



**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GADGET DENGAN  
INTERAKSI SOSIAL PADA SISWA MTS  
NAHDLATUSSYUBAN PLOSO**

**SKRIPSI**

**Untuk memenuhi persyaratan mencapai sarjana keperawatan**

**Oleh:**

**Solikul Hadi**

**NIM: 30901800175**

**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN  
FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN  
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG  
SEMARANG**

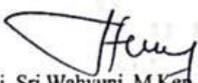
**2022**

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, dengan sebenarnya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Hubungan Antara Kecanduan Gadget Dengan Interaksi Sosial Pada Siswa MTs NahdlatulSyuban Ploso" Saya susun tanpa tindakan plagiarisme sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Islam Sultan Agung Semarang, yang dibuktikan dengan uji *turn it in* 23% jika dikemudian hari ternyata saya melakukan tindakan plagiarisme, Saya bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi yang dijatuhkan oleh Universitas Islam Sultan Agung Semarang kepada saya.

Demak, 12 Januari 2022

Mengetahui,  
Wakil Dekan I

  
Ns. Hj. Sri Wahyuni, M.Kep., Sp.Kep.Mat

Peneliti,

  
So.  EBBAJX868514800



**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GADGET DENGAN  
INTERAKSI SOSIAL PADA SISWA MTS  
NAHDLATUSSYUBAN PLOSO**

**SKRIPSI**

**Untuk memenuhi persyaratan mencapai sarjana keperawatan**

**Oleh:**

**Solikul Hadi**

**NIM: 30901800175**

**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN  
FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN  
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG  
SEMARANG**

**2022**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

Skripsi berjudul:

**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GADGET  
DENGAN INTERAKSI SOSIAL PADA  
SISWA MTS NS PLOSO**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

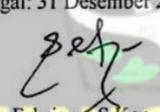
Nama: Solikul Hadi

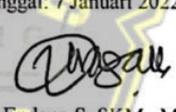
NIM: 30901800175

Telah disahkan dan disetujui oleh pembimbing pada 12 Januari 2022

Pembimbing I  
Tanggal: 31 Desember 2021

Pembimbing II  
Tanggal: 7 Januari 2022

  
Ns. Betie Febrina, S.Kep., M.Kep  
NIDN. 06-2302-8802

  
Wahyu Endang S, SKM., M.Kep  
NIDN. 06-1207-7404

**HALAMAN PENGESAHAN**

Skripsi berjudul:

**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GADGET  
DENGAN INTERAKSI SOSIAL PADA  
SISWA MTS NS PLOSO**

Disusun oleh:

Nama: Solikul Hadi

NIM: 30901800175

Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 12 Januari 2022

dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima

Penguji I  
Wigvo Susanto, M. Kep  
NIDN. 06-2907-8303

Penguji II  
Ns. Betie Febriana, S.Kep., M.Kep  
NIDN. 06-2302-8802

Penguji III  
Wahyu Endang S. SKM., M.Kep  
NIDN. 06-1207-7404

Mengetahui,  
Dekan FIK Unissula Semarang

Iwan Ardian, SKM, M.Kep

NIDN. 06-2208-7403

**PROGRAM STUDI S1 ILMU KEPERAWATAN**

**FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN**

**UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG**

**Skripsi, 12 Januari 2022**

## **ABSTRAK**

**Solikul Hadi**

### **HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GADGET DENGAN INTERAKSI SOSIAL PADA SISWA MTS NAHDLATUSYSYUBAN PLOSO**

45 hal + 6 Tabel + xiii Jumlah halaman depan + 13 Lampiran

**Latar belakang:** Interaksi sosial adalah hubungan timbal balik antara satu atau lebih yang terjadi antar individu maupun kelompok. Perkembangan interaksi sosial sangat dipengaruhi dengan adanya gadget pandemic yang terjadi sekarang ini mengakibatkan siswa harus menggunakan gadget. Namun penggunaan gadget yang tidak sesuai dapat berdampak buruk untuk siswa, jika tidak segera di atasi akibat yang timbul adalah mereka lebih senang dengan gadget dibandingkan dengan lingkungan sekitarnya.

**Metode:** Penelitian ini menggunakan desain penelitian *analitik correlation* dengan pendekatan *cross sectional*, menggunakan teknik *random sampling* dengan jumlah responden 138 siswa, Pengumpulan data menggunakan kuesioner dengan uji Analisa *Chi Square*.

**Hasil:** Hasil analisa univariat kecanduan gadget paling banyak dalam kategori ringan dan sedang sejumlah 48 reponden (34,8%) dan interaksi sosial dalam kategori baik sejumlah 71 responden (51,4%), dengan kelas paling banyak yaitu kelas VIII dengan jumlah 49 reponden (35,5%), dan jenis kelamin terbanyak laki laki 78 reponden (56,5%). Berdasarkan uji statistic *Chi Square* didapatkan nilai *p value* yaitu 0,002 yang artinya lebih kecil dari  $\alpha$  0,05.

**Kesimpulan:** Terdapat hubungan antara kecanduan gadget dengan interaksi sosial di MTs Nahdlatusyuban Ploso.

**Kata kunci:** Interaksi sosial, kecanduan gadget, siswa MTs

**Daftar Pustaka:** 32 (2017-2021)

**STUDY PROGRAM OF S1 NURSING SCIENCE**

**FACULTY OF NURSING SCIENCE**

**SULTAN AGUNG ISLAMIC UNIVERSITY**

**Thesis, January 12, 2022**

**ABSTRACT**

**Solikul Hadi**

**RELATIONSHIP BETWEEN GADGET ADDICTION AND SOCIAL INTERACTION IN MTS NAHDLATUSYSYUBAN PLOSO STUDENTS**

*45 Pages + 6 Tables + xiii Number of pages + 13 Attachments*

**Background:** *Social interaction is a reciprocal relationship between one or more that occurs between individuals or groups. The development of social interaction is strongly influenced by the gadget pandemic that is currently happening, resulting in students having to use gadgets. However, the use of inappropriate gadgets can have a negative impact on students, if not addressed immediately, the consequences are that they are happier with gadgets compared to their surroundings.*

**Methods:** *This study uses an analytical correlation research design with a cross sectional approach, using a random sampling technique with a total of 138 students as respondents. Data collection uses a questionnaire with Chi Square analysis test.*

**Results:** *The results of the univariate analysis of gadget addiction were the most in the mild and moderate categories of 48 respondents (34.8%) and social interaction in the good category of 71 respondents (51.4%), with the highest class being class VIII with 49 respondents. (35.5%), and most of the sexes were male 78 respondents (56.5%). Based on the Chi Square statistical test, the p value is 0.002, which means it is smaller than 0.05.*

**Conclusion:** *There is a relationship between gadget addiction and social interaction at MTs Nahdlatusysyuban Ploso.*

**Keywords:** *Social interaction, gadget addiction, MTs students*

**Bibliography:** *32 (2017-2021)*

## KATA PENGANTAR

*Assalam'ualaikum Wr. Wb*

Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Hubungan antara kecanduan gadget dengan interaksi sosial pada siswa MTs Nahdlatussyuban Ploso”** dengan sebaik – baiknya. Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW.

Dalam penyusunan penelitian ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulis banyak mendapatkan bimbingan dan saran yang bermanfaat dari berbagai pihak, sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan sesuai dengan yang telah penulis rencanakan. Untuk itu, pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan terima kasih pada:

1. Drs Bedjo Santoso, M.T., Ph.D. selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang
2. Bapak Iwan Ardian, S.KM, M.Kep, selaku dekan Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Islam Sultan Agung Semarang
3. Ibu Ns. Indra Tri Astuti, M.Kep, Sp.Kep.AN selaku Kaprodi S1 Keperawatan fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Islam Sultan Agung Semarang
4. Ibu Ns. Betie Febriana, M.Kep selaku pembimbing pertama yang telah sabar meluangkan waktu serta tenaganya dalam memberikan bimbingan, ilmu dan nasihat yang sangat berharga, serta memberikan pelajaran buat saya tentang arti sebuah usaha, pengorbanan, ikhlas, tawakal dan kesabaran yang akan membuahkan hasil yang bagus pada akhir penyusunan penelitian ini.
5. Ibu Wahyu Endang Setyowati, SKM, M.Kep selaku pembimbing kedua yang telah sabar meluangkan waktu serta tenaganya dalam memberikan bimbingan, ilmu dan nasihat yang sangat berharga.
6. Bapak kepala sekolah MTs Nahdlatussyuban Ploso yang telah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian terhadap seluruh siswanya.

7. Kedua orangtua saya, Bapak dan Ibu yang telah banyak memberikan bantuan doa, selalu menyemangati, serta memberikan dorongan dan perhatian kepada saya selama ini.
8. Teman-teman departemen keperawatan jiwa yang selalu memberi dukungan untuk berjuang bersama.
9. Teman-teman S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Keperawatan 2018 yang saling mendoakan, membantu, mendukung, menyemangati serta tidak lelah untuk berjuang bersama
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu atas segala dukungan, semangat, ilmu dan pengalaman yang diberikan.

