandy A1C222135. Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Interaksi Sosial Pada Siswa Smp Negeri 8 Makassar (Dibimbing Oleh Siti Rahmani dan Sri Wahyuni)
xiii+50 halaman+9 tabel+3 gambar+13 lampiran

Latar Belakang: Perkembangan teknologi informasi menyebabkan penggunaan gadget semakin meningkat, khususnya pada remaja usia sekolah menengah pertama. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol berpotensi memengaruhi kualitas interaksi sosial siswa, baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Remaja sebagai makhluk sosial membutuhkan interaksi langsung untuk menunjang perkembangan psikososialnya.
Tujuan: untuk mengetahui hubungan antara penggunaan gadget dengan interaksi sosial pada siswa kelas IX SMP Negeri 8 Makassar.
Metode: Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif non-eksperimental dengan pendekatan korelasional. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IX SMP Negeri 8 Makassar sebanyak 240 siswa, dengan sampel 150 responden yang diambil menggunakan teknik *stratified random sampling*.
Hasil: Penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori penggunaan gadget sedang dan interaksi sosial sedang. Uji analisis menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan interaksi sosial pada siswa kelas IX SMP Negeri 8 Makassar, dimana semakin tinggi penggunaan gadget cenderung diikuti dengan penurunan kualitas interaksi sosial.
Kesimpulan: Terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan interaksi sosial pada siswa SMP Negeri 8 Makassar.
Rekomendasi: Diharapkan pihak sekolah dan orang tua dapat memberikan pengawasan serta edukasi mengenai penggunaan gadget yang seimbang agar tidak berdampak negatif terhadap interaksi sosial siswa.

Kata Kunci: Gadget, interaksi sosial, remaja, siswa SMP
Daftar Pustaka: 35 (2020-2025)

ABSRACT

Resky Jusandy A1C222135. ***The Relationship Between Gadget Use and Social Interaction Among Students of SMP Negeri 8 Makassar (Supervised by Siti Rahmani and Sri Wahyuni)***
xiii + 50 pages + 9 tables + 3 figures + 13 appendices

Background: *The rapid development of information technology has led to an increase in gadget use, particularly among junior high school students. Uncontrolled gadget use has the potential to affect the quality of students' social interactions, both in school and in the community. Adolescents, as social beings, require direct social interaction to support their psychosocial development.*
Objective: *to determine the relationship between gadget use and social interaction among ninth-grade students at SMP Negeri 8 Makassar.*
Methods: *This study employed a quantitative non-experimental design with a correlational approach. The study population consisted of all ninth-grade students at SMP Negeri 8 Makassar, totaling 240 students, with 150 respondents selected using a stratified random sampling technique.*
Results: *This study showed that most students were in the moderate category of gadget use and social interaction. Statistical analysis indicated a significant relationship between gadget use and social interaction among ninth-grade students at SMP Negeri 8 Makassar, where higher gadget use tended to be associated with decreased quality of social interaction.*
Conclusion: *There is a significant relationship between gadget use and social interaction among students at SMP Negeri 8 Makassar.*
Recommendation: *Schools and parents are encouraged to provide supervision and education regarding balanced gadget use to prevent negative impacts on students' social interactions.*

Keywords: *gadget, junior high school students, adolescents, social interaction*
Reference**:** 35 (2020-2025)

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN .....Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN.....Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR..... **iii**
ABSTRAK ..... **vi**
ABSRACT..... **vii**
DAFTAR ISI ..... **viii**
DAFTAR TABEL ..... **x**
DAFTAR GAMBAR ..... **xi**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xii**
DAFTAR SINGKATAN DAN LAMBANG ..... **xiii**
BAB I PENDAHULUAN..... **1**
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah..... 4
C. Tujuan Penelitian 4
D. Manfaat Penelitian 5
E. Bidang Ilmu 6
F. Keaslian Penelitian..... 7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... **9**
A. Tinjauan Umum Tentang *Gadget*..... 9
B. Tinjauan Umum Tentang Interaksi Sosial..... 14
C. Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Interaksi Sosial Pada Siswa.... 21
D. Kerangka Teori..... 23
E. Kerangka Konsep..... 24
F. Variabel Penelitian 24
G. Hipotesis Penelitian 24
BAB III METODE PENELITIAN **26**
A. Desain Penelitian 26

B. Populasi dan Sampel penelitian 26
C. Definisi Operasional 29
D. Tempat dan Waktu Penelitian..... 30
E. Alat Pengumpulan Data 30
F. Prosedur Pengumpulan Data..... 32
G. Analisa Data..... 33
H. Etika Penelitian 36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN..... 38
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian..... 38
B. Hasil Penelitian 39
C. Pembahasan..... 42
BAB V PENUTUP..... 49
A. Kesimpulan 49
B. Saran 50
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Keaslian penelitian 7
Tabel 3.1 Definisi operasional..... 29
Tabel 3.2 Skala likert..... 30
Tabel 3.3 Kisi-kisi intrument penelitian..... 31
Tabel 3.4 Skor alternatif jawaban responden 31
Tabel 4.1 Karakteristik Responden 39
Tabel 4.2 Kategori penggunaan gadget..... 40
Tabel 4.3 Kategori interaksi sosial..... 40
Tabel 4.4 Hubungan penggunaan gadget dengan interaksi sosial..... 41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka teori 23
Gambar 2.2 Kerangka konsep 24
Gambar 3.1 Prosedur pengumpulan data 32

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Jadwal Penelitian
Lampiran 2	Lembar Penjelasan Sebagai Peserta Penelitian
Lampiran 3	Lembar Persetujuan Menjadi Responden
Lampiran 4	Lembar Kuesioner
Lampiran 5	Hasil SPSS
Lampiran 6	Master Tabel dan Rekapitulasi Penelitian
Lampiran 7	Tabulasi Penggunaan *Gadget*
Lampiran 8	Tabulasi Interaksi Sosial
Lampiran 9	Surat Pengantar Penelitian LPPM Universitas Megarezky
Lampiran 10	Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan
Lampiran 11	Surat Keterangan Selesai Penelitian
Lampiran 12	Surat Keterangan Lulus Uji Turnitin
Lampiran 13	Dokumentasi Penelitian
Lampiran 14	Lembar Biodata Peneliti

DAFTAR SINGKATAN DAN LAMBANG

Singkatan	Nama	Pemakain pertama kali pada halaman
WHO	*World Health Organization*	1
RSBI	Rintisan Sekolah Bertaraf Nasional	38
SSN	Sekolah Standar Nasional	38
IMTAQ	Imam Taqwa	38
IPTEK	Ilmu Pengetahuan	38
LAMBANG		
IX	Sembilan	3
r	Korelasi	6
n	Jumlah Responden	41
p	Value	41

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan era teknologi dan informasi semakin meningkat pesat, penggunaan *gadget* telah memasuki setiap sendi kehidupan masyarakat diseluruh dunia. Fenomena ini sangat memudahkan pengguna mengakses berbagai hal seperti, komunikasi dengan jangkauan yang sangat luas, pendidikan, hiburan, bahkan sampai dengan pekerjaan yang semakin mudah. Didunia tercatat tiongkok menduduki peringkat pertama sebagai negara dengan penggunaan *gadget* terbanyak, diikuti oleh india dengan peringkat kedua dan kemudian amerika serikat dengan peringkat ketiga. Ditengah dominasi negara-negara besar tersebut, Indonesia juga mengikuti peringkat keempat dengan pengguna *gadget* terbanyak didunia, dengan perkiraan lebih dari 90% penggunanya merupakan kelompok dengan usia remaja. Berdasarkan fenomena yang terjadi saat ini, remaja memiliki ketergantungan dalam *gadget* sehingga berhubungan dengan kualitas interaksi sosial. Menurut survey disalah satu sekolah negri dikota cimahi ditemukan empat dari enam siswa menyatakan bahwa mereka lebih memilih bermain dengan *gadget* dari pada bersosialisasi dengan teman sebayanya (Albar et al., 2024).

Menurut *World Health Organization* (WHO) remaja didefinisikan sebagai individu dalam rentang usia 10 hingga 19 tahun. Remaja merupakan priode transisi dari masa kanak-kanak menuju dewasa yang ditandai dengan berbagai perubahan fisik, mental, emosional dan sosial. Masa remaja merupakan masa yang sangat penting dalam proses perkembangan dan perkembangan pada

masa remaja seharusnya mendapatkan perhatian dari berbagai pihak terutama pada lingkungan sekitar. 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 kebanyakan lebih memilih untuk sibuk dengan *gadget*nya daripada harus berinteraksi dengan orang sekitar, sehingga meningkatnya durasi penggunaan gadget oleh remaja dapat menimbulkan kekhawatiran akan terjadinya penuruan kualitas interaksi sosial secara langsung (*face to face*) (Wahyuliarmy et al., 2021). Menurut penelitian Widya telah ditemukan bahwa ada hubungan negatif antara intensitaas penggunaan *gadget* dan interaksi sosial, oleh karena itu semakin intens seorang menggunakan *gadget* maka semakin sedikit interaksi sosial yang mereka lakukan dan sebaliknya jika interaksi sosial semakin tinggi maka durasi penggunaan *gadget* tidak terlalu intens(Nurfiani Widya et al., 2023).

Interaksi sosial adalah hubungan antara individu satu dengan individu lain yang saling mempengaruhi dan terdapat hubungan saling timbal balik. Pada hakikatnya peserta didik sebagai individu merupakan makhluk sosial yang tentu terlibat dan membutuhkan orang lain, hal tersebut merupakan kehidupan yang tidak pernah bisa dipisahkan oleh setiap individu. Tidak jarang manusia tidak berkomunikasi secara langsung dengan orang lain apa lagi pada remaja, akan tetapi saat ini sering kali kita temui interaksi sosial pada remaja cenderung pasif dan rendah disebabkan oleh penggunaan teknologi yang semakin pesat. (Nurfiani et al., 2023). Interaksi sosial sangat penting bagi siswa untuk

mengekspresikan dan menerapkan penegtahuan kehidupan nyata kedalam kehidupan akademik dan sebaliknya. Namun penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat berdampak terhadap interaksi sosial pada remaja, karena waktunya kebanyakan dihabiskan untuk membuka sosial media, bermain game dan menonton dari pada berinteraksi langsung dengan teman yang ada disekitarnya (Ayub Muhammad et al., 2022)

Berdasarkan studi awal yang dilakukan peneliti terhadap beberapa siswa kelas IX, diperoleh hasil bahwa adanya ketidaksesuaian antara penggunaan *gadget* masing-masing individu dengan interaksi sosial mereka. Hasil observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa tidak semua siswa yang cenderung sering bermain *gadget* susah untuk berinteraksi sosial karena kebanyakan dari mereka juga senang bermain *gadget* dengan teman mereka dan sebaliknya terdapat beberapa siswa yang cenderung menutup diri dari lingkungan mereka karena pengaruh *gadget*. Dari beberapa responden memiliki karakteristik dan interaksi sosial yang berbeda-beda. Beberapa individu terlihat lebih senang bermain *gadget* bersama teman mereka karena merasa lebih terhubung secara sosial dan dapat memperkuat ikatan pertemanan mereka. Sementara itu ada juga beberapa siswa introvert atau yang cenderung menutup diri dari lingkungan mereka dan merasa lebih nyaman dan aman. Perbedaan ini menimbulkan pertanyaan penting, sejauh mana penggunaan *gadget* mempengaruhi interaksi sosial siswa, hal inilah yang menjadi dasar peneliti tertarik untuk membahas dan meneliti lebih lanjut “Hubungan

Penggunaan *Gadget* Dengan Interaksi Sosial Pada Siswa Smp Negeri 8 Makassar".

Berdasarkan dari uraian diatas maka sangatlah penting untuk mengidentifikasi adanya "Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Interaksi Sosial Pada Siswa SMP Negeri 8 Makassar"

B. Rumusan Masalah

Penggunaan *gadget* sangat berpengaruh terhadap interaksi sosial siswa disekolah maupun lingkungan sekitar. Di SMP Negeri 8 Makassar khususnya pada kelas IX, jumlah siswa yang menggunakan gadget sangat tinggi. Berdasarkan hasil observasi awal, hampir semua siswa kelas IX menggunakan *gadget* sebagai sarana komunikasi dan hiburan. Namun, penggunaan *gadget* yang berlebihan pada siswa dapat mempengaruhi interaksi sosial mereka, seperti mengurangi kemampuan berkomunikasi secara langsung karena lebih banyak bermain *gadget*, meningkatkan rasa kesepian, dan mengganggu hubungan dengan teman-teman.

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dalam hasil penelitian ini adalah "Apakah ada hubungan antara penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada siswa kelas IX di SMP Negeri 8 Makassar?".

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

   Diketahuinya hubungan antara penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada siswa di SMP Negeri 8 Makassar.

2. Tujuan Khusus

   a. Diketahuinya karakteristik siswa di SMP Negeri 8 Makassar.

   b. Diketahuinya tingkat penggunaan *gadget* pada siswa di SMP Negeri 8 Makassar

   c. Diketahuinya interaksi sosial siswa di SMP Negeri 8 Makassar

   d. Diketahuinya hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada siswa di SMP Negeri 8 Makassar

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan pada penelitian ini terbagi atas beberapa pihak, sebagai berikut:

1. Manfaat bagi peneliti

   Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti dalam mengembangkan pemahaman ilmiah yang lebih mendalam tentang manfaat penggunaan gadget khususnya dalam berinteraksi sosial. Melalui proses penelitian ini, peneliti memperoleh pengalaman langsung dalam merancang studi kuantitatif, serta melakukan analisis data yang valid dan sistematis.

2. Manfaat bagi responden/masyarakat

   Penelitian ini dapat memberikan manfaat langsung bagi para responden, yaitu siswa khususnya kelas IX di SMP Negeri 8 Makassar dengan membantu mereka mengenali faktor dan dampak yang mempengaruhi pola interaksi sosial mereka dalam pengunaan *gadget.*

3. Manfaat bagi SMP Negeri 8 Makassar

Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pihak sekolah sebagai bahan acuan atau evaluasi terhadap perkembangan interaksi sosial siswa dalam penggunaan *gadget*, sehingga pihak sekolah dapat mengembangkan strategi untuk meningkatkan kualitas interaksi sosial siswa dan mengurangi dampak negatif penggunaan *gadget*. Dengan cara memantau penggunaan *gadget* siswa serta mengembangkan program yang mendukung penggunaan *gadget* yang seimbang dan sehat.

E. Bidang Ilmu

Penelitian ini berada dalam ranah ilmu keperawatan komunitas, yang merupakan cabang dari ilmu keperawatan yang berfokus pada upaya peningkatan kesehatan dan kesejahteraan masyarakat melalui pendekatan komunitas. Acuan penelitian ini tentang interaksi sosial dan penggunaan *gadget* yang dapat membantu bagaimana teknologi dapat mempengaruhi kesehatan mental dan sosial pada masyarakat khususnya remaja. Sehingga perawat komunitas dapat lebih efektif dalam memberikan edukasi dan intervensi kepada remaja untuk menggunakan gadget secara seimbang dan sehat

F. Keaslian Penelitian

Tabel 1.1
Keaslian Penelitian

No	Judul, Nama dan Tahun Penelitian	Variabel yang diteliti	Desain Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan Peneliti Sebelumnya
1.	Hubungan Antara Interaksi Sosial dengan Kecanduan Penggunaan *Gadget* pada Siswa (Nurfiani et al., 2023)	Interaksi sosial, kecanduan penggunaan *gadget*	Pendekatan kuantitatif korelasional dengan metode ilmiah menggunakan kuisioner tertutup	Diperoleh nilai korelasi bahwa nilai r hitung dengan table r product pada taraf signifikasi 5% dan 1% yaitu 0,245 dan 0,330 ditemukan bahwa hasil nilai r hitung lebih tinggi dari pada r table. Yang berarti semakin tinggi interaksi sosial siswa maka semakin rendah kecanduan penggunaan *gadget* dan semakin rendah interaksi siswa semakin tinggi kecanduan penggunaan *gadget*. Artinya, interaksi sosial berpengaruh terhadap kecanduan penggunaan *gadget* siswa.	Perbedaan dengan penelitian sebelumnya adalah variable yang diteliti. Variabel yang sebelumnya meneliti kecanduan *gadget* terhadap interaksi sosial sedangkan penelitian ini meneliti penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial siswa.
2.	Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMP Negeri 7 Muaro Jambi (Hanita et al., 2023)	Penggunaan *gadget*, perilaku sosial	Kuantitatif dengan metode Expost-facto menggunakan observasi dan wawancara	Penggunaan *gadget* pada siswa memperoleh hasil persentase sebesar 67,10% dengan kategori tertinggi yang artinya penggunaan *gadget* memiliki peran yang sangat besar bagi siswa, sedangkan perilaku siswa memperoleh hasil 65,80% dengan	Perbedaan dengan penelitian sebelumnya adalah peneliti sebelumnya meneliti terkait pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial sedangkan peneilitian ini meneliti mengenai hubungan antara penggunaan

				kategori tertinggi yang berarti perilaku siswa memiliki peran yang tinggi. Dengan demikian bahwa terdapat pengaruh yang cukup kuat dan signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap perilaku siswa	*gadget* dengan interaksi sosial.
3.	Durasi Penggunaan *Gadget* Berhubungan dengan Interaksi Sosial Remaja di SMP Muhammadiyah 2 Karanganyar (Fahrudin et al., 2020)	Durasi penggunaan *gadget*, interaksi sosial remaja	Metode observasi analitik dengan desain cross sectional dengan menyebarkan link kuesioner	Hasil penelitian menunjukkan ada hubungan negatif antara durasi penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosila remaja dengan orang tua dan lingkungan masyarakat, dimana semakin tinggi durasi penggunaan *gadget* maka semakin rendah interaksi sosial remaja dengan orang tua dan lingkungan masyarakat yang berarti ada hubungan positif antara durasi penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial remaja dilingkungan sekolah, dimana semakin tinggi durasi penggunaan *gadget* maka semakin tinggi interaksi sosial dilingkungan sekolah.	Perbedaan dengan penelitian sebelumnya adalah peneliti sebelumnya meneliti terkait durasi penggunaan yang berhubungan dengan interaksi sosial sedangkan penelitian ini cuman meneliti mengenai hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Umum Tentang *Gadget*

1. Definisi *gadget*

Gadget merupakan salah satu alat teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi pada saat ini. Sekarang ini *gadget* bukanlah benda yang asing lagi, melainkan benda yang sangat berpengaruh terhadap keberlangsungan masyarakat dan hampir semua orang memilikinya. Tidak hanya masyarakat perkotaan gadget saat ini juga dimiliki oleh masyarakat pedesaan sebagai alat komunikasi jarak jauh (Waluyo et al., 2024).