Penulis menyadari bahwa didalam penulisan laporan ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran sangat diharapkan untuk mencapai hasil yang lebih baik. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi penulis pada khususnya dan dapat menambah wawasan pembaca pada umumnya.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Demak, 12 Januari 2022

Penulis,

Solikul Hadi

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Perumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian .....	4
D. Manfaat Penelitian .....	4
<b>BAB II</b> .....	<b>5</b>
<b>TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>5</b>
A. Interaksi Sosial.....	5
1. Pengertian interaksi sosial .....	5
2. Jenis – jenis interaksi social .....	6
3. Syarat terjadinya interaksi social .....	6
4. Tahapan interkasi social .....	7
5. Faktor yang mempengaruhi interaksi social .....	8
6. Interaksi social pada siswa.....	9
B. Kecanduan Gadget .....	10
1. Pengertian kecanduan gadget .....	10
2. Aspek-aspek kecanduan gadget .....	11
3. Faktor-faktor kecanduan gadget .....	13
4. Dampak kecanduan gadget .....	14

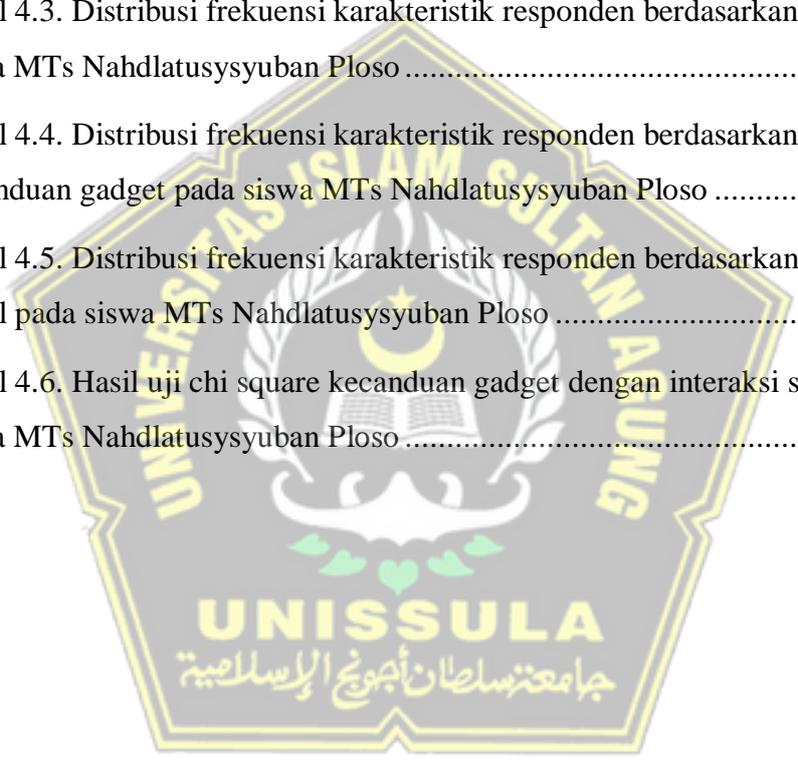
5. Penggunaan gadget pada masa pandemic .....	16
6. Kecanduan gadget pada siswa .....	17
C. Kerangka Teori .....	18
D. Hipotesis .....	19
<b>BAB III.....</b>	<b>20</b>
<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>20</b>
A. Kerangka Konsep .....	20
B. Variabel Penelitian .....	20
C. Jenis dan Desain Penelitian .....	20
D. Populasi dan Sampel Penelitian .....	21
E. Tempat dan Waktu Penelitian .....	23
1. Waktu penelitian .....	23
F. Definisi Operasional .....	24
G. Instrumen atau Alat Pengumpul Data .....	25
H. Metode Pengumpulan data .....	26
I. Rencana Analisis Data .....	28
J. Etika Penelitian .....	28
<b>BAB IV .....</b>	<b>30</b>
<b>HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>30</b>
A. Pengantar Bab .....	30
B. Analisis Univariat .....	30
1. <b>Karakteristik Responden</b> .....	30
2. <b>Variabel Penelitian</b> .....	31
C. Analisis Bivariat .....	33
<b>BAB V.....</b>	<b>34</b>
<b>PEMBAHASAN.....</b>	<b>34</b>
A. Pengantar Bab .....	34
B. Interpretasi dan Diskusi Hasil .....	34
1. <b>Jenis Kelamin</b> .....	34
2. <b>Kecanduan gadget</b> .....	35
3. <b>Interaksi Sosial</b> .....	36
4. <b>Hubungan Kecanduan Gadget dengan Interaksi Sosial</b> .....	37

C. Keterbatasan Peneitian .....	40
D. Implikasi Keperawatan .....	40
<b>BAB VI.....</b>	<b>41</b>
<b>PENUTUP .....</b>	<b>41</b>
A. Kesimpulan .....	41
B. Saran .....	41
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>43</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Definisi Operasional .....	24
Tabel 4.1. Distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan kelas pada siswa MTs Nahdlatussyuban Ploso .....	29
Tabel 4.2. Distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin pada siswa MTs Nahdlatussyuban Ploso .....	30
Tabel 4.3. Distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan umur pada siswa MTs Nahdlatussyuban Ploso .....	30
Tabel 4.4. Distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan tingkat kecanduan gadget pada siswa MTs Nahdlatussyuban Ploso .....	31
Tabel 4.5. Distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan interaksi sosial pada siswa MTs Nahdlatussyuban Ploso .....	31
Tabel 4.6. Hasil uji chi square kecanduan gadget dengan interaksi sosial pada siswa MTs Nahdlatussyuban Ploso .....	32



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Skema Kerangka Teori.....	18
Gambar 3.1. Skema Kerangka Konsep.....	20



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat permohonan ijin survey
- Lampiran 2. Surat jawaban permohonan ijin survey
- Lampiran 3. Surat permohonan ijin penelitian
- Lampiran 4. Surat jawaban permohonan ijin penelitian
- Lampiran 5. Surat keterangan lolos uji etik
- Lampiran 6. Surat permohonan responden
- Lampiran 7. Surat persetujuan menjadi responden
- Lampiran 8. Kuesioner penelitian
- Lampiran 9. Hasil Analisa data dengan SPSS
- Lampiran 10. Lembar bimbingan konsultasi skripsi
- Lampiran 11. Dokumentasi peneltian
- Lampiran 12. Jadwal kegiatan penelitian
- Lampiran 13. Daftar riwayat hidup



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Interaksi sosial adalah hubungan timbal balik antara satu dengan yang lain dimana dalam hubungan tersebut seseorang mampu saling mempengaruhi satu sama lain. Hubungan seperti itu bisa terjadi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok. Saat interaksi social berlangsung setiap orang akan saling menyapa, berjabat tangan, berbincang, dan bertukar informasi (Donsu, dalam (Fiidatun rohana, 2020). Manusia merupakan makhluk sosial yang dalam menjalankan aktivitas sehari-harinya tidak dapat lepas dari interaksi dengan individu lain dan lingkungan sekitarnya. Manusia juga akan senantiasa memerlukan orang lain untuk hidup dalam lingkungan sekitarnya dengan tujuan memenuhi segala keperluan dalam hidupnya (Syahyudin, 2020)

Perkembangan interaksi sosial sangat dipengaruhi dengan adanya dagdet, Gadget memberikan dampak yang sangat besar terhadap pola kehidupan manusia baik dari perasaan, pola pikir seseorang, maupun tingkah laku. Dengan menggunakan gadget kegiatan manusia akan semakin cepat dan mudah terutama dalam hal berkomunikasi, sehingga tidak perlu waktu yang sangat lama untuk melakukan komunikasi antara individu satu dengan individu yang lainnya (Wau, 2019). Selain itu dengan adanya gadget siswa bisa melakukan komunikasi dengan mudah baik dengan guru maupun teman sebayanya melalui media sosial misalnya facebook, telegram, whatshapp dan sebagainya. Hal itu akan memudahkan siswa ketika sewaktu-waktu mereka ingin bertanya terkait dengan tugas sekolahnya (Yuliana Bewu, 2019).

Pandemic yang terjadi sekarang ini memberikan dampak yang serius, khususnya dalam bidang pendidikan yaitu banyak sekolah di seluruh indonesia meliburkan seluruh siswanya sehingga kegiatan belajar mengajar yang dulunya

dilakukan secara tatap muka sekarang diubah menjadi pembelajaran online atau jarak jauh dengan menggunakan gadget atau laptop (Amri, 2020). Hal itu membuat penggunaan gadget yang semakin meningkat, Menurut data statistik lembaga riset pemasaran digital pengguna aktif gadget di Indonesia mencapai angka 100jt lebih dan kemungkinan besar akan semakin meningkat pada masa pandemic ini, dengan jumlah itu Indonesia menduduki peringkat ke empat didunia setelah China, India, Amerika (Iswanti, 2020). Serta jumlah seluruh pengguna internet di Indonesia sejumlah 132,7 juta. Angka ini mengalami peningkatan 51,8 % dari survey APJII pada tahun 2014 sejumlah 88 juta pengguna (Rohayani, 2020)

Penggunaan gadget pada masa pandemic selama pembelajaran daring memang sangat penting dilakukan, tujuannya untuk menghindari penyebaran *corona virus* atau yang sering kita kenal dengan sebutan Covid-19. Selama pembelajaran *daring* siswa diharuskan mempunyai perangkat mobile yang sudah terkoneksi dengan jaringan internet sehingga dapat digunakan untuk mengakses informasi penting kapan saja dan dimana saja (Rohani, 2021). Beberapa dari guru memutuskan hanya memberikan tugas kepada muridnya untuk dipelajari di rumah dan dikumpulkan melalui grup whatsapp, keadaan ini mungkin akan terus berlangsung selama pembelajaran daring. Akibatnya siswa harus memegang gadgetnya setiap hari untuk memenuhi tugas yang diberikan oleh gurunya tersebut. (Herliandry et al., 2020)

Namun penggunaan gadget yang tidak sesuai dapat berdampak buruk untuk siswa misalnya mereka melupakan tugas sekolah dan menggunakan gadget untuk social media misalnya facebook, whatsapp, instagram, dan sebagainya. Selain itu mereka akan bermain game secara terus menerus tanpa melihat batasan waktu, jika tidak dilakukan pengawasan pada orang tua tidak menutup kemungkinan mereka akan mengakses internet pada situs-situs pornografi (Doloksaribu et al., 2019). Karena penggunaan gadget yang tidak sesuai seperti uraian di atas mengakibatkan mereka menjadi malas dalam belajar karena anak lebih sibuk dengan gadgetnya, prestasi belajar yang dihasilkannya juga akan

semakin berkurang, kualitas tidur menjadi tidak teratur, buruknya kesehatan mental, mengurangi tingkat kepuasan hidup, dan sebagainya (Huda, 2020).

Akibat yang timbul adalah mereka lebih senang dengan gadget yang dimilikinya dibandingkan dengan keluarga atau temannya sehingga mereka menjadi tidak peduli terhadap lingkungan sekitarnya. Jika dilakukan secara terus menerus dapat menimbulkan ketergantungan dalam melakukan aktivitasnya, tidak dipungkiri hal tersebut akan membuat anak-anak kurang bersosialisasi, permainan yang seharusnya dilakukan di masa perkembangannya tergantikan oleh gadget, kegiatan sekolah seakan-akan bersifat tidak penting, waktu dengan keluarga semakin berkurang, (Fiidatun rohana, 2020). Jika tidak segera di atasi dampak kecanduan gadget juga dapat mengakibatkan masalah kesehatan mental dan jiwa, mereka akan bersikap tertutup dengan orang lain atau bersikap individualis dan introvert, merasa depresi jika tidak menggunakan gadget, lebih suka menyendiri dengan gadget, cemas serta gelisah jika tidak menggunakan gadget, dan lain-lain. (Chusna, 2017).

Hasil studi lapangan yang telah dilakukan di MTs Nahdlatussyuban Ploso kepada 10 siswa yang bermain gadget didapatkan data bahwa mereka menggunakan gadget selama 6-9 jam, 7 dari mereka mengatakan lebih suka menggunakan gadget untuk bermain game, dan 3 dari mereka lebih suka menggunakan gadget untuk membuka social media seperti whatsapp, facebook, dan Instagram. Selain itu, hasil observasi terkait interaksi social didapatkan data bahwa 6 di antara mereka lebih sibuk dengan gadgetnya dan 4 dari mereka lebih suka bercerita dengan teman sebayanya saat mereka masuk sekolah.

## **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian masalah dalam latar belakang diatas dapat disimpulkan bahwa peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “*Hubungan antara kecanduan gadget dengan interaksi sosial pada siswa MTs Nahdlatussyuban Ploso*”

### **C. Tujuan Penelitian**

#### 1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui hubungan antara kecanduan gadget dengan interaksi social pada siswa MTs Nahdlatussyuban Ploso

#### 2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui karakteristik responden di MTs Nahdlatussyuban Ploso
- b. Mengetahui tingkat kecanduan gadget siswa MTs Nahdlatussyuban Ploso
- c. Mengetahui interaksi social siswa MTs Nahdlatussyuban Ploso
- d. Menganalisa hubungan antara kecanduan gadget dengan interaksi social pada siswa MTs Nahdlatussyuban Ploso

### **D. Manfaat Penelitian**

#### 1. Pelayanan Keperawatan

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi ilmiah untuk menambah pengetahuan tentang hubungan antara kecanduan gadget dengan interaksi social pada siswa MTs Nahdlatussyuban Ploso

#### 2. Pendidikan Keperawatan

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi ilmiah untuk menambah pengetahuan tentang hubungan antara kecanduan gadget dengan interaksi social pada siswa MTs Nahdlatussyuban Ploso

#### 3. Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan kepada masyarakat tentang hubungan antara kecanduan gadget dengan interaksi social pada siswa MTs Nahdlatussyuban Ploso

#### 4. Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi ilmiah untuk menambah pengetahuan tentang hubungan antara kecanduan gadget dengan interaksi social pada siswa MTs Nahdlatussyuban Ploso

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Interaksi Sosial

##### 1. Pengertian interaksi sosial

Interaksi sosial merupakan faktor yang sangat penting dalam kehidupan sosial. Interaksi sosial adalah sebuah hubungan sosial yang berkaitan terhadap adanya hubungan bolak-balik antar individu, antar kelompok, maupun individu dengan kelompok. Interaksi sosial selalu menyangkut dengan perilaku manusia, karena interaksi sosial adalah sikap seseorang yang berhubungan dengan orang lain (Yuliana Bewu, 2019). Interaksi sosial adalah bentuk atau kegiatan sosial yang berkaitan dengan hubungan antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok. Interaksi sosial dapat terjadi ketika adanya hubungan atau kontak sosial dan adanya komunikasi. Interaksi sosial merupakan hal yang paling penting dari seluruh kehidupan seseorang, sehingga tanpa adanya interaksi sosial yang berlangsung maka tidak akan pernah ada kehidupan sosial (Dwinita et al., 2019).

Selanjutnya Pebriana (2017,p 4) menyatakan bahwa Interaksi sosial adalah suatu bentuk cara berinteraksi atau hubungan yang dilakukan antara dua orang atau lebih dengan tujuan agar seseorang dapat saling mempengaruhi antara satu dengan yang lainnya untuk terwujudnya tujuan dan keinginan yang telah ditentukan sebelumnya, dengan arti lain bisa disimpulkan bahwa interaksi sosial yaitu adanya hubungan antara individu atau antar kelompok yang dilakukannya dengan tujuan dan maksud tertentu (Fitrianis, 2020). Selanjutnya manfaat dari seseorang melakukan interaksi menurut Catron E.C & Allan J (1999,p 241) bahwa manfaat dari dilakukannya interaksi sosial adalah mendorong seseorang agar melakukan interaksi sosial terhadap seseorang di lingkungannya dan menyelesaikan masalah yang mereka terima.

## 2. Jenis – jenis interaksi social

Interaksi sosial dalam kegiatan sehari-hari bias kita wujudkan dalam berbagai hal misalnya berjabat tangan, menyapa, berbincang dan berkomunikasi dengan individu lain.

Menurut (Amri, 2020) Macam-macam interaksi social dibagi menjadi tiga, diantaranya adalah:

### a. Interaksi social individu dengan individu

Interaksi social semacam ini terjadi ketika terdapat dua orang yang saling bertemu dan bertukar informasi. Contohnya ketika berjabat tangan dengan kawan dan saling berbincang ketika sekolah sudah pulang.

### b. Interaksi social individu dengan kelompok

Interaksi sosial semacam ini biasanya terjadi ketika dalam keadaan yang ramai dan sudah terjadwal sebelumnya. Misalnya: Dosen memberikan pelajaran ke mahasiswanya, seseorang mempresentasikan tugas di depan teman-temannya.

### c. Interaksi social kelompok dengan kelompok

Kelompok adalah suatu kesatuan yang sedang berinteraksi dengan kelompok lain, dan merupakan interaksi yang dapat terjadi jika kelompok satu bertemu dengan kelompok lain. Interaksi yang dilakukan terhadap kelompok bisa dilihat dari tim bola volley yang saling bekerja sama dalam menyelesaikan sebuah pertandingan.