Menurut (Pengemenan et al., 2024) *gadget* merupakan teknologi komunikasi yang paling berkembang pada saat ini dan memiliki banyak fungsi. Selain untuk berkomunikasi, *gadget* dapat digunakan sebagai media hiburan untuk menonton video, mendengarkan musik dan mengabadikan momen melalui kamera hingga bermain game online. Sedangkan *gadget* menurut (Hanita Fitri Mella et al., 2023) *gadget* merupakan salah satu teknologi yang canggih dan memiliki banyak fungsi. Namun penggunaan *gadget* secara berlebihan dan tidak tepat akan membuat seseorang bersikap tidak peduli terhadap lingkungan sekitarnya baik dalam lingkungan masyarakat, lingkungan keluarga maupun lingkungan sekolah yang dapat menggangu perkembangan siswa dalam bersosialisasi terutama dalam berperilaku.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa *gadget* adalah suatu benda atau barang yang diciptakan khusus di era yang serba maju ini

dengan tujuan untuk membantu segala sesuatu menjadi lebih mudah dan praktis dibandingkan teknologi-teknologi sebelumnya. Apabila seseorang khususnya remaja dapat memanfaatkannya dengan baik, *gadget* bisa sangat membantu dan mempermudah segalanya. Akan tetapi, apabila anak menyalahgunakan penggunaan *gadget* maka fungsi *gadget* yang seharusnya bersifat mempermudah hubungan sosial atau komunikasi seseorang malah menjadikan hubungan sosial tersebut semakin buruk karena secara langsung mereka sibuk dengan *gadget* masing-masing ketika berkumpul dengan orang lain.

2. Manfaat penggunaan *gadget*

Menurut (Rahmadhani et al., 2021) menjelaskan bahwa manfaat penggunaan *gadget* sebagai berikut:

a. Komunikasi

Ilmu pengetahuan pada era globalisasi saat ini berkembang dengan sangat pesat, dengan adanya *gadget* komunikasi saat ini semakin mudah, cepat, praktis dan menjadi lebih efisien.

2. Sosial

Pemanfaatan kecanggihan *gadget* saat ini adalah dengan tercapaianya banyak fitur dan aplikasi yang dapat berbagi berita, kabar dan cerita. Sehingga dengan adanya *gadget* memungkinkan untuk memperbanyak teman dan memperluas jangkauan dengan kerabat yang jauh tetapi dapat terjalin dengan waktu yang relatif cepat.

3. Pendidikan

Semakin pesatnya perkembangan teknologi, peserta didik dapat belajar dimanapun dan kapanpun tanpa dibatasi dinding kelas. Melalui *gadget* peserta didik dapat mengakses berbagai sumber dan ilmu pengetahuan yang diperlukan secara cepat dan mudah. Kemudian juga mereka tidak harus pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk datang belajar.

3. Dampak *gadget*

Dalam kehidupan sosial perkembangan *gadget* (handphone) telah mengubah kehidupan manusia dengan cara berbeda, yang mempengaruhi cara bekerja, cara berfikir, kehidupan pribadi dan hubungan antar manusia. Menurut (Syahputri et al., 2022) ada dua dampak penggunaan *gadget* yaitu:

a. Dampak positif *gadget*

1) Penggunaan *gadget* meningkatkan konektifitas, baik jarak jauh maupun jarak dekat dan mengurangi jumlah waktu dimana kita tidak bisa berkomunikasi dengan orang lain. Sebelum adanya *gadget* manusia perlu hadir secara fisik dengan seseorang tetapi dizaman yang sudah berkembang ini manusia tidak lagi di pusingkan dengan hal demikian karena dengan berkomunikasi lewat *gadget* manusia dapat berbicara dengan seseorang dimana saja baik sambil berjalan-jalan atau dalam posisi santai.

2) Dampak *gadget* memiliki pengaruh yang berbeda pada demografis yang berbeda. Individu yang lanjut usia, terutama mereka yang

memiliki masalah mobilitas bisa mengurangi rasa terisolasi dengan menggunakan *gadget* dan tidak bergantung pada kunjungan dari orang lain untuk tetap berhubungan dengan dunia luar. Dan pada anak-anak maupun remaja memungkinkan mereka untuk mengembangkan kemandirian mereka. Dari hasil penelitian didapatkan bahwa 30% orang tua akan membiarklan anak-anak mereka tetap berada diluar jika mereka memegang ponsel agar tetap bisa dihubungi.

3) Memudahkan dalam berkomunikasi dan memperoleh informasi. Internet juga dapat menghubungklan jutaan manusia di seluruh dunia tanpa mereka mengetahui keberadaan lawan komunikasinya. Informasi dapat dikirim dalam berbagai bentuk, seperti suara, gambar, teks, data maupun yang lainnya.
4) Mengembangkan kemampuan dan kesadaran yang biasanya berkaitan dengan pembinaan keterampila dan kemampuan dasar individu untuk membantu mereka mencapai tujuan Pembangunan.

b. Dampak negatif *gadget*

Pada umumnya dampak penggunaan teknologi informasi yaitu merupakan kecanduan *gadget* yang digunakan pada diri seseorang. Jika dibiarkan begitu saja maka akan berakibat fatal terhadap kondisi penggunaan *gadget* tersebut karena terdapat efek ketergantungan yang akan terjadi semakin besar dan dapat merusak psikologi terhadap dirinya sendiri. Salah satu efek yang menyebabkan seseorang

kecanduan dalam penggunaan teknologi informasi yaitu karena banyaknya kemudahan terhadap akses yang di berikan oleh *gadget* yang semakin berkembang sehingga membuat individu yang mamakainya semakin penasaran.

Selain itu ada beberapa dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang dapat mempengaruhi kehidupan diantaranya:

1) Mendorong munculnya kejahatan

   Internet telah mendorong jenis-jenis kejahatan baru yang tidak ada sebelumnya. Selain itu kejahatan yang dilakukan melalui internet sulit diukur karena jangkauan internet yang sedemikian luas serta kerugian yang diderita korban sulit diukur besarnya disebabkan lokasinya tersebar diseluruh dunia. Kejahatan yang terjadi salah satunya ialah penipuan, pencurian melalui kartu kredit, dan pornografi merupakan beberapa contoh kejahatan kontensional yang menjadi lebih besar dampaknya karena dikerjakan dalam dunia internet.

2) Mempermudah masuknya nilai-nilai budaya asing

   Kemajuan teknologi telah medorong masuknya nilai-nilai budaya asing yang bersifat negatif, seperti cara berpakaian yang tidak sesuai dengan norma etika, mendorong pergaulan bebas dikalangan remaja tanpa memerhatikan etika pergaulan, kurang harmonisnya antara anak dan orang tua karena si anak cenderung memberontak dan ingin berperilaku bebas tanpa aturan orang tua yang mengikat. Terutama

dikalangan generasi muda atau remaja sudah begitu banyak dampak negatif budaya asing dari teknologi yang mengakibatkan kerugian.

3) Mempermudah penyebaran pornografi

Perkembangan teknologi telah mempermudah pembuatan, penyebarluasan dan penggunaan pornografi sehingga menyebabkan pergeseran nilai-nilai dan moral masyarakat. Hal ini ditunjukan dengan meningkatnya permisif (menerima) masyarakat terhadap perbuatan-perbuatan porno aksi. Kecenderungan ini telah memunculkan keresahan dan kekhawatiran masyarakat beragama dan akan sendi-sendi norma dan etika yang sangat diperlukan dalam pemeliharaan dan pelestarian tatanan kehidupan masyarakat.

B. Tinjauan Umum Tentang Interaksi Sosial

1. Definisi interaksi sosial

Pada hakekatnya manusia adalah makhluk sosial, yang dalam kesehariannya pasti akan membutuhkan orang lain. Jadi setiap manusia tidak akan mampu hidup di dunia ini sendirian tanpa bantuan orang lain. Adanya bantuan dari orang lain yang akan menjadi terbentuknya interaksi sosial dengan orang lain. Menurut (Andangjati et al., 2021) interaksi sosial adalah hubungan antara individu dalam suatu kelompok yang rata-rata anggota kelompoknya memiliki usia dan kematangan yang sama serta didalamnya terdapat ketertarikan, perhatian dan saling mempengaruhi satu sama lain.

Interaksi sosial adalah peristiwa yang kompleks, termasuk tingkah laku yang berupa rangsangan dan reaksi keduanya yang mungkin mempunyai arti. Interaksi sosial juga merupakan suatu proses yang berhubungan dengan keseluruhan tingkah laku anggota kelompok dalam kegiatan hubungan dengan yang lain dan dalam hubungan dengan aspek keadaan lingkungan selama kelompok tersebut dalam (Juwariyah et al., 2023)

Berdasarkan uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa interaksi sosial adalah hubungan timbal balik yang saling mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki perilaku yang berlangsung antara individu dengan individu, individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok.

2. Faktor yang mempengaruhi interaksi sosial

Menurut (Batinah et al., 2022) faktor-faktor yang mendasari interaksi sosial adalah:

a. Faktor imitasi

Seluruh kehidupan sosial akan dipengaruhi faktor imitasi, namun dalam realitasnya banyak yang mengatakan tidak seimbang atau berat sebelah. Harus diakui bahwa dalam interaksi sosial peranan imitasi tidaklah kecil, sebagai contoh kita seriung melihat anak kecil sedang belajar bahasa seakan-akan mereka mengintimidasi dirinya sendiri atau mengulang-ulangi kata yang menurut orang lain sukar orang belajar bahasa tanpa mengintimidasi orang lain.

b. Faktor sugesti

Faktor sugesti adalah pengaruh psikis, baik yang datang dari dirinya sendiri maupun dari orang lain yang pada umunya diterima tanpa adanya daya kritik. Sugesti merupakan anjuran tertentu yang menimbulkan suatu reaksi langsung tanpa pikir panjang dengan orang lain yang menerimanya.

c. Faktor identifikasi

Identifikasi adalah dorongan untuk menjadi identik (sama) dengan orang lain. Identifikasi merupakan usaha seseorang untuk menerapkan norma-norma, sikap-sikap, cita-cita atau pedoman-pedoman tingkah laku dalam bermacam-macam situasi dari orang lain kedalam kehidupannya. Masa perkembangan dimana individu paling banyak melakukan identifikasi kepada orang lain yaitu masa remaja.

d. Faktor simpati

Simpati adalah perasaan tertariknya orang yang satu dengan yang lain. Simpati muncul dalam diri seorang individu tidak atas dasar rasional, melainkan berdasarkan penilaian perasaan seperti proses identifikasi. Seorang individu tiba-tiba dirinya merasa tertarik dengan orang lain dan tertariknya itu bukan karena salah satu ciri tertentu melainkan karena keseluruhan cara bertingkah laku menarik baginya.

3. Aspek-aspek interaksi sosial

Aspek menurut (Retalia et al., 2022) ada beberapa aspek yang mendasari interaksi sosial, antara lain yaitu:

a. Komunikasi

Komunikasi adalah bahwa seseorang memberikan tafsiran pada perilaku orang lain (yang berwujud pembicaraan, gerak gerik bedaniah, atau sikap), perasaan-perasaan apa yang ingin disampaikan oleh orang tersebut. Dalam komunikasi terdapat empat unsur yaitu adanya pengiriman dan penerima berita, adanya berita yang dikirimkan, ada media atau alat pengirim berita, ada system simbol yang digunakan untuk menyatakan berita. Komunikasi sangat penting dalam kehidupan dan merupakan unsur yang penting dalam menjalin interaksi sosial. Adanya komunikasi, sikap-sikap dan perasaan-perasaan suatu kelompok atau orang perorangan dapat diketahui oleh kelompok lain atau orang lain.

b. Saling menghargai

Menghargai adalah dimana setiap orang saling menghormati, mengindahkan, memuliakan dan menjunjung tinggi pendapat dan keyakikan orang lain. Karakter seseorang yang suka menghargai orang lain terbangun dari sifatnya yang mau memikirkan kepentingan orang lain, memiliki rasa pengakuan atas ide, karya, serta kontribusi orang lain. Orang yang memiliki karakter ini jauh dari sifat egois yang mementingkan diri sendiri, serta dengan tulus suka mengucapkan terima kasih atas jasa dan budi baik orang lain.

c. Sikap

Sikap adalah sesuatu yang dipelajari yang bukan bawaan. Sikap lebih dapat dibentuk, dikembangkan, dipengaruhi, dan diubah, dengan demikian sikap seseorang atau individu tergantung dimana individu tersebut tinggal. Sikap merupakan kesiapan seorang untuk bertindak secara tertentu terhadap hal-hal tertentu. Sikap dalam bersifat positif, dan dapat bersifat negatif. Sikap positif, kecenderungan tindakan adalah mendekati, menyenangi, mengharapkan objek tertentu, sedangkan sikap negatif terdapat kecenderungan untuk menjauhi, menghindari, membenci, tidak menyukai objek tertentu.

d. Empati

Dalam interaksi sosial dapat diartikan sebagai menghayati perasaan orang lain atau turut merasakan apa yang dirasakan orang lain. Empati adalah suatu kesediaan untuk memahami orang lain secara paripurna, baik yang nampak maupun yang terkandung, khususnya dalam aspek perasaan, pikiran dan keinginan. Dengan berempati, seseorang menempatkan diri dalam suasana perasaan, pikiran, dan keinginan orang lain sedekat mungkin.

e. Dukungan atau motivasi

Dalam interaksi sosial perlu dimunculkan adanya sikap memberi dukungan atau motivasi kepada orang lain. Retalia secara tegas menyatakan keterbukaan dan empati tidak akan bertahan lama apabila tidak didukung oleh memberi sikap dukungan, yang berarti bahwa

dalam berinteraksi perlu adanya suasana yang mendukung atau memotivasi.

f. Tingkah laku kelompok

Menurut toko psikologi, tingkah laku kelompok adalah hubungan dari tingkah laku individu secara bersama-sama. Tingkah laku individu tidak timbul dengan sendirinya tetapi sebagai akibat dari stimulus yang diterima oleh individu yang bersangkutan baik stimulus eksternal maupun stimulus internal. Dalam suatu kelompok, tingkah laku individu dapat membentuk tingkah lakunya sesuai dengan kelompok yang ada. Tingkah laku yang terjadi dalam suatu kelompok mempengaruhi terbentuknya kerjasama dalam kelompok tersebut.

g. Nilai sosial

Nilai sosial merupakan nilai-nilai umum mengenai tingkah laku dan sikap individu anggota kelompok yang dihendaki oleh kelompok mengenai bermacam-macam hal yang berhubungan dengan kehidupan kelompok yang melahirkan nilai tingkah laku dan sikap.

4. Bentuk-bentuk interaksi sosial

Bentuk-bentuk interaksi sosial (Yulinda Otoluw et al., 2025) antara lain yaitu:

a. Kerja sama

Kerja sama adalah suatu bentuk proses sosial, dimana didalamnya terdapat aktivitas tertentu yang ditunjukan untuk mencapai tujuan bersama dengan saling membantu dan saling memahami terhadap

aktivitas masing-masing. Sehingga bentuk kerjasama dapat berkembang apabila orang-orang dapat digerakkan untuk mencapai tujuan bersama.

b. Persaingan

Persaingan adalah suatu usaha seseorang untuk mencapai sesuatu yang lebih daripada yang lainnya. Persaingan juga merupkan kegiatan yang berupa perjuangan sosial untuk mecapai tujuan, dengan saling bersaing dengan yang lain, namun dengan sportif dan damai (tidak saling menjatuhkan).

c. Pertikaian atau konflik

Pertikaian merupakan suatu bentuk interaksi sosial yang dimana pihak yang satu berusaha menjatuhkan pihak orang lain dan suatu proses sosial dimana individu atau kelompok berusaha untuk memenuhi tujuannya dengan jalan menantang pihak lawan yang disertai ancaman/kekerasan.

d. Akomodasi

Akomodasi merupakan suatu keadaan dalam sebuah konflik atau suatu usaha pertentangan untuk mencapai kestabilan. Namun, tidak selamanya suatu akomodasi berhasil sepenuhnya

e. Asimilasi

Asimilasi adalah proses sosial dimana kelompok atau individu yang berbeda budaya secara bertahap kehilangan ciri khas budaya asli mereka dan mengadopsi budaya dominan dalam masyarakat.

f. Kontroversi

Kontroversi adalah perdebatan atau perselisihan yang intens tentang suatu topik yang menarik perhatian banyak orang dan menimbulkan perbedaan pendapat yang kuat. Istilah ini sering digunakan untuk menggambarkan situasi dimana ada ketidaksepakatan yang signifikan.

C. Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Interaksi Sosial Pada Siswa

Pada Masa remaja, kemampuan interaksi sosial mengambil peran yang semakin penting bagi remaja. Hal ini disebabkan karena pada masa remaja individu sudah memasuki dunia pergaulan yang lebih luas dimana pengaruh teman-teman dan lingkungan sosial sangat menentukan. Pada usia 12 tahun, remaja awal mulai menjauhkan diri dari orang dewasa dan menghabiskan waktu dengan teman sebaya. Selama masa remaja pertengahan remaja tersebut menghabiskan waktu dua kali lebih banyak bersama teman-teman sebaya dan pergaulannya dibandingkan dengan orang tua atau kerabat lainnya. Hal itulah yang menjadi alasan mengapa kebutuhan sosial remaja lebih besar dibandingkan yang lainnya (Kurniawati et al., 2024).

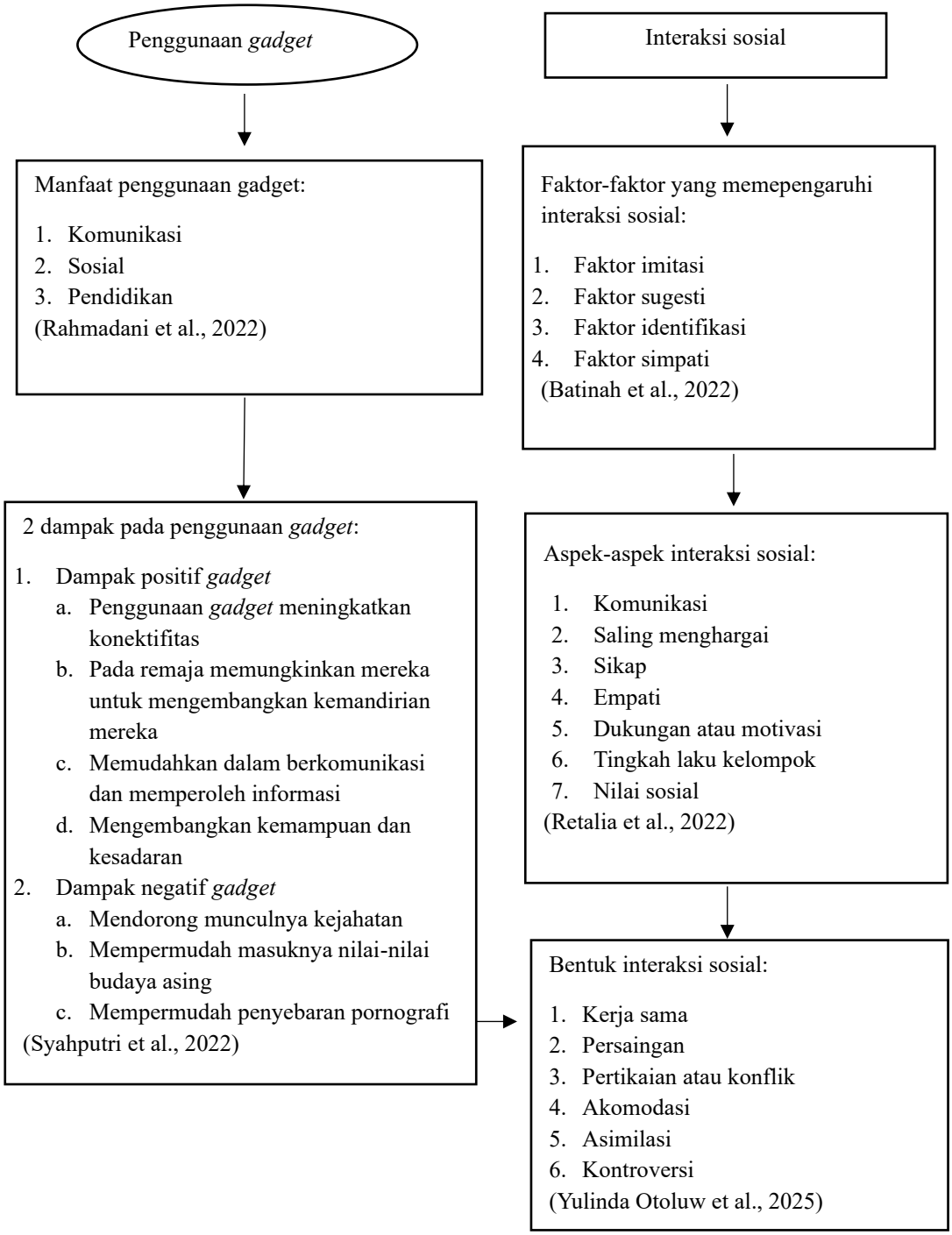
Penelitian lain mengatakan bahwa individu yang merasa kesepian akan cenderung menghabiskan waktu senggangnya pada aktivitas sendiri dan memiliki sedikit teman. Remaja merasa disingkirkan dan percaya bahwa hanya memiliki sedikit kebersamaan dengan orang-orang yang ditemauinya. Untuk menghindari penolakan, remaja berinteraksi secara terbatas atau memilih berinteraksi secara tidak langsung dengan orang lain. Selain itu kondisi lain yang mempersempit remaja dalam mengembangkan kemampuan interaksi

sosial adalah kecenderungan menggunakan *gadget*. *Gadget* merupakan media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern dan semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia yang dapat dinikmati oleh siapapun. Dikatakan bahwa pada remaja yang tumbuh dalam lingkungan pengguna *gadget* memiliki gangguan pada kemampuan interaksi sosialnya. Demikian pula sebaliknya, jika remaja mampu mengontrol diri dengan baik dan bijak dalam menggunakan *gadget*, maka akan memiliki interaksi sosial yang baik (Purwandari, 2025)

Dengan demikian dapat dipahami bahwa penggunaan *gadget* mempunyai hubungan erat dengan interaksi sosial seseorang baik dalam lingkungan keluarga, maupun sekolah dan masyarakat.

D. Kerangka Teori

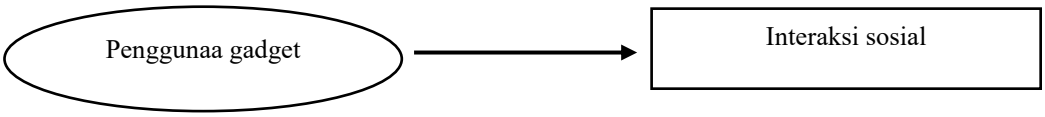
Gambar 2.1
Kerangka Teori



E. Kerangka Konsep

Kerangka konsep merupakan visualisasi hubungan antara berbagai variabel, yang dirumuskan oleh peneliti setelah membaca berbagai teori yang ada dan kemudian Menyusun teorinya sendiri yang akan digunakannya sebagai landasan untuk penelitiannya (Subhaktiyasa, 2024)

Gambar 2.2
Kerangka Konsep



Keterangan:

: Variabel independen

: Variabel dependen

: Penghubung antar variabel

F. Variabel Penelitian

Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian sesuatu penelitian. Menurut (Arif Rachman dkk, 2024) variabel independen adalah variabel yang dapat menjadi penyebab yang mempengaruhi timbul dan perubahannya variabel independent, variabel independen dalam penelitian ini adalah penggunaan gadget. Variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat dari variabel independent, variabel dependen dalam penelitian adalah interaksi sosial.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara tentang rumusan masalah penelitian (Abubakar, 2021) Hipotesis pada penelitian ini adalah:

1. Hipotesis Alternatif (Ha)

   Terdapat hubungan yang signifikan antara pengunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada siswa Smp Negeri 8 Makassar.

2. Hipotesis Nol (H0)

   Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada siswa Smp Negeri 8 Makassar.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Menurut (Widodo et al., 2023) desain penelitian merupakan bagaiamana peneliti akan mengumpulkan data menganalisis data yang diperlukan untuk menguji hipotesis atau menjawab pertanyaan penelitian. Menurut (Adiputra et al., 2021) penelitian kuantitatif salah satu pendekatan penelitian yang menggunakan data dalam bentuk angka untuk menjawab pertanyaan penelitian. Pendekatan ini menekankan pengukuran yang obyektif, pengumpulan data terstandar, dan penggunaan analisis statistic umtuk menguji hipotesis atau menjelaskan suatu fenomena.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain penelitian kuantitatif non-eksperimental dengan pendekatan korelasional. Desain ini dipilih karena peneliti ingin mengetahui hubungan antara penggunaan *gadget* dan interaksi sosial pada siswa kelas IX SMP Negeri 8 Makassar.

B. Populasi dan Sampel penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian dapat ditarik kesimpulannya (sintesis). Populasi bukan juga sekedar jumlah yang ada pada objek/subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek yang diteliti (Anggreni, 2022).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa aktif kelas IX SMP Negeri 8 Makassar dengan jumlah siswa 240.

2. Sampel

Menurut (Adil, 2023) sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki sifat/ karakteristik guna mengetahui seberapa besar smpel yang akan digunakan dalam penelitian, sampel yang diambil diharapkan dapat mewakili dari populasi. Menurut (Sugiyono, 2023) sampel merupakan bagian dari total sifat/karakteristik yang dipunyai oleh populasi yang dilakukan secara statistik dan berdasarkan pada estimasi penelitian untuk menentukan seberapa besar sampel

Dalam penelitian ini, sampel yang diambil menggunakan rumus slovin. Pemilihan rumus slovin dilakukan karena populasi penelitian berjumlah cukup besar, sehingga diperlukan metode penentuan sampel yang efisien dan representatif untuk memperoleh data yang akurat tanpa harus meneliti seluruh populasi.

$$n = \frac{N}{1 + N\,(e)^2}$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel yang diperlukan

N = Jumlah populasi

e = Tingkat kesalahan sampel (sampling eror), biasanya 5%

Maka perhitungan sampelnya:

$$n= \frac{N}{1+N\,(e)^2}$$

$$n= \frac{240}{1+240\,(0{,}05)^2}$$

$$n= \frac{240}{1+240\,(0{,}0025)}$$

$$n= \frac{240}{1+0{,}6}$$

$$n= \frac{240}{1{,}6} = 150$$

Sampel dalam penelitia ini diambil dengan teknik Stratified Random Sampling. Teknik pengambilan sampel yang digunakan bila populasi mempunyai anggota atau unsur yang tidak homogen dan berstrata (Sugiyono, 2023). Di SMP Negeri 8 Makassar terdiri dari 6 kelas yang terdiri dari beberapa siswa perkelasnya yaitu

a. Kelas IX. 1 terdiri dari 40 siswa dan saya mengambil sampel 25 orang
b. Kelas IX. 2 terdiri dari 41 siswa dan saya mengambil sampel 25 orang
c. Kelas IX. 3 terdiri dari 41 siswa dan saya mengambil sampel 25 orang
d. Kelas IX. 4 terdiri dari 38 siswa dan saya mengambil sampel 25 orang
e. Kelas IX. 5 terdiri dari 42 siswa dan saya mengambil sampel 25 orang
f. Kelas IX. 6 terdiri dari 38 siswa dan saya mengambil sampel 25 orang

3. Kriteria sampel

Penetapan kriteria sampel memiliki peran penting dalam upaya mengurangi bias hasil penelitian, terutama terhadap variabel kontrol yang mungkin memengaruhi variabel yang akan diteliti. Kriteria sampel dibagi menjadi dua bagian yaitu kriteria inklusi dan kriteria eksklusi (Sembiring Br Tamaulina et al., 2024)

a. Kriteria Inklusi

Kriteria inklusi mencakup karakteristik umum dari subjek penelitian yang merupakan bagian dari populasi target yang akan diteliti.

Kriteria inklusi pada penelitian ini yaitu:

1) Siswa aktif kelas IX SMP Negeri 8 Makassar
2) Siswa yang membawa gadget ke sekolah

b. Kriteria Eksklusi

Kriteria eksklusi merupakan proses menghilangkan atau tidak menyertakan subjek yang sejatinya memenuhi kriteria inklusi.

Kriteria eksklusi pada penelitian ini yaitu:

1) Siswa yang menolak atau tidak bersedia untuk menjadi responden

C. Definisi Operasional

Tabel 3.1
Definisi Operasional

Variabel	Definisi Operasional	Cara Ukur	Hasil Ukur	Skala
Penggunaan *gadget*	Penggunaan *gadget* dalam penelitian ini dilihat dari seberapa sering siswa menggunakan *gadget* yang dapat mempengaruhi interaksi sosial mereka dilingkungan sekolah.	Diukur menggunakan kuesioner penggunaan *gadget* sebanyak 13 pertanyaan.	Kategori: Tinggi= 39-52 Sedang= 26-38 Rendah= 13-25	Ordinal

Interaksi sosial	Segala bentuk pertukaran atau komunikasi timbal balik antara satu siswa dengan siswa yang lain atau antara siswa dengan individu lain (misalnya guru atau orang tua) yang terjadi secara langsung atau menjalin aktivitas bersama.	Diukur menggunakan kuesioner interaksi sosial sebanyak 9 pertanyaan.	Kategori: Tinggi= 27-36 Sedang= 18-26 Rendah= 9-17	Ordinal

D. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan di SMP Negeri 8 Makassar pada tanggal 13-19 November tahun 2025.

E. Alat Pengumpulan Data

Salah satu cara yang paling penting dan strategis untuk melakukan penelitian adalah melalui teknik pengumpulan data. Ini karena tidak ada peneliti yang bisa mendapatkan hasil yang dapat diandalkan atau mematuhi norma yang ditetapkan untuk kualitas data jika mereka tidak mengetahui atau mematuhi atau menggunakan metodologi pengumpulan data yang tepat. Teknik pengumpulan ini tidak berbeda nyata dengan metodologi penelitian yang digunakan subjek, jika subjek memiliki alat pengumpulan data kuantitatif, metode anda mungkin termasuk angket (kuesioner), penelitian arsip, dan wawancara (Adil et al., 2023)

Tabel 3.2
Skala Likert

Sifat Pernyataan	SL	SR	KD	TP
Favorable	4	3	2	1
Unfavorable	1	2	3	4

Keterangan:
SL : Selalu
SR : Sering
KD : Kadang-kadang
TP : Tidak Pernah

Adapun kisi-kisi instrumen dalam penyusunan kuesioner tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3
Kisi-kisi instrumen penelitian

No	Variabel	Indikator	Sub Indikator	Butir Soal	Jumlah
1.	Penggunaan *gadget*	Kepentingan terhadap *gadget*	Kegunaan dan kepemilikan terhadap *gadget*	1,2,3,4	4
			Penggunaan *gadget* secara positif	5,6,7,8	4
			Penggunaan *gadget* secara negatif	9,10,11,12,13	5
2.	Bentuk interaksi	Bentuk interaksi sosial asosiatif	1. Kerjasama 2. Akomodasi 3. Asimilasi	1,2,3 4,5 6	6
		Bentuk interaksi sosial disosiatif	1. Persaingan 2. Kontroversi 3. Konflik	7 8 9	3
Jumlah					22

Semua pertanyaan setiap itemnya dinilai dengan bobot sebagai berikut:

Tabel 3.4
Skor Alternatif Jawaban Responden

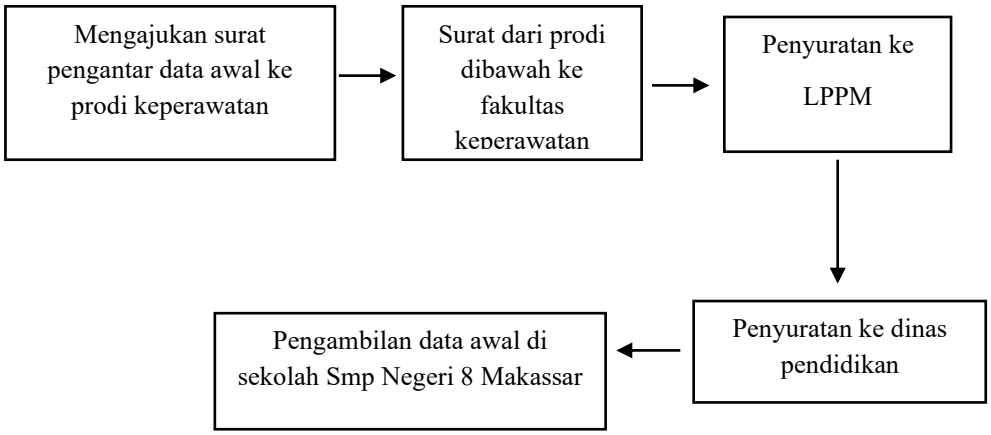
Positif (+)		Negatif (-)	
Jawaban	**Skor**	**Jawaban**	**Skor**
Selalu	4	Selalu	1
Sering	3	Sering	2
Kadang-Kadang	2	Kadang-kadang	3
Tidakl Pernah	1	Tidak Pernah	4

Uji validitas dan rehabilitasi uji valid instrumen dinyatakan valid ketika membedakan nilai r hitung dengan r tabel. Reliabilitas diartikan sebagai suatu persamaan dari hasil ukur serta penilaian secara benar atau tidak. Dalam situasi yang sama, alat ukur dan Teknik pengukuran dan pengamatan

menjadi sangat penting. Dengan menggunakan rumus cronbach alpha instrument lebih besar dari 0,80 instrumen tersebut dianggap reliabel. Penelitian ini, menggunkaan kuesioner untuk mengumpulkan data. Peneliti menggunakan alat penelirian yang terdiri dari lembar kuesioner, yang diukur dengan skala likert. Kuesioner ini diadopsi dari peneliti sebelumnya Fikri (2023) dengan jumlah 22 item pertanyaan. Untuk penyebaran kuesioner dilakukan dalam bentuk lembar kuesioner yang disebarkan melalui lingkungan sekolah.