## 3. Syarat terjadinya interaksi social

Menurut Soerjono dalam Nurani Suyomukti, (2016) sebelum melakukan interaksi social ada dua syarat yang harus di penuhi, yaitu :

### a. Adanya kontak social

Kata kontak diambil dari bahasa latin yaitu con atau cum (berarti bersama) dan tango (berarti menyentuh) sehingga secara harafiah dapat diartikan sebagai bentuk bersama yang saling bersentuhan. Secara fisik, kontak akan terjadi ketika terdapat hubungan fisik,

sehingga orang dapat melakukan hubungan timbal balik atau berinteraksi tanpa bersentuhan.

b. Adanya komunikasi

Pentingnya komunikasi terletak pada penjelasan seseorang terhadap tindakan orang lain (berupa kata-kata, perilaku secara fisik atau tindakan seseorang), dan firasat yang ingin disampaikan. Melalui komunikasi semacam ini seseorang dapat memahami sikap perilaku dan perasaan yang mereka sampaikan dari individu satu ke individu yang lain maupun ke kelompok lainnya.

4. Tahapan interkasi social

Ada tahapan-tahapan yang harus dilakukan sebelum interkasi social terjadi. Menurut Santoso (2010) dalam Interaksi social, ada beberapa tahapan interaksi sosial yaitu:

1. Adanya kontak atau interaksi

Pada tahap ini seorang individu saling memulai kontak atau interaksi, bisa dilakukan secara langsung dan tidak langsung, dan setiap orang memiliki kesiapan untuk saling melakukan interaksi dan berbicara.

2. Adanya bahan dan waktu

Pada tahap ini seorang individu harus memiliki materi atau pembahasan interaksi social yang penting seperti, materi pemecahan yang timbul sebelumnya, dan materi dari aspek kehidupan lainnya.

3. Muncul masalah

Meskipun kegiatan interaksi social sudah di jadwalkan dengan baik, tetapi materi terkait interaksi social seringkali bisa mengakibatkan suatu masalah terhadap individu yang saling berinteraksi

4. Muncul ketegangan

Pada tahap ini setiap individu mempunyai rasa ketegangan yang sangat tinggi karena setiap individu diharuskan dapat menyelesaikan masalah yang muncul atau timbul.

Berdasarkan pendapat Santoso (2010) tersebut dapat kita artikan bahwasannya interaksi sosial dimulai ketika terdapat materi untuk

berinteraksi yang di dalamnya ada kontak sosial. Dari tahap itu muncul suatu problem atau permasalahan yang mengakibatkan ketegangan dan diakhiri dengan pemecahan dan penyelesaian problem yang telah disepakati oleh kedua belah pihak yang saling berinteraksi.

#### 5. Faktor yang mempengaruhi interaksi social

Menurut Gerungan dalam (Khoirul, 2007) beberapa factor yang dapat berpengaruh dalam proses terjadinya interaksi social adalah:

- a. Imitasi, berperan penting saat terjadinya interaksi. Dampak positif dari imitasi salah satunya adalah mampu mempengaruhi individu untuk mematuhi aturan atau norma yang berlaku. Namun imitasi juga dapat menimbulkan dampak negative, contohnya adalah ketika yang di ikuti adalah perilaku yang menyimpang dari aturan dan mematikan kreativitas orang-orang.
- b. Sugesti, proses ini terjadi ketika seseorang memberikan pendapat atau sikap dari dirinya sendiri, yang kemudian dapat diterima oleh orang lain. Rekomendasi dapat terjadi pada penerima yang tidak stabil secara emosional, sehingga akan menghambat pemikiran yang rasional. Biasanya seseorang yang menasehati orang lain yang lebih tinggi, bahkan yang mempunyai sifat otoriter.
- c. Identifikasi, sifatnya lebih rinci karena perilaku bisa terbentuk atas dasar melalui proses pengenalan. Proses ini terjadi baik secara disengaja maupun tidak disengaja, karena seseorang membutuhkan tipe-tipe ideal yang berbeda-beda dalam hidupnya.
- d. Simpati, yaitu proses ketika seseorang mulai tertarik dengan orang lain. Pada tahap ini mereka akan menjadi fungsi yang sangat penting meskipun dorongan yang paling utama adalah keinginan melakukan kerjasama

## 6. Interaksi social pada siswa

Era digital berkembang sangat cepat. Di masa yang sudah modern ini gadget bukan perangkat yang asing lagi dimasyarakat saat ini. Perkembangan gadget dimulai dari perangkat yang biasa kita kenal dengan telephone genggam. Telephone telah berevolusi dari generasi zero atau 0 hingga saat ini ke generasi 4, bahkan sekarang teknologi 4,5 sudah mulai muncul. Ponsel untuk generasi 4 (sekarang) lebih akrab kita kenal yaitu smartphone atau telephone cerdas. Menurut (Agus Hermawan, 2021) Penggunaan smartphone juga telah mengurangi waktu tatap muka antar manusia secara langsung, dan perubahan perilaku berbeda. Ketika seseorang menjadi pecandu akan ada dua gejala yang akan muncul dalam individu seseorang, yaitu efek toleransi dan syndrome psikologis. Sehingga sangat jelas bahwa smartphone mengakibatkan individu ketergantungan, dan ketergantungan itulah yang membuat perilaku serta sikapnya tidak terarah sehingga akan berdampak buruk bagi individu tersebut.

Pemakaian gadget sekarang ini semakin sulit terkontrol baik dari segi waktu maupun tempat penggunaan. Pengguna gadget akan menggunakan gadgetnya kapan saja dan diaman saja, apabila digunakan tanpa terjadwal dan terlalu lama tanpa pengawasan dari orang tua khususnya anak-anak, gadget sangat mempengaruhi perilaku anak itu sendiri dan dapat berdampak dalam kehidupan anak dari cara berinteraksi sosial di sekitarnya baik internal (keluarga) maupun eksternal (masyarakat). Dalam segala hal yang berkaitan seperti bagaimana anak berinteraksi dengan seseorang di lakukan dengan menggunakan media, bagaimana dampak yang timbul karena akibat dari interaksi tersebut, sampai dengan perubahan perilaku sosial dimasyarakat yang di akibatkan oleh dampak media yang berkembang secara pesat dan dampak sosial yang akan diterima di lingkungannya sebagai akibat dari perubahan sosial yang didorong oleh media itu sendiri (Iswanti, 2020)

## B. Kecanduan Gadget

### 1. Pengertian kecanduan gadget

Kecanduan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia diambil dari kata candu yang artinya sesuatu yang menjadi kegemaran dan membuat seseorang ketergantungan, jadi arti kecanduan secara luas yaitu ketergantungan atau keinginan pada suatu kegemaran yang dapat melupakan hal lainnya. Menurut Thakkar (2006) kecanduan adalah gangguan medis dan kejiwaan seseorang yang ditandai dengan penggunaan zat tertentu secara banyak, dan jika dikonsumsi terus akan menimbulkan dampak yang buruk bagi penggunanya itu sendiri (ketergantungan), misalnya adalah kurangnya hubungan baik terhadap anggota keluarga atau teman bahkan kehilangan profesinya.

Sedangkan menurut Davis (dalam Marlina, 2017) mengartikan suatu bentuk ketergantungan dalam hal psikologi antara individu dengan suatu rangsangan, tidak selalu berkaitan dengan suatu benda atau zat. Berdasarkan uraian diatas, bias kita tarik kesimpulan bahwasannya kecanduan adalah suatu kondisi dimana seorang individu merasakan ketergantungan dengan sesuatu yang mereka sukai di berbagai kesempatan yang berakibat minimnya kontrol terhadap sikap tindakan sehingga merasa kehilangan ketika sebentar saja tidak melakukan keinginannya (Marlina, 2017)

Gadget adalah produk elektronik yang digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi dengan orang lain, seiring dari berkembangnya generasi sekarang ini gadget mempunyai fitur menarik misalnya; videos, game, social media, internet dan sebagainya. Saat kemunculannya gadget di ambil dari kata bahasa Inggris yaitu produk elektronik kecil yang mempunyai fungsi khusus. Pendapat lain mengatakan bahwa gadget merupakan wujud nyata dari kemajuan teknologi dan informasi saat ini (Amri, 2020). Jika dizaman dulu seseorang menggunakan gadget hanya untuk bertelfon dan mengirim pesan berupa teks, saat ini kedua hal itu belum dapat memenuhi keinginan orang-orang pengguna gadget untuk mencari informasi, terutama

pada orang yang hidup di kota. Gadget memang di desain menarik dan bisa menimbulkan ketagihan bagi penggunanya. Gadget memang sangat nyaman digunakan, hal itu mengakibatkan penggunanya merasa lebih mudah berinteraksi dengan orang lain yang jauh dengan dirinya. Selain itu seseorang dapat menghabiskan waktu sehari-hari hanya untuk bermain gadget baik anak-anak maupun orang dewasa dengan kata lain gadget sudah melekat di pada seseorang tanpa mengenal usia (Noormiyanto, 2018)

Chiu (2014) mengungkapkan bahwa kecanduan gadget merupakan bentuk ketergantungan yang mempunyai risiko lebih rendah dibandingkan dengan kecanduan minuman keras. Perilaku bisa dikatakan sebagai perilaku adiktif yaitu ketika individu tersebut sudah tidak mampu mengendalikan keinginannya dan akan berdampak buruk terhadap individu yang bersangkutan. Kwon, dkk (2013) mengungkapkan istilah *smartphone addiction* atau kecanduan gadget adalah suatu bentuk sikap serta perilaku ketergantungan terhadap gadget yang memungkinkan timbulnya masalah sosial misalnya adalah menutup diri, dan sulit untuk melakukan aktivitas atau menjadi gangguan kontrol impuls terhadap diri individu tersebut.

Sesuai dengan pendapat dan teori di atas, maka dapat kita simpulkan bahwasannya kecanduan gadget adalah suatu bentuk perilaku yang mengarah pada hubungan atau ketergantungan terhadap sebuah teknologi yaitu gadget yang mempunyai dampak buruk pada seseorang itu sendiri (Maretha Mudiarni, 2017)

## 2. Aspek-aspek kecanduan gadget

Menurut (Marlina, 2017) seseorang bias dikatakan mengalami kecanduan gadget yaitu apabila seseorang tersebut menunjukkan perilaku atau sikap tertentu, beberapa ahli juga mengungkapkan aspek-aspek yang dapat mempengaruhi seseorang terhadap kecanduan gadget. Young (2010) mengatakan terdapat 8 kriteria kecanduan gadget:

- a. Mereka selalu senang dengan gadget.
- b. Membutuhkan lebih banyak jam untuk merasa puas saat bermain dengan gadgetnya.

- c. Tidak dapat mengendalikan, mengurangi, atau memotong waktu saat menggunakan gadget.
- d. Cemas, sedih, depresi atau cepat mudah tersinggung ketika mencoba berhenti menggunakan gadget.
- e. Menggunakan gadget lebih lama untuk akses internet dari pada sebelumnya.
- f. Kehilangan kerabat, profesi, pendidikan atau peluang karir karena penggunaan gadget.
- g. Berbohong terhadap anggota keluarga, atau kerabat hanya sekedar untuk bermain lebih lama dengan gadget.
- h. Menggunakan gadget untuk memecahkan suatu masalah atau menghilangkan rasa cemas, rasa sedih, gelisah, dan lain-lain.

Griffiths (2015) menyatakan terdapat enam aspek tentang kecanduan gadget, diantaranya adalah:

- a. Saliance  
Terjadi apabila seseorang menggunakan gadget sebagai kegiatan yang terpenting dalam kehidupan pribadinya, perasaan, dan perilaku
- b. Mood Modification  
Mengarah pada pengalaman seseorang, yang menjadi hasil dari menggunakan gadgetnya, sehingga menjadikannya cara untuk mengatasi coping.
- c. Tolerance  
Sebagai langkah bagaimana terjadinya pemakaian gadget yang semakin tinggi untuk mendapatkan perubahan emosional.
- d. Withdrawal Symtoms  
Keadaan dimana seseorang merasa tidak senang akibat bermain gadget yang dikurangi atau tidak diteruskan (misalnya cepat emosi dan gelisah)
- e. Konflik

Dapat mengakibatkan konflik antara individu dengan lingkungan sekitarnya atau konflik yang terjadi dengan individu itu sendiri karena terlalu sering bermain internet atau gadget.

f. Relapse

Keadaan dimana terulangnya kembali kebiasaan menggunakan gadget setelah dapat mengendalikan sebelumnya

3. Faktor-faktor kecanduan gadget

Terdapat beberapa faktor yang berpengaruh dalam kecanduan gadget menurut Kwon, dkk (2013). Antara lain yaitu gangguan dalam kehidupan setiap harinya, pemakaian gadget selalu digunakan meskipun mengakibatkan beberapa masalah kesehatan misalnya fisik, social, serta psikis yang sering muncul dan kemungkinan besar dikarenakan atau diperburuk dengan penggunaan gadget.

Menurut Agusta dalam (Maretha Mudiarni, 2017) menyatakan ada empat hal yang menjadikan seseorang kecanduan gadget:

a. Faktor Internal

Terdapat beberapa faktor yang menggambarkan sikap seseorang, antara lain sebagai berikut:

1. Pencarian sensasi tingkat tinggi.

Pencarian sensasi dan karakteristik yang di artikan sebagai kebutuhan sensorik yang bermacam-macam, baru, dan kompleks serta keinginan individu untuk berani mengambil resiko baik sosial dan fisik.

2. Harga diri rendah.

Harga diri rendah yaitu evaluasi diri sendiri terhadap kualitas atau harga diri menjadi seseorang.

3. Kepribadian atau sikap ekstrovert.

4. Kontrol diri rendah.

Kemampuan seseorang untuk dapat merancang, membimbing, mengurus, dan memberikan pengarahan serta tindakan untuk mendapatkan sesuatu yang di inginkannya.

- b. Faktor Situasional yaitu faktor yang terdiri dari faktor penyebab yang mengakibatkan penggunaan gadget untuk mencari solusi yang membuat seseorang merasa senang secara psikis ketika menghadapi persoalan yang tidak mereka inginkan. Akibatnya seseorang akan terganggu aktivitasnya dan mengalihkan perhatiannya dengan menggunakan gadget.
  - c. Faktor Sosial termasuk factor yang menyebabkan kecanduan smartphone sebagai cara untuk saling berkomunikasi dan tetap terhubung dengan orang lain. Dalam hal ini seseorang akan senantiasa menggunakan gadget untuk berkomunikasi dan cenderung sungkan berinteraksi secara tatap muka dengan orang disekitarnya.
  - d. Faktor Eksternal yaitu factor yang berhubungan dari luar diri seseorang . Faktor eksternal berhubungan dengan tingginya terpaan media terhadap gadget serta fitur yang ada di dalamnya. Factor ini berkaitan dengan seberapa besar dampak dari media sosial dalam mempengaruhi seseorang untuk memenuhi kebutuhan gadgetnya.
4. Dampak kecanduan gadget

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dampak mengacu kepada dampak terhadap masa depan yang kuat karena konsekuensi positif maupun negatif. Saat menggunakan gadget sebagai alat untuk berinteraksi, semua terasa lebih mudah dan cepat, tanpa repot untuk bersusah-susah mengeluarkan tenaga dan pikiran untuk mencapai tujuan yang kita inginkan.

Namun, penggunaan gadget yang tidak dapat terkontrol dan berlebihan dapat membuat individu bersikap acuh tak acuh dengan lingkungan di sekitarnya baik didalam anggota keluarga atau di masyarakat. Hal ini mengurangi sifat social seseorang karena cenderung lebih senang menggunakan gadget dari pada berinteraksi secara langsung atau (tatap muka) dengan orang lain. Seseorang enggan bersosialisai dengan teman, keluarga dan di lingkungan sekitarnya yang mengakibatkan individu

tersebut menjadi dijauhi bahkan di asingkan dilingkungannya atau di dalam masyarakat. (Akbari, 2019)

Menurut (Chusna, 2017) dampak psikologis akibat dari kecanduan gadget yang terlalu lama adalah sebagai berikut :

1. Sulit Konsentrasi

Kecanduan terhadap gadget mengakibatkan anak cepat malas, sedih dan mudah emosi karena ketika dia tidak menggunakan gadget yang dimilikinya dan anak merasa senang dengan gadgetnya, mereka akan kesulitan berinteraksi dengan temannya

2. Malas beraktivitas

Diakibatkan karena penggunaan gadget yang berlebihan misalnya ketika anak menonton youtube, bermain game. dan whatsapp, akibatnya mereka sering terlambat makan, dan juga kelelahan.

3. Introvert

Kecanduan terhadap gadget mengakibatkan mereka menganggap bahwa gadget itu ialah yang terpenting dalam dirinya. Mereka akan merasa sedih jika tidak menggunakan gadget dalam melakukan aktivitasnya sehari-hari.

4. Depresi

Depresi dapat diartikan sebagai gangguan emosional yang mengakibatkan perasaan gelisah dan sedih yang terus-menerus. Perasaan kecewa sangat berpengaruh terhadap cara individu memikirkan, bersikap, serta bertingkah laku, selain itu dapat mengakibatkan masalah emosional serta masalah fisik.

5. Nomophobia

Nomophobia atau No Mobilephone Phobia, yaitu seseorang akan merasa cemas yang berlebihan jika tidak menggunakan gadget. Akibatnya individu akan lebih senang menghabiskan waktu mereka menggunakan gadget, sehingga waktu sosial yang dimilikinya akan semakin berkurang.