F. Prosedur Pengumpulan Data

Gambar 3.1
Prosedur Pengumpulan Data



1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan aktivitas yang dilakukan untuk mendapatkan informasi yang diperlukan dalam rangka mencapai tujuan dari suatu penelitian. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber dan berbagai cara (Misna Ariani et al., 2023).

a. Data Primer

Data primer adalah informasi yang diperoleh langsung dari pelaku yang melihat dan terlibat dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Contoh data primer adalah data yang diperoleh dari responden melalui kuesioner.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari pihak lain, bukan dari sumber aslinya. Peneliti mengumpulkan data secara tidak langsung dengan menggunakan media perantara. Pada dasarnya data ini berupa bukti, catatan, atau laporan historis yang disusun dalam arsip dokumenter.

G. Analisa Data

1. Pengolahan Data

Pengolahan data merupakan proses dalam suatu penelitian yang bertujuan untuk mengubah data mentah menjadi informasi bermakna. Dalam penelitian pengolahan data melibatkan proses predikasi, pengorganisasian, hingga penyajian data secara sistematis agar siap dianalisis dan diinterpretasikan lebih lanjut (Sugiyono, 2023).

a. *Editing*

Editing merupakan upaya untuk memverifikasi keakuratan data yang dikumpulkan sebelumnya. Baik sebelum ataupun sesudah data terkumpul, dilakukan pada tahap editing.

b. *Coding*

Coding merupakan kegiatan mengubah data menjadi angka atau kode numerik (angka) terhadap data yang terdiri dari beberapa kategori, pemberian kode untuk mempermudah pengelompokkan data yaitu:

1) Jenis Kelamin:
    a) Perempuan = 1
    b) Laki-laki = 2
2) Kelas:
    a) Kelas IX.1 = 1
    b) Kelas IX.2 = 2
    c) Kelas IX.3 = 3
    d) Kelas IX.4 = 4
    e) Kelas IX.5 = 5
    f) Kelas IX.6 = 6
3) Kategori Penggunaan *Gadget*:
    a) Rendah = 1
    b) Sedang = 2
    c) Tinggi = 3
4) Kategori Interaksi Sosial:
    a) Rendah = 1
    b) Sedang = 2
    c) Tinggi = 3

c. *Data Entry*

Data Entry merupakan memasukkan data yang telah dikumpulakan kedalam tabel komputer, lalu pengolahan data menggunakan program statistik sehingga didapatkan hasil distribusi frekuensi sederhana atau tabel kontigensi.

d. Tabulating

Tabulating merupakan memasukkan hasil perhitungan kedalam bentuk tabel dan melihat presentase dari jawaban pengolahan data dengan menggunakan komputerisasi

e. *Cleaning*

Cleaning merupakan data-data yang tidak sesuai dengan yang dibutuhkan peneliti kan dihapus. Setelah data dimasukkan kedalam tabel, data diperiksa kembali dan data yang tidak dibutuhkan akan dibersihkan.

2. Analisis data

Menurut (Candra Susanto et al., 2024) analisis data penelitian adalah proses metodologis penerapan alat statistik atau analisis kualitatif yang berbeda untuk mengubah data mentah yang telah dikumpulkan menjadi informasi yang relevan. Singkatnya, analisis data penelitian adalah prosedur penting yang mengubah data yang belum diolah menjadi informasi yang relevan dan bermakna dengan menerapkan metode statistik dan kualitatif. Analisa data yang digunakan pada penelitian ini adalah Analisa univariat dan analisa bivariat.

a. Analisa Univariat

Jenis Analisa ini digunakan untuk penelitian satu variabel. Analisis ini dilakukan terhadap penelitian deskriptif dengan menggunakan statistik deskriptif. Hasil penghitungan statistik tersebut nantinya merupakan dasar dari perhitungan selanjutnya

b. Analisa Bivariat

Analisa bivariat yang dilakukan anatara dua variabel yang diduga berhubungan atau berkolerasi. Analisa bivariat menggunakan uji statistik korelasi Chi Square untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget dengan interaksi sosial siswa kelas IX Smp Negeri 8 Makassar.

H. Etika Penelitian

Menurut (Sugiyono, 2023) etika dalam penelitian sangat penting untuk mencegah terjadinya tindakan yang tidak sesuai secara moral dan professional selama proses penelitian. Oleh karena itu, peneliti perlu memegang teguh prinsip-prinsip etika sebagai berikut:

1. *Informed Consent*

Informed Consent memuat penjelasan yang jelas mengenai tujuan penelitian, prosedur yang akan dijalankan, manfaat yang mungkin diperoleh oleh responden, serta risiko yang bisa saja terjadi. Informasi ini disusun dengan bahasa yang mudah dipahami agar responden benar-benar mengerti apa yang akan mereka ikuti. Penelitian ini dilakukan secara luring dengan membagikan link pengisian kuesioner pada media whatsapp

dan yang bersedia menjadi responden maka akan mencentang pada bagian halaman informed consent yang tertera pada halaman tersebut.

2. Anonimitas

   Untuk menjaga privasi, identitas responden tidak dicantumkan dalam lembar penelitian. Sebagai gantinya, setiap responden diberikan kide khusus. Dengan begitu, data tetap dapat dianalisis tanpa mengungkan identitas pribadi.

3. *Confidentiality*

   Peneliti menjamin bahwa semua data yang dikumpulkan akan dijaga kerahasiannya. Informasi individual tidak akan disebarkan atau dipubliksikan. Hasil penelitian nantinya akan disampaikan dalam bentuk data kelompok, bukan berdasarkan individu.

4. Sukarela

   Partisipasi dalam penelitian ini sifatnya sepenuhnya sukarela. Peneliti tidak melakukan tekanan, baik secara langsung maupun tidak langsung, kepada calon responden dapat bebas memilih untuk berpartisipasi atau menolak tanpa konsekuensinya apapun.

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 8 Makassar. SMP Negeri 8 Makassar atau disebut juga SPENDEL adalah salah satu Sekolah Menengah Pertama Unggulan di Makassar yang menyandang status SSN (Sekolah Standar Nasional) yang pada tahun 2011 akan menjadi RSBI (Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional). SMP Negeri 8 Makassar merupakan sekolah menengah pertama negeri yang berlokasi di Jalan Batua Raya No. 1, Kota Makassar. Sekolah ini berdiri sejak tanggal 9 agustus 1977. Saat ini, SMP Negeri 8 Makassar diakreditasi dengan nilai A yang dikeluarkan pada tanggal 24 oktober 2014.

Visi:

Menjadi sekolah yang kompetitif, berprestasi, berwawasan kebangsaan berdasarkan IMTAQ dan IPTEK serta berbasis lingkungan.

Misi:

1. Mengembangkan pembelajaran sesuai dengan standar isi berdasarkan IMTAQ.
2. Meningkatkan profesionalisme tenaga pendidik dan tenaga kependidikan.
3. Mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan olahraga

B. Hasil Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan sejak 18 November 2025. Pengambilan sampel dilakukan dengan Teknik *Stratified Random Sampling* dan penggumpulan data menggunakan alat ukur berupa kuesioner secara luring ke media WhatsApp dengan bantuan google forms dengan sampel 150 pada siswa SMP Negeri 8 Makassar.

1. Hasil penelitian berdasarkan karaktersistik responden

Tabel 4.1
Karakteristik Responden

Karakteristik	Frekuensi	Persentase (%)
Jenis Kelamin:		
Perempuan	92	61.3%
Laki-laki	58	38.7%
Total	150	100%
Kelas:		
IX.1	25	16.7%
IX.2	25	16.7%
IX.3	25	16.7%
IX.4	25	16.7%
IX.5	25	16.7%
IX.6	25	16.7%
Total	150	100.0%

Sumber: ***Data Primer, 2025***

Berdasarkan table 4.1 dari hasil penelitian yang dilaksanakan di SMP Negeri 8 Makassar, karaktersitik berdasarkan jenis kelamin dengan jumlah terbanyak berada pada responden dengan jenis kelamin perempuan yaitu sebanyak 92 orang (61.3%), sedangkan responden laki-laki yaitu sebanyak 58 orang (38%). Karakteristik berdasarkan kelas yaitu sebanyak 6 kelas IX.1, IX.2, IX.3, IX.4, IX.5, IX.6 dengan setiap kelas memiliki sebanyak 25 responden (16,7%)

2. Hasil Uji Univariat

Analisis univariat merupakan analisis yang dilakukan untuk memperoleh suatu gambaran dari variabel yang akan diteliti baik variabel terikat maupun variabel bebas/tidak terikat. Kemudian ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, analisis univariat ini untuk mendeskripsikan penggunaan gadget dengan interaksi sosial siswa SMP Negeri 8 Makassar. Setelah mengumpulkan dan menganalisis data secara univariat, maka peneliti menyajikan deskripsi penggunaan gadget dengan interaksi sosial pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.2
Kategori Penggunaan Gadget

Penggunaan Gadget	Frekuensi	Persentase (%)
Rendah	0	0%
Sedang	79	52.7%
Tinggi	71	47.3%
Total	150	100.0%

Sumber: ***Data Primer, 2025***

Berdasarkan tabel 4.2 menunjukkan hasil responden penggunaan gadget pada siswa SMP Negeri 8 Makassar yang menunjukkan bahwa dari 150 responden penggunaan gadget sedang sebanyak 79 responden (52,7%), sedangkan tinggi sebanyak 71 responden (47,3%).

Tabel 4.3
Kategori Interaksi sosial

Interaksi Sosial	Frekuensi	Persentase (%)
Rendah	0	0%
Sedang	59	39.3%
Tinggi	91	60.7%
Total	150	100.0%

Sumber: ***Data Primer, 2025***

Berdasarkan tabel 4.3 menunjukkan hasil responden interaksi sosial pada siswa SMP Negeri 8 Makassar yang menunjukkan bahwa dari 150 responden interaksi sosial sedang sebanyak 59 responden (39.3%), sedangkan tinggi sebanyak 91 responden (60.7%).

3. Analisis Bivariat

Analisis bivariat dilakukan untuk menganalisis hubungan dua variabel. Analisis bivariat bertujuan untuk mengetahui hubungan antara variabel independent dengan variabel dependen.

Tabel 4.4
Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial

Penggunaan Gadget	Interaksi Sosial						Total	P
	Rendah		Sedang		Tinggi			
	n	%	n	%	n	%		
Rendah	0	0%	0	0%	0	0%	0%	
Sedang	0	0%	45	57.0%	34	43.0%	100%	**0.000**
Tinggi	0	0%	14	19.7%	57	80.3%	100%	
Total	0	0%	59	39.3%	91	60.7%	100%	

Sumber: ***Data Primer, 2025***

Berdasarkan tabel 4.4 hasil dari Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial bahwa dari 150 responden terdapat 45 responden (57.0%) yang memiliki pola penggunaan gadget sedang dengan interaksi sosial yang sedang. Sedangkan untuk penggunaan gadget yang tinggi 57 responden (80.3%).

Dalam penelitian ini Analisa bivariat dilakukan untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget dengan interaksi sosial pada siswa SMP Negeri 8 Makassar, hasil analisa ini menggunakan uji statistik *Chi-Square.* Dari analisa hubungan variabel diatas dengan menggunakan uji *Chi-Square,* diperoleh nilai p = 0.000 sedangkan nilai α = 0,05. Hal ini menunjukkan

bahwa nilai $p < \alpha$ maka hipotesis alternative (Ha) diterima dan hipotesis nol (Ho) ditolak, artinya ada hubungan penggunaan gadget dengan interaksi sosial.

C. Pembahasan

1. Tingkat Penggunaan Gadget Pada Siswa SMP Negeri 8 Makassar

Hasil penelitian ini menujukkan bahwa tingkat penggunaan gadget pada siswa SMP negeri 8 Makassar khususnya kelas IX sebagian besar berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa responden memiliki kekampuan dalam mengontrol penggunaan gadget mereka dengan kategori sedang ketika berada dilingkungan sekolah. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Juwariyah et al., 2023), yang menunjukkan bahwa sebagian besar responden menggunakan gadget dengan kategori cukup, peningkatan penggunaan gadget dikalangan remaja menurut peneliti diakibatkan oleh pola komunikasi serta munculnya kesenangan dalam penggunaan alat teknologi yang dimana alat tersebut digunakan oleh remaja dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Diadi et al., 2022) di SMP Insan Kamil Bogor. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menggunakan smartphone dengan intensitas tinggi, yaitu selama tiga jam atau lebih dalam sehari. Jika siswa menghabiskan waktu sekitar enam sampai delapan jam disekolah, maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar waktu diluar sekolah digunakan untuk bermain gadget. Menurut (Marna et

al., 2024) penggunaan gadget yang dilakukan secara berlebihan tanpa pengawasan orang tua dapat berdampak pada interaksi sosial siswa. Siswa cenderung lebih memperhatikan gadget dibandingkan berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitar, sehingga kemampuan berkomunikasi dan kepekaan sosial mereka menjadi berkurang (Sasmito et al., 2025).

Penggunaan gadget yang dilakukan secara terus-menerus dapat menimbulkan ketergantungan, terutama pada anak dan remaja. Kondisi ini berpengaruh terhadap perilaku sehari-hari siswa, seperti berkurangnya interaksi sosial secara langsung, menurunnya kepedulian terhadap lingkungan sekitar, serta meningkatnya kebiasaan menggunakan gadget dibandingkan berkomunikasi dengan teman sebaya (Lestari et al., 2024). Jika penggunaan gadget tidak dikendalikan dengan baik, hal ini dapat menghambat perkembangan keterampilan sosial siswa. Hasil penelitian ini didukung oleh pendapat guru di SMP Negeri 8 Makassar yang menyatakan bahwa penggunaan gadget dikalangan siswa tergolong sangat tinggi. gadget digunakan untuk berbagai keperluan, seperti berbagi informasi dengan teman dan mencari informasi terkait pembelajaran. Meskipun demikian, penggunaan gadget yang berlebihan tetap perlu mendapat perhatian (Roempoembo et al., 2025). Oleh karena itu, peran sekolah dan orang tua sangat diperlukan dalam mengawasi dan membimbing penggunaan gadget agar tetap sesuai dengan kebutuhan. Pengunaan gadget secara bijak diharapkan dapat membantu proses belajar siswa tanpa mengurangi kualitas interaksi sosial mereka.

Peneliti berasumsi bahwa penggunaan gadget pada siswa kelas IX SMP Negeri 8 Makassar yang berada pada kategori sedang menunjukkan adanya kemampuan kontrol diri yang cukup dalam memanfaatkan gadget, khususnya saat berada di lingkungan sekolah. Namun, intensitas penggunaan gadget di luar jam sekolah diduga lebih tinggi dan berpotensi mengurangi waktu siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sosialnya. Peneliti juga mengasumsikan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan tanpa pengawasan yang memadai dari orang tua dan sekolah dapat berdampak negatif terhadap perkembangan keterampilan sosial siswa, seperti menurunnya kemampuan komunikasi, kepekaan sosial, dan kepedulian terhadap lingkungan sekitar. Oleh karena itu, diperlukan peran aktif orang tua dan sekolah dalam mengarahkan serta mengawasi penggunaan gadget agar dapat dimanfaatkan secara bijak dan mendukung proses pembelajaran tanpa menghambat interaksi sosial siswa.

2. Interaksi Sosial Pada Siswa SMP Negeri 8 Makassar

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa SMP Negeri 8 Makassar berada pada kategori tinggi. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Kurnia et al., 2025) yang dilakukan pada siswa SMA Negeri 6 Purworejo, yang menyatakan bahwa penggunaan gadget memiliki hubungan yang sebanding dengan interaksi sosial siswa, dimana kedua hasil penelitian tersebut sama-sama berada pada kategori tinggi, yaitu sebesar 60,2%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gadget tidak selalu berdampak negatif terhadap interaksi sosial siswa, melainkan

juga dapat memberikan dampak positif. Dampak positif ini tercermin dari interaksi sosial antar siswa yang ditandai dengan adanyasaling memberikan dukungan, motivasi, semangat, serta penghibur secara positif. Secara teoritis, hasil penelitian ini sesuai dengan pandangan yang menyatakan bahwa interaksi sosial merupakan hubungan antara individu dalam suatu kelompok dimana anggota kelompoknya memiliki usia dan tingkat kematangan yang relatif sama, serta terdapat ketertarikan, perhatian dan saling mempengaruhi satu sama lain. Hasil penelitian di SMP Negeri 8 Makassar memnunjukkan bahwa siswa mampu menggunakan gadget secara seimbang, sehingga interaksi sosial mereka tetap tinggi.