Adapun dampak negative penggunaan gadget lebih spesifik diuraikan Menurut Badwilan dalam Utaminingsi menyatakan bahwa:

1. Aspek Psikologis yaitu pesan yang disampaikan mengandung ajakan negative dan sejenisnya misalnya adalah pesan singkat melalui gadget dapat mempengaruhi keadaan psikologis individu. Contohnya adalah penyebaran teks, foto, maupun video yang bersifat porno. Gampangnya mengakses dan mengeluarkan pesan melalui gadget dapat berdampak buruk, terutama pada generasi millennial sekarang.
  2. Aspek sosial Salah satu hal sering terjadi dalam pergaulan ialah ketika seseorang yang teryus menerus menyalakan atau mengaktifkan gadgetnya sehingga menimbulkan suara yang keras. Keadaan seperti itu jelas akan mengganggu perhatiannya serta membuat panik orang yang ada di sekitar. Seperti halnya saat berada ditempat umum misalnya, di bank, puskesmas, masjid dan lain-lain. Selain itu pengguna gadget secara tidak langsung dapat mengurangi kualitas dan kuantitas interaksi secara langsung (tatap muka). Akibat yang timbul dari interaksi melalui gadget seringkali informasi yang masuk salah ditafsirkan (Akbari, 2019).
5. Penggunaan gadget pada masa pandemic

Sistem pembelajaran online atau daring adalah sebuah sistem pembelajaran tanpa melakukan tatap muka secara langsung antara kedua belah pihak yang dilakukan melalui fitur aplikasi daring bisa dengan menggunakan media smartphone atau laptop yang sudah mempunyai koneksi kedalam jaringan internet (Rohani, 2021). Menurut kemdikbud tujuan dari pelaksanaan pembelajaran daring adalah memastikan pemenuhan siswa untuk mendapatkan ilmu pengetahuan sesuai haknya selama darurat Covid-19.

Dalam pembelajaran daring, siswa dapat berinteraksi langsung dengan guru, mereka bisa menemukan model pembelajaran dalam berbagai format seperti, video, audio, dokumen, dan lain-lain. (Cahyani et al., 2020)

Banyak aplikasi pada gadget yang dapat mendukung kita selama pembelajaran daring, misalnya, *google meeting*, *zoom us*, *edmodo*, *whatsapp*, *ruang guru*, *zenius*, *classroom*, dan lain-lain. Namun pembelajaran daring kurang efektif karena terkendala jaringan internet, siswa kurang aktif mengikuti pembelajaran daring dan mungkin banyak siswa yang belum mempunyai gadget.

#### 6. Kecanduan gadget pada siswa

Dihadapan anak-anak dan remaja bahkan dewasa, gadget dan *smartphone* menjadi hal yang penting dan sangat dibutuhkan, karena dengan gadget mereka merasa semakin cepat dan mudah ketika ingin berinteraksi. Begitu pentingnya, psikolog Inggris, Steve Pope, menggambarkan bahwa mereka seperti seseorang yang sedang mengalami kecanduan narkoba. Tanpa perangkat ini mereka serasa seperti orang yang mengalami ketergantungan. Steve Pope mengatakan karena saat ini dia sedang menangani seorang yang benar-benar mengalami kecanduan Gadget yang sangat serius. (Noormiyanto, 2018)

Omega T (2017) dalam penelitian yang telah dilakukan didapatkan hasil bahwa berdasarkan data primer ditemukan data bahwa apabila mereka bermain gadget lebih dari 8 jam setiap harinya maka durasi penggunaan gadget dapat dikatakan tinggi, kemudian dapat dikatakan rendah jika mereka menggunakan gadget tidak lebih dari 8 jam baik digunakan untuk mencari informasi, *whatsapp*, *facebook*, *game*, atau hanya untuk mencari kesenangan (Sekety, 2019).

Menurut data survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2017 sejumlah 143,26 juta masyarakat Indonesia atau 54,68% telah menggunakan internet, dan kemungkinan yang terjadi akan terus bertambah pada tahun-tahun berikutnya. Rentang umur yang paling dominan menggunakan internet di Indonesia terletak pada kalangan remaja kemudian umur produktif serta anak-anak mulai senang menggunakan internet. Dalam penelitian ini juga didapatkan data bahwa 43,89% pengguna internet di Indonesia rata-rata menggunakan internet kurang lebih 1 - 3 jam

setiap harinya. Selain itu 29,63% menggunakan internet selama 4 - 7 jam setiap harinya, dan 26,48% pengguna menggunakan internet lebih dari 7 jam setiap harinya. (Fiidatun rohana, 2020)

### C. Kerangka Teori



Gambar 2.1. Skema Kerangka Teori

**D. Hipotesis**1. Hipotesis Nol ( $H_0$ )

Tidak terdapat hubungan antara kecanduan gadget dengan interaksi sosial pada siswa kelas 8 MTs Nahdlatussyuban Ploso

2. Hipotesis Alternatif ( $H_a$ )

Terdapat hubungan antara kecanduan gadget dengan interaksi sosial pada siswa kelas 8 MTs Nahdlatussyuban Ploso



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Kerangka Konsep



Gambar 3.1 Skema Kerangka Teori

#### B. Variabel Penelitian

a. Independent Variable (Variable Bebas)

Variabel independent yaitu variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbul variabel terikat (Sugiyono, 2013). Maka dari penelitian ini variabel bebasnya yaitu Kecanduan gadget

b. Dependent Variable (Variable Terikat)

Variabel dependent yaitu variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2013). Maka pada penelitian disini variabel terikatnya adalah Interaksi social

#### C. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dengan metode kuantitatif, penelitian dengan metode kuantitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti sebuah data pada populasi dan sampel tertentu, proses pengambilan data menggunakan instrumen penelitian, analisa data bersifat kuantitatif atau statistik yang bertujuan untuk menguji hipotesis yang sudah ditetapkan sebelumnya (Sugiyono, 2011).

Riset ini bertujuan untuk menganalisis Hubungan antara kecanduan gadget dengan interaksi social pada siswa MTs Nahdlatussyuban Ploso. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *analitik correlation* dengan pendekatan *cross sectional*, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara variabel dan data yang akan diambil dari variabel bebas dan variabel terikat diambil dalam waktu yang bersamaan (Suparyanto, 2011).

#### D. Populasi dan Sampel Penelitian

##### A. Populasi

Populasi merupakan wilayah umum yang terdiri dari obyek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang sudah dibuat oleh peneliti untuk dipelajari dan nantinya akan ditarik kesimpulan. Populasi penelitian ini berjumlah 211 siswa di MTs Nahdlatussyuban Ploso

##### B. Sampel

Sampel adalah beberapa dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh suatu populasi (Sugiyono, 2014). Sampel dari penelitian ini yaitu Siswa MTs Nahdlatussyuban Ploso yang berjumlah 138 siswa. Teknik *random sampling* dipilih dalam teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu suatu teknik penentuan sampel yang dilakukan secara acak.

Berikut adalah rumus Slovin yang akan digunakan untuk menentukan besarnya sampel.

Rumus :

Keterangan:

d: Tingkat signifikansi (p)

n: Besar sampel

N: Besar populasi

Berikut adalah cara untuk menentukan perhitungannya:

Setelah mengetahui besar sampel di siswa MTs Nahdlatussyuban Ploso kemudian menentukan perhitungan pada setiap kelasnya yaitu Kelas VII A, VII B, VIII A, VIII B, VIII C, IX A, IX B, dan IX C dengan pengambilan sampel secara acak proposional menggunakan rumus:

$$x$$

Keterangan :

$Nl$ : Besar sampel yang dijadikan populasi

$N$ : Jumlah seluruh populasi di MTs Nahdlatussyuban Ploso

$n$ : Jumlah siswa siswi

$nI$ : Besar sampel untuk masing-masing kelas

Berdasarkan rumus diatas digunakan teknik *random sampling* untuk menentukan besarnya sampel dengan perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Kelas VII A} = 138 = 18,3 = 18$$

$$\text{Kelas VII B} = 138 = 24,1 = 24$$

$$\text{Kelas VIII A} = 138 = 15,6 = 16$$

$$\text{Kelas VIII B} = 138 = 16,3 = 16$$

$$\text{Kelas VIII C} = 138 = 17,0 = 17$$

$$\text{Kelas IX C} = 138 = 16,7 = 16$$

$$\text{Kelas IX C} = 138 = 16,7 = 16$$

$$\text{Kelas IX C} = 138 = 15,0 = 15$$

### C. Sampling

Sampling adalah cara menyeleksi porsi dari populasi yang dapat memenuhi karakteristik populasi yang ada (Nursalam, 2013). Teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini adalah random sampling. Teknik random sampling dalam penelitian ini adalah seluruh siswa MTs Nahdlatul Ulama Ploso sejumlah 138 responden dengan perhitungan berdasarkan sampel. Kriteria sampel dalam penelitian ini adalah :

#### 1. Kriteria Inklusi

Menurut Nursalam (2011) kriteria inklusi yaitu kriteria umum subjek penelitian yang ingin diteliti oleh peneliti dari suatu populasi target yang dipenuhi. Kriteria inklusi pada penelitian ini yaitu:

- a. Siswa MTs Nahdlatul Ulama Ploso
- b. Bersedia menjadi responden
- c. Siswa yang mempunyai gadget

#### 2. Kriteria Eksklusi

Menurut Nursalam (2011) kriteria eksklusi yaitu menghapus subjek yang memenuhi kriteria inklusi dari studi karena beberapa sebab. Kriteria eksklusi pada penelitian ini yaitu:

- a. Tidak berangkat atau sedang izin sakit

### E. Tempat dan Waktu Penelitian

#### 1. Waktu penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti dimulai dari mengajukan beberapa pertanyaan hingga mencapai kesimpulan, penelitian ini dilakukan secara offline di MTs Nahdlatul Ulama Ploso mulai dari bulan Oktober 2020 hingga penelitian ini selesai dilaksanakan.

#### 2. Tempat penelitian

Penelitian ini dilakukan di MTs Nahdlatul Ulama Ploso, Desa Ploso, Kecamatan Karangtengah, Kabupaten Demak

## F. Definisi Operasional

Definisi operasional suatu penentuan atau kumpulan instruksi yang valid untuk memutuskan apa yang akan diukur dan langkah-langkah untuk mengukur variabel tersebut, beberapa hal yang harus diperhatikan ketika membuat definisi operasional dari sebuah variabel yaitu nama variabel, definisi operasional, instrumen, hasil ukur dan skala (Setiadi, 2012).

No	Variabel	Definisi Operasional	Instrumen	Hasil Ukur	Skala Ukur
1	Kecanduan gadget	Keadaan dimana seseorang menghabiskan waktunya untuk bermain gadget misalnya game ataupun social media	Kuisisioner Smartphone Addiction Test menggunakan skala likert dengan 20 pernyataan kecanduan gadget. Skor 1 = Ya Skor 0 = Tidak	0-5 = tidak ketergantungan 6-10 = ketergantungan ringan 11-15 = ketergantungan sedang 16-20 = ketergantungan berat	Ordinal
2	Interaksi Sosial	Hubungan timbal balik antara 2 orang atau lebih yang saling berpengaruh	Kuesioner 10 pertanyaan tentang interaksi social dengan menggunakan skala likert Skor 5: SS Skor 4: S Skor 3: N Skor 2: TS Skor 1: STS	- Baik jika jumlah skor $\geq$ median 25 - Kurang baik jika jumlah skor $<$ median 25	Ordinal

--	--	--	--	--	--

Tabel 3.1. Definisi Operasional

### G. Instrumen atau Alat Pengumpul Data

Instrumen merupakan alat ukur yang akan digunakan oleh peneliti dalam proses pengumpulan data, agar proses pengumpulan data menjadi sistematis dan memudahkan peneliti. Pembuatan instrumen harus memperhatikan variabel penelitian, definisi operasional dan skala ukurnya (Arikunto, 2000 didalam Sujaarweni, 2014). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuesioner dari dua variabel, dengan jumlah 30 pertanyaan dalam lembar kuesioner yang berjudul Hubungan antara kecanduan gadget dengan interaksi social pada siswa kelas 8 MTs Nahdlatulussiyuban Ploso, Sehingga Perlu dilakukan adanya pengujian, melalui uji validitas dan uji reliabilitas

Berikut merupakan penjelasan uji validitas dan reliabilitas :

1. Uji validitas merupakan suatu indeks yang menunjukkan alat ukur (kuesioner) yang dibuat benar-benar mengukur apa yang ingin peneliti ukur. Hasil uji validitas dari (Rizky Novitasari, 2019) mengenai kuesioner kecanduan gadget pada 20 item pertanyaan didapatkan hasil bahwa nilai pada setiap pertanyaan dengan keseluruhan nilai  $r > 0,422$  sehingga seluruh item pertanyaan dikatakan valid. Dan hasil uji validitas dari (Sekety, 2019) tentang kuesioner interaksi social didapatkan hasil r

hitung (biseral)  $\geq r$  tabel (0,3610) menunjukkan bahwa pertanyaan tersebut valid atau dapat digunakan.

2. Uji reliabilitas merupakan indeks untuk mengetahui seberapa jauh alat ukur tersebut dapat digunakan. Reliabilitas diukur dengan cara mengkorelasikan instrumen satu dengan instrumen yang akan dijadikan ekuivalennya, jika korelasi positif, maka instrumen tersebut dapat dinyatakan valid (Sujarweni, 2014), Hasil uji reliabilitas kecanduan gadget didapatkan hasil nilai cronbach  $\alpha$  0,950 sehingga kuesioner dinyatakan reliabel. Sedangkan hasil uji kuesioner interkasi social dikatakan reliabel bila  $r$  hitung  $\geq 0,6$ , dari hasil uji kuesioner dengan menggunakan software komputer didapatkan hasil KR 21 = 0,808  $\geq 0,6$  sehingga instrumen tersebut reliabel dan bisa di gunakan.

#### H. Metode Pengumpulan data

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan diantaranya adalah mengumpulkan data melalui kuisisioner dan observasi.

Metode pengumpulan data yang akan digunakan untuk mendukung penelitian ini yaitu memberikan kuesioner dan lembar observasional kepada responden. Menurut Notoatmodjo (2010). Pengambilan data dan langkah-langkah pengumpulan data penelitian yang akan dilakukan ada beberapa cara yaitu sebagai berikut :

- a. Edit

Memeriksa data yang sudah terkumpul, memeriksa kelengkapan isian dan kesalahan, dan melengkapi isian kuisisioner yang tidak lengkap.

- b. Cleaning

Dalam tahap ini peneliti mengkoreksi data untuk melihat kelengkapan dan keberanian pengisian kuisisioner data. Penelitian ini dilaksanakan di Dukuh Tempel, Desa Turitempel

- c. Code

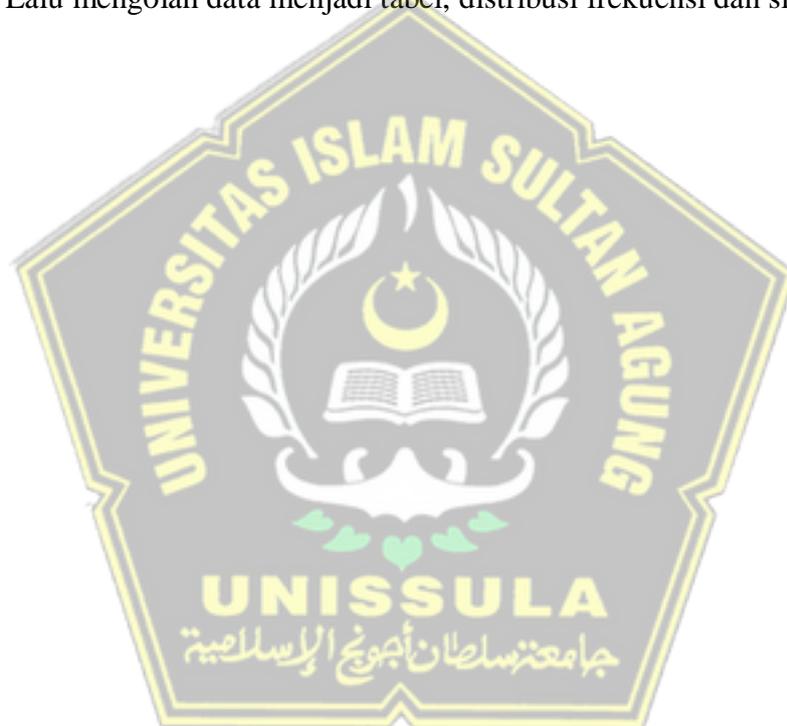
Mengklasifikasi data dan mencatat pada setiap pilihan menggunakan kode berupa kuisisioner, kemudian dimasukkan didalam lembar tabel kerja untuk memudahkan membaca dan memasukan data

d. Tabulasi Data

Mengelompokkan data agar mudah dipahami dan dianalisa ke dalam table distribusi frekuensi

e. Entering

Kemudian masukan data yang sudah di hitung kedalam system komputer. Lalu mengolah data menjadi tabel, distribusi frekuensi dan silang



## I. Rencana Analisis Data

Dalam penelitian ini menggunakan dua teknik analisis data yaitu :

### a. Analyze univariat

Analisis univariat dilakukan untuk menjelaskan karakteristik masing-masing variabel yang akan diteliti, dengan judul Hubungan antara kecanduan gadget dengan interaksi social pada siswa kelas 8 MTs Nahdlatussyuban Ploso. Sehingga variabel yang akan diteliti adalah kecanduan gadget, dan Interaksi social pada siswa.

### b. Analyze Bivariat

Analisis bivariat adalah analisis yang akan diteliti untuk mengetahui hubungan antara dua variabel. Statistik uji yang dipakai yaitu uji Chi-Square untuk mendapatkan hasil mengenai hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat.

## J. Etika Penelitian

Menurut masalah etik penelitian keperawatan adalah masalah paling penting dalam kasus penelitian, mengingat dalam konteks penelitian selalu berhubungan langsung dengan seseorang, maka aspek etik penelitian harus di pertimbangkan. Masalah etik yang harus dipertimbangkan dalam penelitian keperawatan yaitu sebagai berikut:

### 1. Informed Consent (Penjelasan dan Persetujuan)

Inform consent adalah salah satu bentuk kesepakatan yang dicapai antara peneliti dengan subjek yang diteliti. Informed consent diserahkan sebelum penelitian dimulai dengan cara memberikan formulir inform concent untuk menjadi orang yang akan diwawancarai. Jika seseorang yang diwawancarai menolak, maka peneliti menghormati hak-hak klien. Terdapat informasi yang harus dicantumkan dalam inform consent, meliputi: partisipasi individu, tujuan penelitian, jenis data yang diperlukan, kepercayaan, prosedur yang dilakukan, potensi masalah yang mungkin terjadi, manfaat, kerahasiaan, mudah dihubungi, dan sebagainya.