Peneliti berasumsi bahwa tingginya tingkat penggunaan gadget pada siswa SMP Negeri 8 Makassar tidak selalu berdampak negatif terhadap interaksi sosial, selama penggunaannya dilakukan secara seimbang dan terarah. Gadget justru dapat menjadi sarana yang mendukung terjalinnya interaksi sosial positif antar siswa, seperti saling memberikan dukungan, motivasi, dan semangat. Peneliti juga mengasumsikan bahwa kesamaan usia, tingkat kematangan, serta adanya ketertarikan dan perhatian antar siswa memungkinkan gadget digunakan sebagai media untuk memperkuat hubungan sosial. Dengan demikian, penggunaan gadget yang bijak dapat berjalan seiring dengan tingginya kualitas interaksi sosial siswa.

3. Hubugan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Pada Siswa SMP Negeri 8 Makassar

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa SMP Negeri 8 Makassar yang dianalisis dengan menggunakan uji statistik *Chi-Square* dan diperoleh nilai p = 0,000 sedangkan nilai α = 0.05. Hal ini menunjukkan bahwa nilai p < α, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternative (Ha) diterima dan hipotesis nol (Ho) ditolak dengan demikian berarti ada hubungan antara penggunaan gadget dengan interaksi sosial pada siswa SMP Negeri 8 Makassar.

Berdasarkan hasil tabel silang hubungan penggunaan gadget dengan interaksi sosial pada siswa SMP Negeri 8 Makassar, diketahui bahwa sebagian besar responden dengan penggunaan gadget tinggi juga memiliki interaksi sosial yang tinggi, yaitu sebanyak 57 responden (80,3%). Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tinggi pada siswa tidak selalu berhubungan dengan rendahnya interaksi sosial, melainkan dapat berjalan seiring dengan meningkatnya kualitas interaksi sosial apabila digunakan secara positif dan terkontrol. Tingginya interaksi sosial pada siswa dengan penggunaan gadget tinggi dapat dijelaskan oleh fungsi gadget sebagai sarana komunikasi dan interaksi sosial, khususnya pada remaja. Gadget tidak hanya digunakan untuk hiburan, tetapi juga sebagai media untuk berkomunikasi dengan teman sebaya, berbagi informasi, berdiskusi tugas sekolah, serta menjalin hubungan sosial melalui media

sosial dan aplikasi pesan instan. Hal ini menyebabkan siswa tetap aktif berinteraksi meskipun intensitas penggunaan gadget tergolong tinggi.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian oleh (Luh et al., 2025) bahwa ada hubungan antara penggunaan gadget terhadap interaksi sosial pada remaja. Kecanduan penggunaan gadget memiliki hubungan dengan interaksi sosial, dimana semakin tinggi kecanduan gadget maka semakin rendah interaksi sosial yang dihasilkan, sebaliknya semkain rendah intensitas penggunaan gadget maka akan semakin tinggi interaksi sosial. Kebiasaan menggunakan gadget juga membuat mereka terasing dari lingkungan nyatanya. Pecandu gadget juga cenderung akan menarik diri secara sosial karena lebih memilih menjalin teman didunia maya yang dapat diakses melalui gadget. (Rahim et al., 2024)

Salah satu perkembangan teknologi yang sangat mempengaruhi pola pikir manusia adalah gadget. Interaksi seseorang saat ini dipermudah dengan adanya gadget. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh (Marthina et al., 2025) bahwa ada hubungan penggunaan gadget dengan interaksi sosial, penggunaan gadget secara *continue* akan berdampak buruk bagi perilaku anak dalam kesehariannya. Kegiatan-kegiatan yang cenderung dilakukan anak dalam menggunakan gadget secara terus menerus akan membuat anak menjadi ketergantungan dan menjadi kegiatan rutin yang dilakukan anak dalam aktifitas sehari-hari. Tidak dipungkiri sekarang ini banyak anak-anak yang lebih sering bermain dengan gadget dibandingkan bermain dengan teman sebayanya. Sehingga

anak menjadi malas belajar belajar dan tidak mau berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

4. Keterbatasan Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti menyadari adanya beberapa keterbatasan pada proses pengumpulan data yg dilakukan peneliti di mana peneliti diizinkan meneliti pada jam istirahat dan tidak dapat mengganggu pada jam pembelajaran berlangsung. Akibatnya, sebagian responden tidak masuk kedalam kelas dikarenakan jam istirahat berlangsung sehingga peneliti menambah waktu untuk menunggu responden masuk ke kelas kembali.

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penetian tentang "Hubungan Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial pada Siswa SMP Negeri 8 Makassar" yang dilakukan pada 150 siswa kelas IX, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Tingkat penggunaan gadget siswa SMP Negeri 8 Makassar berada pada kategori sedang dan tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa menggunakan gadget secara aktif dalam kegiatan sehari-hari, baik untuk hiburan, komunikasi, maupun tujuan akademik.
2. Interaksi sosial siswa sebagian besar berada pada kategori tinggi sedangkan kategori sedang. Ini menunjukkan bahwa meskipun penggunaan gadget tinggi, sebagian siswa masih mampu mempertahankan interaksi sosial yang baik dalam lingkungan sekolah dan teman sebaya.
3. Hasil analisis Chi-Square menunjukkan nilai $p = 0{,}000$ ($\alpha < 0{,}05$), yang berarti terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan interaksi sosial siswa SMP Negeri 8 Makassar. Semakin tinggi tingkat penggunaan gadget, semakin besar potensi terjadinya perubahan kualitas interaksi sosial, baik positif maupun negatif.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. **Bagi peneliti selanjutnya**

   Diharapkan dapat meneliti variabel lain yang berhubungan dengan penggunaan gadget, seperti kecanduan gadget, kesehatan mental, prestasi belajar, atau gaya komunikasi. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan metode campuran (mixed method) agar memperoleh data yang lebih mendalam.

2. **Bagi instansi pendidikan**

   Pihak instansi pendidikan, khususnya SMP Negeri 8 Makassar, diharapkan dapat menyusun dan menerapkan kebijakan yang jelas terkait penggunaan gadget di lingkungan sekolah agar tidak mengganggu proses pembelajaran dan interaksi sosial siswa. Selain itu, instansi pendidikan diharapkan dapat meningkatkan kegiatan pembelajaran yang mendorong interaksi sosial secara langsung, seperti diskusi kelompok, kerja sama tim, dan aktivitas kolaboratif lainnya.

3. **Bagi responden**

   Responden diharapkan mampu mengatur waktu penggunaan gadget, sehingga tidak mengganggu aktivitas belajar dan interaksi sosial secara langsung dengan teman maupun keluarga. Siswa perlu meningkatkan kesadaran akan pentingnya berinteraksi langsung untuk membangun hubungan sosial yang sehat.

DAFTAR PUSTAKA

Abubakar, R. (2021). *PENGANTAR METODOLOGI PENELITIAN*.

Adil, A. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif: Teori dan Praktik Get Press Indonesia* (Issue January 2024).

Adiputra, I. M. S., Trisnadewi, N. W., Oktaviani, N. P. W., & Munthe, S. A. (2021). *Metodologi Penelitian Kesehatan*.

Albar, M. M., Muttaqin, Z., Fatah, V. F., & Muryati, M. (2024). Intensitas Penggunaan Gadget berhubungan dengan Pola Interaksi Sosial Remaja Awal. *Jurnal Keperawatan Indonesia Florence Nightingale*, *4*(1), 8–14. https://doi.org/10.34011/jkifn.v4i1.2132

Andangjati, M. W., Danny Soesilo, T., & Windrawanto, Y. (2021). Hubungan Antara Interaksi Sosial Teman Sebaya dengan Penerimaan Sosial Siswa Kelas XI. *Mimbar Ilmu*, *26*(1), 167. https://doi.org/10.23887/mi.v26i1.33360

Anggreni Dhonna. (2022). *BUKU AJAR METODOLOGI PENELITIAN KESEHATAN*.

Arif Rachman, E, Yochanan, Andi Ilham Samanlangi, H. P. (n.d.). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R&D*.

Ayub Muhammad et al., 2022. (2022). Dampak Sosial Media Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja: Kajian Sistematik. *Jurnal Penelitian Bimbingan Dan Konseling*, *7*(1), 21–32.

Batinah, B., Meiranny, A., & Arisanti, A. Z. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini: Literatur Review. *Oksitosin : Jurnal Ilmiah Kebidanan*, *9*(1), 31–39. https://doi.org/10.35316/oksitosin.v9i1.1510

Candra Susanto, P., Ulfah Arini, D., Yuntina, L., Panatap Soehaditama, J., & Nuraeni, N. (2024). Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). *Jurnal Ilmu Multidisplin*, *3*(1), 1–12. https://doi.org/10.38035/jim.v3i1.504

Diadi, A. A., Sukoco, I., & Padjadjaran, U. (2022). *Jurnal Indonesia Sosial Sains*. *3*(4), 685–693. https://doi.org/10.36418/jiss.v3i4.579

Hanita Fitri Mella et al., 2023. (2023). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Siswa di Smp Negeri 7 Muaro Jambi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *7*(1), 1872–1881.

Juwariyah, S., Sari, N. M. A. W., & Amalia, P. (2023). Hubungan Pengunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial dan Kecemasan (Nomophobia) pada Remaja Di RW 02 Dusun Keling. *Jurnal Manajemen Asuhan Keperawatan*, *7*(1), 27–33. https://doi.org/10.33655/mak.v7i1.160

Kurnia, I., Rinawati, A., Setiaji, C. A., & Fadhiliya, L. (2025). *PURWOREJO BERDASARKAN TINGKAT Analisis Interaksi Sosial Siswa Sma Negeri 6 Purworejo Berdasarkan Tingkat Penggunaan Gadget*. *9*(1), 42–49.

Kurniawati et al., 2024. (2024). *Hubungan Tingkat Penggunaan Gadget dengan Kelelahan Mata Dan Interaksi Sosial Anak pada Siswa di Sekolah Dasar Negeri Fakultas Ilmu Kesehatan , Universitas Indonesia Maju , Indonesia*. *3*.

Lestari et al., 2024. (2024). *Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pada Anak Usia Sekolah*. *7*(2), 148–155.

Luh, N., Mediari, P., Komang, N., Resiyanthi, A., & Subhaktiyasa, P. G. (2025). *Interaksi Sosial Anak di Era Digital Hubungan Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial pada Usia Sekolah Dasar*. *5*, 11–19.

Marna et al., 2024. (2024). *HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN GADGET DENGAN KETERAMPILAN SOSIAL PADA SISWA KELAS VII DAN*.

Marthina, Y., Gunawan, A. W., Septiana, Y., & Sumbayak, E. M. (2025). *HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN INTERAKSI SOSIAL ANAK SD SWASTA X KELAS 4 – 6 TERHADAP TEMAN SEBAYA DI JAKARTA*. *9*, 3726–3732.

Misna Ariani et al., 2023. (2023). *METODOLOGI PENELITIAN Langkah Mudah Menulis Skripsi dan Tesis*.

Nurfiani Widya et al., 2023. (2023). Hubungan Antara Interaksi Sosial dengan Kecanduan Penggunaan Gadget pada Siswa. *Jurnal Wahana Konseling*, *6*(1), 75–83. https://doi.org/10.31851/juang.v6i1.12273

Purwandari, D. A. (2025). *JICN : Jurnal Intelek dan Cendikiawan Nusantara DAMPAK INTENSITAS PENGGUNAAN GAWAI TERHADAP INTERAKSI SOSIAL GURU DAN SISWA DI SMP NEGERI 2 BOJONGGEDE THE IMPACT OF GADGETS USE INTENSITY ON SOCIAL INTERACTION BETWEEN TEACHERS AND STUDENTS AT SMP NEGERI 2 BOJONGGEDE JICN : Jurnal Intelek dan Cendikiawan Nusantara*. 3457–3473.

Rahim, U. F., Abdurrab, U., & Abdurrab, U. (2024). *PENGARUH PENGGUNAAN GADGET DENGAN POLA*. *07*(02), 50–54.

Rahmadhani et al., 2021. (2021). Hubungan Manfaat Penggunaan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa/I Smp Harapan 1 Medan. *Ibnu Sina: Jurnal Kedokteran Dan Kesehatan - Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sumatera Utara*, *20*(1), 42–48. https://doi.org/10.30743/ibnusina.v20i1.88

Retalia, R., Soesilo, T. D., & Irawan, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, *12*(2), 139–149. https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p139-149

Roempoembo et al., 2025. (2025). *HUBUNGAN PENGGUNAAN GAGET TERHADAP SOCIAL BEHAVIOR (PERILAKU SOSIAL) PADA SISWA DI SMK KARTIKA XX-I MAKASSAR*. *5*, 6–11.

Sasmito, W., Fitriana, S., & Lestari, F. W. (2025). *HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN INTERAKSI SOSIAL SISWA*. *5*(2), 1–13.

Sembiring Br Tamaulina, Irmawati, Sabir Muhammad, T. I. (2024). *BUKU AJAR METODOLOGI PENELITIAN : Teori dan Praktik*.

Subhaktiyasa, P. G. (2024). Pemahaman Komprehensif Perlaku Membolos Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *9*, 2721–2731.

Sugiyono. (2023). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF dan R&D*.

Syahputri et al., 2022. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMP Negeri 5 Pinrang Wita Dwi Fany Syahputri , Ridwan Said Ahmad | Jurnal Sosialisasi dalam bidang sosial yang menunjukkan perilaku sosial . Perilaku sosial merupakan aktifitas dengan menggunakan. *Jurnal Sosialisasi*, *9*(3), 102–109.

Wahyuliarmy et al., 2021. (2021). Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial. *IDEA: Jurnal Psikologi*, *5*(2), 100–114. https://doi.org/10.32492/idea.v5i2.5204

Waluyo, A., Nuriman, A., Keperawatan, A., Delima, B., & Lampung, B. (2024). *Peningkatan Pengetahuan Tentang Dampak Negatif Gadget Terhadap Prilaku Sosial Dan Penandatanganan Komitmen Untuk Mengurangi Penggunaan Gadget Bagi Siswa Smp Tunas Mekar Indonesia Bandar Lampung Increasing knowledge about the negative impact of gadgets on* . *3*, 8–14.

Widodo, S., Ladyani, F., Asrianto, L. O., Rusdi, Khairunnisa, Lestari, S. M. P., Wijayanti, D. R., Devriany, A., Hidayat, A., Dalfian, Nurcahyati, S., Sjahriani, T., Armi, Widya, N., & Rogayah. (2023). Metodologi Penelitian. In *Cv Science Techno Direct*.

Yulinda Otoluw, Niranda Oki, Nur Fadila Kueno, Indah Zain, & Herman Didipu. (2025). Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial Dalam Novel Rasa Karya Tere Liye. *Simpati*, *3*(1), 40–54. https://doi.org/10.59024/simpati.v3i1.1088

LAMPIRAN

Lampiran 1

Jadwal Penelitian

No.	Kegiatan	Bulan/Tahun																				
		April/ 2025	Juli/2025				September/2025				November/2025				Desember/2025				Januari/2025			
		4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pengajuan Judul																					
2.	Acc Judul																					
3.	Konsultasi Proposal																					
4.	Acc Proposal																					
5.	Ujian Proposal																					
6.	Perbaikan Proposal																					
7.	Penelitian																					
8.	Olah Data																					
9.	Konsultasi Skripsi																					
10.	Acc Skripsi																					
11.	Ujian Hasil																					

Lampiran 2

Lembar Penjelasan Sebagai Pesera Penelitian

HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN INTERAKSI SOSIAL PADA SISWA SMP NEGERI 8 MAKASSAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.
Selamat pagi/siang/sore,malam, salam sejahtera bagi kita semua.

Responden yang terhormat, perkenalkan saya Resky Jusandy (A1C222135) Mahasiswa semester 7 Angkatan 2022 Program Studi Sarjana Keperawatan dan Pendidikan Profesi Ners Fakultas Keperawatan dan Kebidanan Universitas Megarezky. Saat ini saya sedang melakukan penelitian dengan judul "Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Pada Siswa SMP 8 MAKASSAR" saya sangat mengharapkan kesediaan teman-teman SMP NEGERI 8 MAKASSAR untuk berpartisipasi dalam mengisi kuesioner ini. Dalam penelitian ini, teman-teman tidak akan diberikan intervensi tetapi akan dilakukan pengisian kuesioner tentang penggunaan gadget dengan interaksi sosial. Berikut hal yang perlu diperhatikan yaitu:

1. Setiap jawaban yang diberikan tidak ada yang salah dan semuanya dapat diterima selama jawaban tersebut murni dan jujur.
2. Tidak perlu melihat jawaban teman-teman yang lain kalian hanya fokus mengisi kuesioner sesuai dengan diri saja.
3. Kuesioner diharapkan diisi dengan lengkap dan baik serta tidak ada yang tidak terisi.
4. Identitas dan jawaban teman-teman dijamin dilindungi kerahasiaannya oleh kode etik ilmiah.

Lampiran 3

Lembar Persetujuan Menjadi Responden

Dengan ini saya menyatakan bersedia untuk menjadi responden dalam penelitian ini secara sukarela dan akan menjawab semua pertanyaan dengan jujur dan benar sesuai dengan kondisi saya penelitian yang berjudul "Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Pada Siswa SMP NEGERI 8 MAKASSAR". Demikian surat pernyataan persetujuan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tanpa paksaan dari siapapun dengan sebenar-benarnya.

- ◯ Ya
- ◯ Tidak

Lampiran 4

Lembar Kuesioner

HUBUNGAN PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN INTERKASI SOSIAL PADA SISWA SMP NEGERI 8 MAKASSAR

A. Kuesioner Variabel Penggunaan *Gadget* (X) dan Interaksi Sosial (Y)

1. Identitas Remaja

Inisial Nama :

Jenis Kelamin :

Kelas :

2. Petunjuk Pengisian

a. Tulislah terlebih dahulu identitas anda!

b. Bacalah dengan teliti setiap item soal pada kuesioner berikut ini!

c. Pilihlah salah satu jawaban yang sesuai dengan pilihan anda. Berikan tanda centang (√) pada kolom jawaban yang telah disediakan.

Keterangan:

SL : Selalu

SR : Sering

KD : Kadang-kadang

TP : Tidak pernah

Lembar Kuesioner

Penggunaan *Gadget* (X)

No	Indikator	Sub Indikator	Pertanyaan	SL	SR	KD	TP
1.	Kepentingan terhadap *gadget*	Kegunaan dan kepemilikan terhadap *gadget*	1. Saya membawa *gadget* setiap hari				
			2. Saya mengoperasikan *gadget* setiap hari				
			3.Saya menggunakan *gadget* untuk mengakses sosial media				

			4. Saya menggunakan *gadget* untuk merekam gambar				
2.	Dampak dari penggunaan *gadget*	Penggunaan *gadget* secara positif	5. *Gadget* sangat bermanfaat bagi kehidupan saya				
			6. Saya menggunakan *gadget* untuk mengerjakan tugas				
			7. *Gadget* menambah pengetahuan saya terutama tentang pengetahuan teknologi				
			8. Saya menggunakan *gadget* untuk bisnis (online shop)				
		Penggunaan *gadget* secara negatif	9. Saya menggunakan *gadget* untuk mengerjai teman saya				
			10. Saya menggunakan *gadget* untuk bermain game				
			11. Saya tidak bisa hidup tanpa *gadget*				
			12. Saya bermain *gadget* saat berkumpul dengan keluarga				
			13. Saya asik menggunakan *gadget* hingga lupa waktu				

Interaksi Sosial (Y)

No	Indikator	Sub Indikator	Pertanyaan	SL	SR	KD	TP
1.	Bentuk interaksi sosial asosiatif	Kerja sama	1. Saya berdiskusi bersama teman untuk memecahkan masalah				

			2. Saya ikut berkerja bakti membersihkan lingkungan sekitar				
			3.Saya ikut membantu orang tua mengerjakan pekerjaan rumah				
		Akomodasi	4. Saya menghargai pendapat orang lain ketika berdiskusi				
			5. Saya menengahi pertikaian yang terjadi antar teman				
		Asimilasi	6. Saya mengikuti trend berpakaian budaya barat				
2.	Bentuk interaksi sosial disosiatif	Persaingan	7. Saya memiliki target bisa meraih rangking 5 besar dikelas				
		Kontroversi	8. Saya sengaja membocorkan rahasia pribadi teman				
		Konflik	9. Saya berkelahi dengan teman sebaya				

(Sari, 2023)

Lampiran 5

Hasil SPSS

Statistics

		Jenis Kelamin	Kelas	GADGET	INTERAKSI SOSIAL
N	Valid	150	150	150	150
	Missing	0	0	0	0
Mean		1.39	3.50	2.47	2.61
Median		1.00	3.50	2.00	3.00
Percentiles	25	1.00	2.00	2.00	2.00
	50	1.00	3.50	2.00	3.00
	75	2.00	5.00	3.00	3.00

Jenis Kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	perempuan	92	61.3	61.3	61.3
	Laki-Laki	58	38.7	38.7	100.0
	Total	150	100.0	100.0	

Kelas

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	IX.1	25	16.7	16.7	16.7
	IX.2	25	16.7	16.7	33.3
	IX.3	25	16.7	16.7	50.0
	IX.4	25	16.7	16.7	66.7
	IX.5	25	16.7	16.7	83.3
	IX.6	25	16.7	16.7	100.0
	Total	150	100.0	100.0	

GADGET

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SEDANG	79	52.7	52.7	52.7
	TINGGI	71	47.3	47.3	100.0
	Total	150	100.0	100.0	

INTERAKSI SOSIAL

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SEDANG	59	39.3	39.3	39.3
	TINGGI	91	60.7	60.7	100.0
	Total	150	100.0	100.0	

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)	Exact Sig. (2-sided)	Exact Sig. (1-sided)
Pearson Chi-Square	21.736[a]	1	.000		
Continuity Correction[b]	20.204	1	.000		
Likelihood Ratio	22.585	1	.000		
Fisher's Exact Test				.000	.000
Linear-by-Linear Association	21.592	1	.000		
N of Valid Cases	150				

a. 0 cells (0.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 27.93.

b. Computed only for a 2x2 table

Symmetric Measures

		Value	Approximate Significance
Nominal by Nominal	Contingency Coefficient	.356	.000
N of Valid Cases		150	

GADGET * INTERAKSI SOSIAL Crosstabulation

			INTERAKSI SOSIAL		
			SEDANG	TINGGI	Total
GADGET	SEDANG	Count	45	34	79
		Expected Count	31.1	47.9	79.0
		% within GADGET	57.0%	43.0%	100.0%
		% within INTERAKSI SOSIAL	76.3%	37.4%	52.7%
	TINGGI	Count	14	57	71
		Expected Count	27.9	43.1	71.0
		% within GADGET	19.7%	80.3%	100.0%
		% within INTERAKSI SOSIAL	23.7%	62.6%	47.3%
Total		Count	59	91	150
		Expected Count	59.0	91.0	150.0
		% within GADGET	39.3%	60.7%	100.0%
		% within INTERAKSI SOSIAL	100.0%	100.0%	100.0%

Lampiran 6

Master Tabel dan Data Rekapitulasi Penelitian

RESPO	INISIAL	JENIS KELAMIN	KODE	KELAS	KODE
1	R	Perempuan	1	IX.1	1
2	I	Perempuan	1	IX.1	1
3	S	Perempuan	1	IX.1	1
4	N	Perempuan	1	IX.1	1
5	A	Laki-Laki	2	IX.1	1
6	N	Perempuan	1	IX.1	1
7	F	Perempuan	1	IX.1	1
8	T	Perempuan	1	IX.1	1
9	S	Perempuan	1	IX.1	1
10	B	Perempuan	1	IX.1	1
11	E	Perempuan	1	IX.1	1
12	M	Laki-Laki	2	IX.1	1
13	F	Perempuan	1	IX.1	1
14	N	Perempuan	1	IX.1	1
15	F	Perempuan	1	IX.1	1
16	A	Perempuan	1	IX.1	1
17	W	Perempuan	1	IX.1	1
18	M	Laki-Laki	2	IX.1	1
19	M	Laki-Laki	2	IX.1	1
20	N	Perempuan	1	IX.1	1
21	M	Laki-Laki	2	IX.1	1
22	M	Laki-Laki	2	IX.1	1
23	M	Laki-Laki	2	IX.1	1
24	F	Laki-Laki	2	IX.1	1
25	M	Laki-Laki	2	IX.1	2
26	A	Laki-Laki	2	IX.2	2
27	G	Laki-Laki	2	IX.2	2
28	M	Laki-Laki	2	IX.2	2
29	H	Laki-Laki	2	IX.2	2
30	M	Laki-Laki	2	IX.2	2
31	F	Perempuan	1	IX.2	2
32	A	Perempuan	1	IX.2	2
33	M	Laki-Laki	2	IX.2	2
34	R	Perempuan	1	IX.2	2
35	W	Perempuan	1	IX.2	2
36	N	Perempuan	1	IX.2	2
37	N	Perempuan	1	IX.2	2
38	J	Perempuan	1	IX.2	2
39	Q	Perempuan	1	IX.2	2
40	A	Perempuan	1	IX.2	2
41	N	Perempuan	1	IX.2	2
42	A	Laki-Laki	2	IX.2	2
43	N	Perempuan	1	IX.2	2
44	E	Laki-Laki	2	IX.2	2
45	M	Perempuan	1	IX.2	2
46	S	Perempuan	1	IX.2	2
47	A	Perempuan	1	IX.2	2
48	M	Laki-Laki	2	IX.2	2
49	M	Laki-Laki	2	IX.2	2
50	M	Perempuan	1	IX.2	3
51	M	Laki-Laki	2	IX.3	3
52	A	Laki-Laki	2	IX.3	3
53	M	Laki-Laki	2	IX.3	3
54	M	Laki-Laki	2	IX.3	3
55	M	Laki-Laki	2	IX.3	3
56	F	Perempuan	1	IX.3	3
57	A	Laki-Laki	2	IX.3	3
58	J	Laki-Laki	2	IX.3	3
59	M	Laki-Laki	2	IX.3	3
60	A	Laki-Laki	2	IX.3	3
61	D	Laki-Laki	2	IX.3	3
62	A	Perempuan	1	IX.3	3
63	M	Laki-Laki	2	IX.3	3
64	M	Perempuan	1	IX.3	3
65	D	Laki-Laki	2	IX.3	3
66	R	Perempuan	1	IX.3	3
67	Z	Perempuan	1	IX.3	3
68	A	Perempuan	1	IX.3	3
69	F	Perempuan	1	IX.3	3
70	N	Perempuan	1	IX.3	3
71	K	Perempuan	1	IX.3	3
72	R	Perempuan	1	IX.3	3
73	A	Perempuan	1	IX.3	3
74	H	Laki-Laki	2	IX.3	3
75	R	Perempuan	1	IX.3	4
76	N	Perempuan	1	IX.4	4
77	N	Perempuan	1	IX.4	4
78	R	Perempuan	1	IX.4	4
79	N	Perempuan	1	IX.4	4
80	Z	Perempuan	1	IX.4	4
81	N	Perempuan	1	IX.4	4
82	D	Perempuan	1	IX.4	4
83	N	Perempuan	1	IX.4	4
84	N	Laki-Laki	2	IX.4	4
85	N	Perempuan	1	IX.4	4
86	M	Laki-Laki	2	IX.4	4
87	M	Laki-Laki	2	IX.4	4
88	Q	Perempuan	1	IX.4	4
89	M	Laki-Laki	2	IX.4	4
90	M	Laki-Laki	2	IX.4	4
91	A	Laki-Laki	2	IX.4	4
92	M	Laki-Laki	2	IX.4	4
93	F	Laki-Laki	2	IX.4	4
94	M	Laki-Laki	2	IX.4	4
95	J	Perempuan	1	IX.4	4
96	L	Perempuan	1	IX.4	4
97	N	Perempuan	1	IX.4	4
98	A	Perempuan	1	IX.4	4
99	M	Laki-Laki	2	IX.4	4
100	W	Perempuan	1	IX.4	5
101	F	Perempuan	1	IX.5	5
102	M	Laki-Laki	2	IX.5	5
103	A	Laki-Laki	2	IX.5	5
104	A	Laki-Laki	2	IX.5	5
105	M	Perempuan	1	IX.5	5
106	G	Laki-Laki	2	IX.5	5
107	G	Perempuan	1	IX.5	5
108	N	Perempuan	1	IX.5	5
109	M	Perempuan	1	IX.5	5
110	A	Perempuan	1	IX.5	5
111	A	Perempuan	1	IX.5	5
112	M	Laki-Laki	2	IX.5	5
113	N	Perempuan	1	IX.5	5
114	G	Perempuan	1	IX.5	5
115	N	Perempuan	1	IX.5	5

93	F	Laki-Laki	2	IX.4	4
94	M	Laki-Laki	2	IX.4	4
95	J	Perempuan	1	IX.4	4
96	L	Perempuan	1	IX.4	4
97	N	Perempuan	1	IX.4	4
98	A	Perempuan	1	IX.4	4
99	M	Laki-Laki	2	IX.4	4
100	W	Perempuan	1	IX.4	5
101	F	Perempuan	1	IX.5	5
102	M	Laki-Laki	2	IX.5	5
103	A	Laki-Laki	2	IX.5	5
104	A	Laki-Laki	2	IX.5	5
105	M	Perempuan	1	IX.5	5
106	G	Laki-Laki	2	IX.5	5
107	G	Perempuan	1	IX.5	5
108	N	Perempuan	1	IX.5	5
109	M	Perempuan	1	IX.5	5
110	A	Perempuan	1	IX.5	5
111	A	Perempuan	1	IX.5	5
112	M	Laki-Laki	2	IX.5	5
113	N	Perempuan	1	IX.5	5
114	G	Perempuan	1	IX.5	5
115	N	Perempuan	1	IX.5	5
116	W	Perempuan	1	IX.5	5
117	M	Laki-Laki	2	IX.5	5
118	G	Laki-Laki	2	IX.5	5
119	R	Laki-Laki	2	IX.5	5
120	N	Perempuan	1	IX.5	5
121	M	Laki-Laki	2	IX.5	5
122	P	Perempuan	1	IX.5	5
123	S	Perempuan	1	IX.5	5
124	A	Perempuan	1	IX.5	5
125	N	Perempuan	1	IX.5	6
126	C	Perempuan	1	IX.6	6
127	M	Laki-Laki	2	IX.6	6
128	R	Perempuan	1	IX.6	6
129	F	Laki-Laki	2	IX.6	6
130	K	Perempuan	1	IX.6	6
131	A	Laki-Laki	2	IX.6	6
132	N	Perempuan	1	IX.6	6
133	S	Perempuan	1	IX.6	6
134	D	Laki-Laki	2	IX.6	6
135	N	Perempuan	1	IX.6	6
136	M	Laki-Laki	2	IX.6	6
137	A	Perempuan	1	IX.6	6
138	M	Laki-Laki	2	IX.6	6
139	A	Perempuan	1	IX.6	6
140	M	Laki-Laki	2	IX.6	6
141	H	Perempuan	1	IX.6	6
142	S	Perempuan	1	IX.6	6
143	A	Perempuan	1	IX.6	6
144	A	Perempuan	1	IX.6	6
145	S	Perempuan	1	IX.6	6
146	F	Perempuan	1	IX.6	6
147	N	Perempuan	1	IX.6	6
148	F	Perempuan	1	IX.6	6
149	N	Perempuan	1	IX.6	6
150	S	Perempuan	1	IX.6	

Lampiran 7

Tabulasi Penggunaan Gadget

X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	Total	KATEGOR	KODE
4	4	4	4	3	3	3	1	3	2	1	3	3	38	SEDANG	2
4	4	4	4	4	3	4	1	4	3	3	3	3	44	TINGGI	3
4	4	4	2	4	3	3	3	4	3	1	2	1	38	SEDANG	2
4	4	4	3	3	3	4	1	3	3	2	3	1	38	SEDANG	2
4	3	4	3	4	3	4	3	1	2	3	3	2	39	TINGGI	3
4	4	4	4	2	2	2	1	3	3	3	3	3	38	SEDANG	2
4	3	4	2	4	4	4	1	3	3	4	3	3	42	TINGGI	3
4	4	4	2	4	4	4	1	4	3	3	3	3	43	TINGGI	3
3	3	3	3	3	3	4	1	1	2	3	3	2	34	SEDANG	2
4	4	4	2	4	3	4	1	3	3	3	3	1	39	TINGGI	3
4	4	4	2	4	4	4	1	4	2	2	3	3	41	TINGGI	3
4	4	3	2	3	4	3	1	4	1	4	3	3	39	TINGGI	3
4	4	4	4	4	4	4	1	3	3	1	2	1	39	TINGGI	3
4	4	4	4	3	4	4	1	4	3	4	3	3	45	TINGGI	3
4	4	4	3	2	4	3	1	4	4	3	4	2	42	TINGGI	3
3	2	3	2	2	4	3	2	4	2	3	3	3	36	SEDANG	2
4	3	4	3	3	4	4	1	4	3	2	3	3	41	TINGGI	3
3	1	4	3	3	3	4	1	4	3	4	3	4	40	TINGGI	3
2	2	3	2	2	3	4	1	3	2	3	1	2	30	SEDANG	2
3	2	1	3	2	4	3	4	4	3	3	3	3	38	SEDANG	2
4	4	4	4	4	4	3	2	3	2	4	3	4	45	TINGGI	3
3	4	3	4	3	3	4	2	3	3	4	2	3	41	TINGGI	3
3	3	2	3	2	4	3	1	4	1	4	3	3	36	SEDANG	2
4	2	3	2	3	3	3	2	3	1	3	4	3	36	SEDANG	2
4	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	1	3	35	SEDANG	2
4	4	4	4	4	4	4	4	3	1	1	3	2	42	TINGGI	3
3	4	3	4	4	3	3	2	3	2	3	2	3	39	TINGGI	3
4	4	4	4	4	4	4	4	3	1	1	3	2	42	TINGGI	3
3	2	3	2	2	4	3	2	4	2	4	2	4	37	SEDANG	2
3	4	3	3	4	2	3	1	4	3	1	3	3	37	SEDANG	2
4	4	4	3	4	3	4	3	4	1	3	2	3	42	TINGGI	3
3	3	3	2	2	3	3	1	4	3	3	4	3	37	SEDANG	2
4	4	4	2	4	4	4	1	3	1	2	1	1	35	SEDANG	2
4	3	4	2	4	3	4	1	3	2	2	4	3	39	TINGGI	3
4	4	4	4	3	2	3	1	3	2	3	3	2	38	SEDANG	2
4	3	4	4	2	3	4	4	3	3	3	4	3	44	TINGGI	3
4	4	4	4	4	4	4	1	3	3	1	3	1	40	TINGGI	3
4	3	4	2	4	3	2	1	4	1	2	1	1	32	SEDANG	2
4	4	4	2	4	2	2	1	4	1	1	2	1	32	SEDANG	2
4	4	4	4	4	4	4	4	2	1	1	1	1	38	SEDANG	2
4	4	4	4	4	4	3	4	1	3	1	3	3	39	TINGGI	3
4	3	3	2	2	3	2	2	4	2	3	4	4	38	SEDANG	2
4	4	4	4	4	4	4	1	4	1	3	4	3	44	TINGGI	3
3	4	3	2	4	2	4	1	4	3	4	4	4	42	TINGGI	3
4	2	3	4	3	3	4	2	3	3	1	1	1	34	SEDANG	2
3	3	3	3	3	3	3	1	1	1	2	2	2	30	SEDANG	2
4	4	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	42	TINGGI	3
4	4	2	3	4	4	3	2	3	1	1	2	2	35	SEDANG	2
4	3	2	2	4	2	3	2	4	2	1	2	3	34	SEDANG	2
4	2	2	2	4	2	2	2	2	1	1	1	1	26	SEDANG	2
3	2	3	4	2	2	2	1	3	2	3	3	3	33	SEDANG	2
4	4	4	4	4	4	4	4	3	1	3	4	2	45	TINGGI	3
4	4	4	2	4	4	4	1	4	2	3	3	3	42	TINGGI	3
3	2	4	2	3	4	4	1	2	1	3	2	2	33	SEDANG	2
4	4	2	3	3	2	3	1	4	2	3	3	3	37	SEDANG	2
2	1	4	1	3	3	2	3	3	1	3	4	2	32	SEDANG	2
3	3	2	1	3	4	2	2	4	1	4	1	3	33	SEDANG	2

3	3	2	1	3	4	2	2	4	1	4	1	3	33	SEDANG	2
3	4	4	2	4	2	3	1	2	1	2	2	1	31	SEDANG	2
4	3	4	3	4	4	4	2	3	2	3	3	3	42	TINGGI	3
4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	1	1	37	SEDANG	2
4	3	4	4	4	4	4	4	1	1	1	3	3	40	TINGGI	3
4	4	4	4	4	4	4	1	4	3	1	2	3	42	TINGGI	3
3	3	3	2	4	3	3	2	3	2	1	2	3	34	SEDANG	2
3	2	2	2	3	2	2	1	4	3	3	4	4	35	SEDANG	2
4	4	4	4	4	3	3	1	2	2	3	3	3	40	TINGGI	3
3	3	4	3	3	2	3	1	3	2	2	3	2	34	SEDANG	2
4	4	4	4	4	4	4	1	3	2	3	1	2	40	TINGGI	3
3	3	4	2	4	4	4	1	3	2	3	2	3	38	SEDANG	2
3	4	4	1	4	3	4	1	4	3	2	3	4	40	TINGGI	3
4	3	3	4	2	4	4	2	3	3	3	4	3	42	TINGGI	3
4	2	4	4	4	3	4	1	3	3	1	4	4	41	TINGGI	3
4	2	4	2	2	3	4	2	3	4	2	3	1	36	SEDANG	2
4	3	2	2	3	2	3	1	3	3	3	2	3	34	SEDANG	2
4	4	3	3	2	3	4	2	4	2	3	2	2	38	SEDANG	2
4	4	4	2	3	4	3	4	3	2	2	3	3	41	TINGGI	3
4	2	3	2	2	3	4	2	3	3	4	3	3	38	SEDANG	2
3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	4	2	3	36	SEDANG	2
4	4	4	3	2	3	2	1	4	3	1	1	3	35	SEDANG	2
3	2	4	2	4	2	4	2	4	3	2	4	4	40	TINGGI	3
4	4	3	2	4	3	3	1	3	3	1	3	3	37	SEDANG	2
4	3	4	3	4	4	3	1	4	3	2	3	2	40	TINGGI	3
4	2	4	4	4	3	3	4	4	1	2	3	3	41	TINGGI	3
3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	32	SEDANG	2
4	2	3	3	3	3	4	2	4	3	4	4	4	43	TINGGI	3
3	2	4	4	4	4	4	4	3	2	3	3	4	44	TINGGI	3
4	3	4	2	4	3	3	1	3	1	4	3	3	38	SEDANG	2
3	3	4	2	4	2	4	3	4	2	3	3	4	41	TINGGI	3
4	4	4	4	4	4	4	1	3	3	2	3	2	42	TINGGI	3
4	4	4	2	4	4	4	2	4	3	2	4	3	44	TINGGI	3
4	4	4	3	4	2	4	2	2	2	2	3	3	39	TINGGI	3
4	4	4	4	4	4	4	4	3	1	3	3	2	44	TINGGI	3
4	4	4	2	3	3	3	2	3	1	2	2	2	35	SEDANG	2
4	4	4	3	2	3	3	1	4	2	3	3	3	39	TINGGI	3
4	4	4	3	4	2	3	4	1	1	3	3	2	38	SEDANG	2
4	3	4	4	3	2	1	2	3	2	2	2	2	34	SEDANG	2
4	4	4	3	3	4	4	1	4	2	4	3	3	43	TINGGI	3
4	4	4	4	4	4	2	1	3	2	1	1	1	35	SEDANG	2
4	4	4	3	4	4	3	1	3	3	1	1	2	37	SEDANG	2
1	2	1	3	2	1	2	2	3	1	4	4	3	29	SEDANG	2
4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	1	1	37	SEDANG	2
4	3	4	2	4	3	2	1	4	3	1	3	3	37	SEDANG	2
3	2	3	2	4	3	2	3	2	2	3	3	2	34	SEDANG	2
1	4	2	1	3	3	3	2	4	1	3	4	3	34	SEDANG	2
4	3	4	2	4	4	4	1	2	2	2	3	1	36	SEDANG	2
4	3	2	2	3	2	3	1	3	3	3	3	4	36	SEDANG	2
4	4	4	2	4	3	4	2	4	1	2	3	3	40	TINGGI	3
4	3	4	3	4	3	3	2	3	1	2	3	3	38	SEDANG	2
4	2	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	2	43	TINGGI	3
4	4	4	4	2	2	2	1	4	1	3	3	3	37	SEDANG	2
4	3	2	2	2	4	3	2	4	3	4	3	4	40	TINGGI	3
4	3	2	3	4	4	1	4	2	1	3	2	2	35	SEDANG	2
4	4	4	2	2	2	2	4	4	3	3	3	3	40	TINGGI	3
2	3	4	4	4	4	4	3	3	3	2	3	3	42	TINGGI	3
4	4	2	2	2	3	2	3	4	2	3	3	3	37	SEDANG	2
4	3	4	2	3	4	4	1	1	3	3	4	1	37	SEDANG	2

2	3	4	4	4	4	4	3	3	3	2	3	3	42	TINGGI	3
4	4	2	2	2	3	2	3	4	2	3	3	3	37	SEDANG	2
4	3	4	2	3	4	4	1	1	3	3	4	1	37	SEDANG	2
3	3	3	4	4	4	4	1	1	1	3	3	3	37	SEDANG	2
4	2	4	2	2	2	2	1	3	3	3	3	3	34	SEDANG	2
3	2	3	3	3	4	4	3	4	2	4	3	3	41	TINGGI	3
4	4	4	4	4	3	4	1	4	3	4	4	4	47	TINGGI	3
4	4	3	3	4	2	2	1	4	3	3	3	4	40	TINGGI	3
4	3	4	4	4	3	3	4	1	1	1	1	1	34	SEDANG	2
2	3	4	3	4	3	3	2	3	3	2	3	3	38	SEDANG	2
4	4	4	4	3	3	4	4	1	1	1	2	2	37	SEDANG	2
4	4	4	4	4	4	3	2	2	1	1	3	1	37	SEDANG	2
4	4	2	1	4	4	4	4	1	4	1	1	3	37	SEDANG	2
2	2	2	4	4	4	3	1	2	1	2	1	4	32	SEDANG	2
4	4	4	2	4	2	3	4	2	1	2	1	1	34	SEDANG	2
4	3	2	4	3	2	4	1	4	3	3	3	3	39	TINGGI	3
4	4	4	4	4	4	4	4	3	1	4	3	3	46	TINGGI	3
4	4	4	4	4	4	4	2	3	3	2	3	3	44	TINGGI	3
4	4	4	4	4	4	4	1	3	1	2	2	1	38	SEDANG	2
3	3	3	4	3	3	3	2	4	1	4	3	4	40	TINGGI	3
4	2	4	4	2	2	3	2	4	3	4	4	4	42	TINGGI	3
4	4	4	4	2	4	4	1	3	1	4	3	4	42	TINGGI	3
4	4	4	2	4	4	3	1	4	1	1	3	2	37	SEDANG	2
4	4	3	2	4	4	4	1	4	1	4	3	2	40	TINGGI	3
4	3	4	3	4	4	4	2	2	1	2	3	1	37	SEDANG	2
3	3	3	4	3	3	4	1	1	1	3	3	1	33	SEDANG	2
4	4	4	2	4	4	4	1	4	3	3	3	3	43	TINGGI	3
4	3	3	2	3	3	3	1	3	2	4	3	3	37	SEDANG	2
4	4	4	3	4	4	4	1	4	2	1	1	1	37	SEDANG	2
4	3	4	4	4	3	4	2	4	3	3	3	4	45	TINGGI	3
4	4	4	2	4	4	4	1	4	2	3	3	3	42	TINGGI	3
4	4	4	3	4	3	4	1	4	3	3	3	3	43	TINGGI	3
4	3	4	3	4	3	4	2	3	2	3	3	4	42	TINGGI	3
4	4	4	2	4	4	1	1	4	3	3	3	2	39	TINGGI	3
4	2	3	4	4	4	4	4	3	2	3	3	3	43	TINGGI	3
3	3	2	2	3	3	3	1	4	3	3	3	3	36	SEDANG	2
4	3	4	3	4	3	4	1	4	3	4	3	3	43	TINGGI	3
4	3	4	4	3	3	4	2	3	1	1	3	1	36	SEDANG	2

Lampiran 8

Tabulasi Interaksi Sosial

Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	TOTAL	KATEGOR	KODE
4	4	4	4	2	2	4	4	4	32	TINGGI	3
4	4	4	4	2	1	3	4	4	30	TINGGI	3
3	3	3	4	2	1	2	4	4	26	SEDANG	2
4	3	4	4	3	2	2	4	4	30	TINGGI	3
4	3	4	3	2	2	3	3	2	26	SEDANG	2
3	3	4	4	2	1	3	4	3	27	TINGGI	3
4	4	4	4	2	2	2	4	4	30	TINGGI	3
3	3	4	4	2	1	1	4	4	26	SEDANG	2
3	3	3	3	3	2	2	3	3	25	SEDANG	2
3	3	4	4	2	1	4	4	3	28	TINGGI	3
3	3	4	4	3	2	3	4	3	29	TINGGI	3
3	3	4	4	3	2	4	4	4	31	TINGGI	3
4	2	4	3	2	2	4	3	3	27	TINGGI	3
4	3	4	4	2	1	1	4	4	27	TINGGI	3
1	3	4	4	1	1	1	4	4	23	SEDANG	2
2	3	4	3	2	2	2	4	3	25	SEDANG	2
4	3	4	4	3	1	4	4	4	31	TINGGI	3
2	4	3	3	4	1	1	4	1	23	SEDANG	2
2	3	3	2	2	1	2	2	3	20	SEDANG	2
4	4	3	4	1	2	3	4	4	29	TINGGI	3
4	3	4	3	3	1	2	4	4	28	TINGGI	3
4	3	4	3	2	1	3	3	3	26	SEDANG	2
3	3	2	3	2	1	1	4	3	22	SEDANG	2
3	3	4	3	2	1	1	4	3	24	SEDANG	2
3	3	3	3	2	1	1	4	3	23	SEDANG	2
3	2	3	3	2	3	4	3	4	27	TINGGI	3
3	3	3	3	2	1	2	3	4	24	SEDANG	2
3	2	3	3	2	3	4	3	3	26	SEDANG	2
2	3	3	3	1	1	1	4	4	22	SEDANG	2
3	4	3	4	4	1	4	4	4	31	TINGGI	3
3	2	4	4	2	3	3	4	4	29	TINGGI	3
3	3	3	3	3	1	4	4	3	27	TINGGI	3
3	3	2	3	3	3	2	3	4	26	SEDANG	2
3	4	4	4	4	1	3	4	4	31	TINGGI	3
3	3	3	4	3	2	4	4	3	29	TINGGI	3
4	4	4	4	2	2	4	4	4	32	TINGGI	3
4	4	3	3	3	2	4	4	4	31	TINGGI	3
2	3	3	3	2	1	1	3	2	20	SEDANG	2
2	3	3	4	2	2	1	4	3	24	SEDANG	2
3	4	3	3	3	3	2	4	4	29	TINGGI	3
4	2	4	4	4	2	3	4	4	31	TINGGI	3
4	3	3	4	4	1	3	4	4	30	TINGGI	3
4	3	4	4	4	1	4	4	4	32	TINGGI	3
3	2	2	3	2	1	3	4	4	24	SEDANG	2
2	4	4	4	2	2	2	4	3	27	TINGGI	3
4	4	3	4	1	1	2	4	2	25	SEDANG	2
3	4	4	4	2	2	3	4	3	29	TINGGI	3
2	4	3	3	3	3	3	4	2	27	TINGGI	3
3	2	2	3	2	1	3	4	4	24	SEDANG	2
2	2	3	2	2	2	1	4	4	22	SEDANG	2
4	4	3	3	2	1	1	4	4	26	SEDANG	2
4	2	4	3	2	2	4	4	3	28	TINGGI	3
3	3	4	3	3	2	4	4	4	30	TINGGI	3
2	3	3	2	2	1	3	3	3	22	SEDANG	2
3	2	3	3	1	1	1	4	4	22	SEDANG	2
2	4	1	3	4	3	1	3	1	22	SEDANG	2
1	2	3	4	1	1	1	4	3	20	SEDANG	2

2	1	2	3	4	1	1	1	4	3	20	SEDANG	2
2	3	3	2	4	3	3	1	3	3	25	SEDANG	2
3	4	4	3	3	2	2	3	4	3	28	TINGGI	3
2	4	4	4	4	4	4	4	1	1	30	TINGGI	3
3	4	4	3	3	3	2	3	4	3	29	TINGGI	3
3	4	2	2	3	2	1	2	4	3	23	SEDANG	2
2	2	3	2	3	2	1	1	4	4	22	SEDANG	2
2	3	3	3	3	1	2	2	4	4	25	SEDANG	2
3	3	3	3	3	3	2	4	4	4	29	TINGGI	3
2	2	2	3	3	2	2	2	4	3	23	SEDANG	2
3	4	4	4	4	2	2	3	4	4	31	TINGGI	3
2	4	3	4	4	3	1	4	4	2	29	TINGGI	3
3	4	4	4	4	3	1	3	4	4	31	TINGGI	3
3	3	3	4	4	3	1	3	4	4	29	TINGGI	3
3	3	3	4	4	1	2	3	4	4	28	TINGGI	3
2	3	3	4	3	3	1	4	4	3	28	TINGGI	3
2	2	3	2	2	2	1	1	3	3	19	SEDANG	2
2	3	2	3	4	3	1	2	4	4	26	SEDANG	2
3	3	3	4	4	3	2	4	3	4	30	TINGGI	3
2	3	4	4	4	3	1	4	3	3	29	TINGGI	3
2	3	4	4	4	3	1	3	3	4	29	TINGGI	3
2	3	2	4	2	2	1	1	3	3	21	SEDANG	2
3	2	4	4	3	4	1	3	4	3	28	TINGGI	3
2	3	4	3	4	2	3	4	4	4	31	TINGGI	3
3	3	3	3	3	2	1	1	4	4	24	SEDANG	2
3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	33	TINGGI	3
2	4	4	4	2	1	4	4	4	4	31	TINGGI	3
3	4	4	4	4	4	1	3	4	3	31	TINGGI	3
3	4	3	4	4	2	1	4	4	4	30	TINGGI	3
2	2	3	3	3	3	1	1	3	3	22	SEDANG	2
3	4	3	4	4	3	1	4	4	4	31	TINGGI	3
3	4	2	2	4	4	2	4	4	4	30	TINGGI	3
3	4	3	3	3	3	1	4	3	4	28	TINGGI	3
3	4	2	4	4	4	2	4	4	3	31	TINGGI	3
3	4	4	4	4	4	1	1	4	4	30	TINGGI	3
2	3	1	3	3	2	2	3	4	4	25	SEDANG	2
3	2	1	2	3	2	2	1	4	3	20	SEDANG	2
2	3	2	3	3	2	2	2	4	3	24	SEDANG	2
2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	25	SEDANG	2
3	2	4	3	4	4	4	4	4	4	33	TINGGI	3
2	4	2	4	4	2	2	4	4	3	29	TINGGI	3
2	2	3	2	3	2	1	2	4	3	22	SEDANG	2
2	2	1	4	1	2	2	2	3	2	19	SEDANG	2
2	3	3	3	4	1	4	4	3	3	28	TINGGI	3
2	3	3	4	4	2	2	4	4	3	29	TINGGI	3
2	2	3	2	4	3	1	2	4	3	24	SEDANG	2
2	3	3	3	3	3	1	3	4	3	26	SEDANG	2
2	3	3	4	4	3	1	2	3	3	26	SEDANG	2
2	3	4	3	3	2	2	3	4	4	28	TINGGI	3
3	2	2	3	3	2	4	3	4	4	27	TINGGI	3
2	2	3	3	3	3	3	2	4	4	27	TINGGI	3
3	2	2	4	4	3	2	4	4	4	29	TINGGI	3
2	3	3	3	4	2	2	2	4	4	27	TINGGI	3
3	4	2	3	3	3	2	2	4	4	27	TINGGI	3
2	3	4	4	3	3	2	3	4	2	28	TINGGI	3
3	2	2	4	4	1	1	4	4	4	26	SEDANG	2
3	4	4	3	4	3	2	4	4	4	32	TINGGI	3
2	4	3	4	3	2	2	4	4	4	30	TINGGI	3
2	3	3	3	2	2	2	2	3	4	24	SEDANG	2

3	4	4	3	4	3	2	4	4	4	32	TINGGI	3
2	4	3	4	3	2	2	4	4	4	30	TINGGI	3
2	3	3	3	2	2	2	2	3	4	24	SEDANG	2
2	4	4	4	4	2	2	1	4	3	28	TINGGI	3
2	4	3	2	2	2	1	2	4	4	24	SEDANG	2
3	4	3	4	3	2	2	2	4	4	28	TINGGI	3
3	3	4	4	4	4	1	4	4	4	32	TINGGI	3
3	3	3	4	4	3	2	4	4	4	31	TINGGI	3
2	3	3	4	4	3	1	2	4	2	26	SEDANG	2
2	4	2	3	3	1	2	2	4	3	24	SEDANG	2
2	4	4	3	3	4	3	2	1	1	25	SEDANG	2
2	3	4	4	4	2	3	4	4	3	31	TINGGI	3
2	1	4	4	4	1	1	1	4	4	24	SEDANG	2
2	2	2	2	3	1	2	1	4	1	18	SEDANG	2
2	2	2	3	4	2	1	3	4	4	25	TINGGI	3
3	4	3	4	4	3	1	4	4	4	31	TINGGI	3
3	4	4	4	4	2	1	2	4	4	29	TINGGI	3
3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	34	TINGGI	3
2	3	3	4	3	3	1	3	4	2	26	SEDANG	2
3	3	3	3	3	2	1	2	4	3	24	SEDANG	2
3	4	4	4	4	3	1	4	4	3	31	TINGGI	3
3	2	4	4	4	2	2	3	4	3	28	TINGGI	3
2	4	2	3	4	2	4	2	4	4	29	TINGGI	3
3	4	2	3	4	2	1	4	4	4	28	TINGGI	3
2	3	4	4	4	2	2	2	4	3	28	TINGGI	3
2	4	3	3	3	4	2	4	4	4	31	TINGGI	3
3	3	4	4	4	2	2	4	1	4	28	TINGGI	3
2	3	2	2	4	2	1	3	4	3	24	SEDANG	2
2	4	3	4	2	2	2	2	4	4	27	TINGGI	3
3	4	3	4	4	1	2	2	4	3	27	TINGGI	3
3	2	4	4	4	2	2	3	4	4	29	TINGGI	3
3	4	4	3	4	4	1	4	4	4	32	TINGGI	3
3	3	3	3	3	2	2	2	4	3	25	SEDANG	2
3	4	2	4	4	2	4	1	4	4	29	TINGGI	3
3	4	3	3	4	3	1	2	4	4	28	TINGGI	3
2	3	3	3	4	4	1	1	4	4	27	TINGGI	3
3	3	4	4	4	3	1	4	4	4	31	TINGGI	3
2	2	2	4	3	4	4	2	4	1	26	SEDANG	2

Lampiran 9

Surat Pengantar Penelitian LPPM Universitas Megarezky



LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT (LPPM)
UNIVERSITAS MEGAREZKY
SK. Menristekdikti RI. No.1194/KPT/I/2018 Terakreditasi BAN PT

Kampus II : Jalan Antang Raya No. 43 Telp. 0411 - 492 401 - 496401 Fax. 496614 Website : http://universitasmegarezky.ac.id-Email: info@universitasmegarezky.ac.id

Makassar, 22 Oktober 2025

Nomor : 113 /07.091056/X/2025
Lampiran : -
Perihal : **Rekomendasi Izin Penelitian**

Kepada
Yth : Bapak Gubernur Prov. SulSel
Cq. Kepala UPT P2T BKPMD-PTSP

Di –
Makassar

Dengan hormat,
Dalam rangka penyelesaian tugas akhir Mahasiswa Fakultas Keperawatan dan Kebidanan Program Studi S1 Keperawatan Universitas Megarezky Makassar, maka bersama ini kami mohon kiranya Bapak/Ibu berkenan menerima Mahasiswa (i) kami yang tersebut namanya di bawah ini untuk melakukan Penelitian di Instansi / wilayah kerja yang Bapak/Ibu Pimpin.

Nama	**: Resky Jusandy**
N I M	**: A1C222135**
Judul Skripsi/KTI	**: Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Pada Siswa SMP NEGERI 8 MAKASSAR**
Pembimbing	**:1. Siti Rahmani, S.Kep., Ns., M.Kep.** **2. Sri Wahyuni, S.Kep., Ns., M.Kes.**
Tempat Penelitian	**: SMP NEGERI 8 MAKASSAR**

Demikian surat permohonan penelitian ini, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

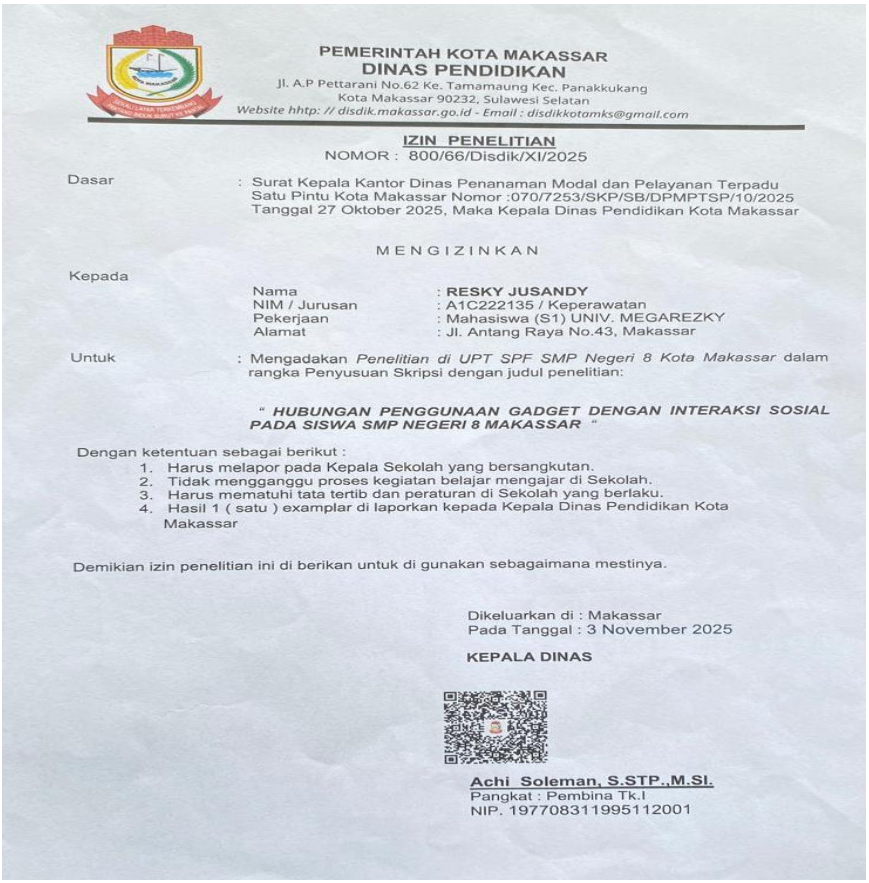
Kepala LPPM

Ns. Nyamsuriyana Sabar, M.Kep
NIDN: 09 151186 02

Tembusan Kepada Yth:
1. Yang Bersangkutan
2. Arsip

Lampiran 10

Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan



PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
DINAS PENDIDIKAN
Jl. A.P Pettarani No.62 Ke. Tamamaung Kec. Panakkukang
Kota Makassar 90232, Sulawesi Selatan
Website hhtp: // disdik.makassar.go.id - Email : disdikkotamks@gmail.com

IZIN PENELITIAN
NOMOR : 800/66/Disdik/XI/2025

Dasar : Surat Kepala Kantor Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Makassar Nomor :070/7253/SKP/SB/DPMPTSP/10/2025 Tanggal 27 Oktober 2025, Maka Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar

M E N G I Z I N K A N

Kepada

Nama	: **RESKY JUSANDY**
NIM / Jurusan	: A1C222135 / Keperawatan
Pekerjaan	: Mahasiswa (S1) UNIV. MEGAREZKY
Alamat	: Jl. Antang Raya No.43, Makassar

Untuk : Mengadakan *Penelitian di UPT SPF SMP Negeri 8 Kota Makassar* dalam rangka Penyusunan Skripsi dengan judul penelitian:

" HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN INTERAKSI SOSIAL PADA SISWA SMP NEGERI 8 MAKASSAR "

Dengan ketentuan sebagai berikut :
1. Harus melapor pada Kepala Sekolah yang bersangkutan.
2. Tidak mengganggu proses kegiatan belajar mengajar di Sekolah.
3. Harus mematuhi tata tertib dan peraturan di Sekolah yang berlaku.
4. Hasil 1 (satu) examplar di laporkan kepada Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar

Demikian izin penelitian ini di berikan untuk di gunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Makassar
Pada Tanggal : 3 November 2025

KEPALA DINAS

Achi Soleman, S.STP.,M.SI.
Pangkat : Pembina Tk.I
NIP. 197708311995112001

Lampiran 11

Surat Keterangan Selesai Penelitian



PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
DINAS PENDIDIKAN
UPT SPF SMP NEGERI 8 MAKASSAR
NPSN: 40312441, NSS: 201196010008
Jalan Batua Raya No I Kota Makassar, Sulawesi Selatan Kode Pos 902433
Laman http://www.smpn8makassar.sch.id, pos-el smpnegeri08makassar@gmail.com

SURAT KETERANGAN
Nomor : 420 /368/ UPT SPF SMPN.08/ XI /2025

Yang bertanda tangan dibawah ini , Kepala UPT SPF SMP Negeri 8 Makassar menerangkan bahwa :

N A M A	:	Resky Jusandy
N I M/Jurusan	:	A1C222135/ Keperawatan
Pekerjaan	:	Mahasiswa (S1)
Alamat	:	Jl. Antang Raya No. 43 Makassar

Bahwa atas nama di atas telah melaksanakan Penelitian di UPT SPF SMP Negeri 8 Makassar dalam rangka penyusunan Skripsi Penelitian, Universitas Megarezky dengan judul :

"HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN INTERAKSI SOSIAL PADA SISWA SMP NEGERI 8 MAKASSAR"

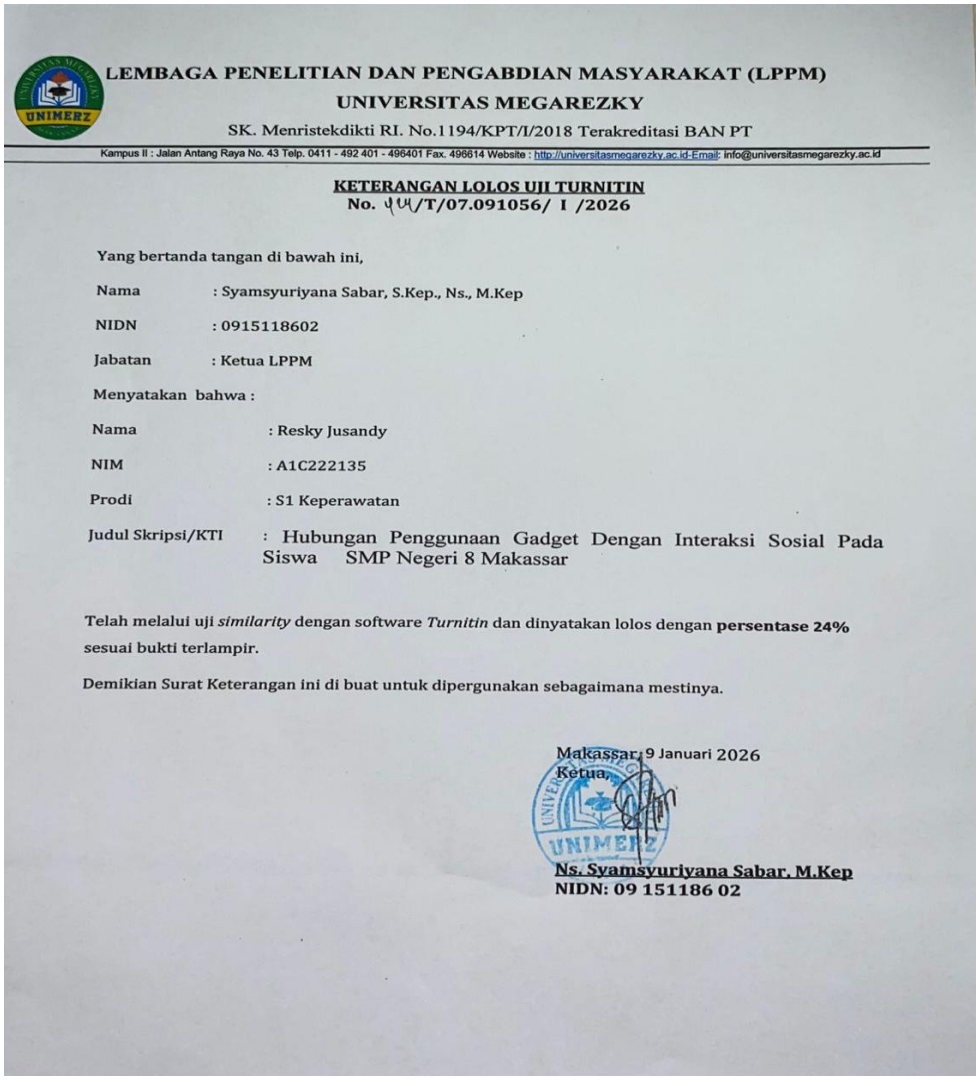
Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya dengan penuh tanggung Jawab..

Makassar, 19 November 2025
Kepala UPT SPF SMPN 8 Mks

Mariamin Ibrahim, S.Pd.,M.Pd
Pangkat : Pembina TK.I
Nip. 19700822 199802 2 006

Lampiran 12

Keterangan Lulus Uji Turnitin



LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT (LPPM)
UNIVERSITAS MEGAREZKY
SK. Menristekdikti RI. No.1194/KPT/I/2018 Terakreditasi BAN PT
Kampus II : Jalan Antang Raya No. 43 Telp. 0411 - 492 401 - 496401 Fax. 496614 Website : http://universitasmegarezky.ac.id-Email: info@universitasmegarezky.ac.id

KETERANGAN LOLOS UJI TURNITIN
No. 44/T/07.091056/ I /2026

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Syamsyuriyana Sabar, S.Kep., Ns., M.Kep

NIDN : 0915118602

Jabatan : Ketua LPPM

Menyatakan bahwa :

Nama : Resky Jusandy

NIM : A1C222135

Prodi : S1 Keperawatan

Judul Skripsi/KTI : Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Pada Siswa SMP Negeri 8 Makassar

Telah melalui uji *similarity* dengan software *Turnitin* dan dinyatakan lolos dengan **persentase 24%** sesuai bukti terlampir.

Demikian Surat Keterangan ini di buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 9 Januari 2026
Ketua,

Ns. Syamsyuriyana Sabar, M.Kep
NIDN: 09 151186 02

Lampiran 13

Dokumentasi Penelitian













Lampiran 14

Lembar Biodata Peneliti

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



A. Biodata Peneliti

Nama	: Resky Jusandy
Tempat, Tanggal Lahir	: Nunukan, 15 April 2004
Alamat	: Antang Raya, Lorong Bungung Lompoa
E-mail	: reskysyak4@gmail.com
No. Telpon	: 0895611948566
Jenis Kelamin	: Laki-laki
Agama	: Islam
Status	: Mahasiswa
Tinggi/Berat Badan	: 165cm / 74kg
Golongan Darah	: B
Kewarganegaraan	: Indonesia

B. Pengalaman Pendidikan

TK	: TK Wisma Ceria (2009)
SD	: SD Negeri 002 Nunukan Selatan (2010-2016)
SMP	: SMP Negeri 2 Nunukan Selatan (2016-2019)
SMK	: SMK Kesehatan Putra Borneo Nunukan (2019-2022)
KULIAH	: Universitas Megarezky (2022 – sekarang)