2. Anonimity (Tanpa Nama)

Masalah etik keperawatan adalah masalah yang memberikan perlindungan terhadap penggunaan subjek dalam penelitian dengan cara nama responden tidak perlu dicantumkan atau dicantumkan dalam daftar alat ukur, tetapi hanya menggunakan code atau inisial pada formulir pengambilan data atau hasil penelitian yang telah di usulkan.

3. Confidentiality (Bersifat Rahasia)

Masalah ini juga termasuk masalah etik, peneliti akan menjamin kerahasiaan semua informasi yang dikumpulkan, termasuk seluruh informasi masalah yang mungkin terjadi, hanya kumpulan data tertentu yang nantinya dituliskan dalam hasil penelitian.



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

#### A. Pengantar Bab

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 29 Oktober 2021 di MTs Nahdlatussyuban Ploso. Metode yang digunakan adalah random sampling atau teknik pengambilan sampel yang dilakukan secara acak dengan cara membagikan kuesioner secara langsung ke responden yang berjumlah 138 responden yang telah memenuhi kriteria inklusi dan kriteria eksklusi. Hasil penelitian ini mencakup dari analisis univariat dan analisis bivariat. Analisis univariat memaparkan karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin dan kelas responden. Adapun hasil bivariat adalah untuk menguji hubungan antara kecanduan gadget dengan interaksi sosial pada siswa MTs Nahdlatussyuban Ploso.

#### B. Analisis Univariat

##### 1. Karakteristik Responden

Karakteristik responden meliputi jenis kelamin, dan kelas. Adapun hasil uji dari setiap karakteristik responden dalam penelitian ini adalah:

##### a. Kelas

Hasil analisa terkait karakteristik kelas responden sebagai berikut:

**Tabel 4.1. Distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan kelas pada siswa MTs Nahdlatussyuban Ploso (n=138)**

Kelas	Frekuensi (f)	Presentase (%)
Kelas VII	42	30,4
Kelas VIII	49	35,5
Kelas IX	47	34,1
Total	138	100

Berdasarkan tabel 4.1 didapatkan data bahwa responden yang paling banyak yaitu kelas VIII dengan jumlah 49 responden (35,5%), kelas IX sejumlah 47 responden (34,1%) dan responden yang paling sedikit yaitu kelas VII sejumlah 42 responden (30,4%).

#### b. Jenis Kelamin

Hasil analisa terkait karakteristik jenis kelamin responden sebagai berikut:

**Tabel 4.2. Distribusi Frekuensi karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin pada siswa MTs Nahdlatussyuban Ploso (n=138)**

Jenis Kelamin	Frekuensi (f)	Presentase (%)
Laki-laki	78	56,5
Perempuan	60	43,5
Total	138	100

Berdasarkan tabel 4.2 didapatkan hasil responden yang lebih banyak berjenis kelamin laki-laki yaitu sejumlah 78 responden (56,5%), sedangkan untuk yang berjenis kelamin perempuan yaitu sejumlah 60 responden (43,5%).

#### c. Umur

Hasil analisa terkait karakteristik umur responden sebagai berikut:

**Tabel 4.3. Distribusi Frekuensi karakteristik responden berdasarkan umur pada siswa MTs Nahdlatussyuban Ploso (n=138)**

Umur	Frekuensi (f)	Presentase (%)
12 Tahun	34	24,6
13 Tahun	45	32,6
14 Tahun	59	46,8
Total	138	100

Berdasarkan tabel 4.3 didapatkan hasil responden yang paling banyak berumur 14 tahun yaitu sejumlah 59 responden (46,8%),

umur 13 tahun 45 responden (32,6%), dan yang paling sedikit umur 12 tahun sejumlah 34 responden (24,6%).

## 2. Variabel Penelitian

Adapun hasil uji dari setiap variabel dalam penelitian ini adalah:

### a. Kecanduan Gadget

Hasil analisa terkait kecanduan gadget sebagai berikut:

**Tabel 4.2. Distribusi frekuensi responden berdasarkan tingkat kecanduan gadget pada siswa MTs Nahdlatussyuban Ploso (n=138)**

Kecanduan Gadget	Frekuensi (f)	Presentase (%)
Tidak ketergantungan	13	9,4
Ketergantungan ringan	48	34,8
Ketergantungan Sedang	48	34,8
Ketergantungan berat	29	21,0
Total	138	100

Berdasarkan tabel 4.4 didapatkan data bahwa responden yang tidak ketergantungan gadget sebanyak 13 responden (9,4%), ketergantungan ringan sebanyak 48 responden (34,8%), ketergantungan sedang sebanyak 48 responden (34,8%), dan ketergantungan berat sebanyak 29 responden (21,0%)

### b. Interaksi Sosial

Hasil analisa terkait interaksi sosial sebagai berikut:

**Tabel 4.5. Distribusi Frekuensi responden berdasarkan interaksi sosial pada siswa MTs Nahdlatussyuban Ploso (n=138)**

Interaksi Sosial	Frekuensi (f)	Presentase (%)
Buruk	67	48,6
Baik	71	51,4
Total	138	100

Berdasarkan tabel 4.5 didapatkan data bahwa responden yang mengalami interaksi social buruk sebanyak 67 responden (48,6%) sedangkan responden yang mengalami interaksi social baik sebanyak 71 responden (51,4%).

### C. Analisis Bivariat

Analisa bivariat digunakan untuk mengetahui hubungan dan distribusi frekuensi antara variabel independent (kecanduan gadget) dengan variabel dependent (interaksi sosial) pada siswa di MTs Nahdlatussyuban Ploso.

**Tabel 4.3. Hasil Uji Chi Square kecanduan gadget dengan interaksi social pada siswa MTs Nahdlatussyuban Ploso (n=138)**

		Interaksi sosial		Total	P Value
		Buruk	Baik		
Kecanduan gadget	Tidak ketergantungan	2	11	13	0,002
	Ketergantungan ringan	17	31	48	
	Ketergantungan sedang	29	19	48	
	Ketergantungan berat	19	10	29	
Total		67	71	138	

Tabel 4.6 Berdasarkan uji statistic *Chi Square* yang telah dilakukan didapatkan nilai *p value* yaitu 0,002 yang artinya lebih kecil dari  $\alpha$  0,05. Sehingga hasil hipotesis menunjukkan bahwa taraf signifikan kurang dari  $\alpha$  maka  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  diterima, artinya bisa disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara kecanduan gadget dengan interaksi sosial di MTs Nahdlatussyuban Ploso.

## BAB V

### PEMBAHASAN

#### A. Pengantar Bab

Pada bab pembahasan ini peneliti akan menjelaskan hasil penelitian tentang hubungan antara kecanduan gadget dengan interaksi sosial yang telah dilakukan di MTs Nahdlatul Ulama Ploso, Karangtengah, Demak. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober – November 2020 dengan menggunakan metode penelitian yaitu random sampling yang berjumlah sebanyak 138 responden dan telah memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi.

#### B. Interpretasi dan Diskusi Hasil

##### 1. Jenis Kelamin

Jenis kelamin dari seluruh responden yang berjumlah 138 didominasi jenis kelamin laki-laki, dimana hasil penelitian didapatkan data bahwa responden dengan jenis kelamin laki-laki lebih banyak yaitu sejumlah 78 responden (56,5%), sedangkan jumlah jenis kelamin perempuan yaitu sejumlah 60 responden (43,5%).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh (Febrina, C., & Mariyana, 2020) dari 130 responden didapatkan data bahwa jenis kelamin terbanyak adalah laki-laki dengan jumlah sebanyak 70 responden (53,8%). Selain itu dalam penelitian (Abdurrahman et al., 2020) yang telah dilakukan dari 100 responden didapatkan data mayoritas responden berjenis kelamin laki-laki dengan jumlah responden sebanyak 62 orang (62%).

Hal ini berkaitan dengan bagaimana seseorang menggunakan gadgetnya, pada perempuan mereka mengatakan lebih cenderung menggunakan gadget untuk mengakses informasi yang berkaitan dengan kegiatan belajar mengajar dan sesekali menggunakan media sosial. Sedangkan pada laki-laki mereka mengatakan lebih cenderung menggunakan gadget untuk sarana

bermain game, sehingga ketika ada waktu kosong baik sendiri maupun dengan teman temannya mereka akan menghabiskan waktunya untuk bermain game. (Febrina, C., & Mariyana, 2020).

## 2. Kecanduan gadget

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap 138 responden didapatkan data bahwa responden yang tidak ketergantungan gadget sebanyak 13 responden (9,4%), ketergantungan ringan sebanyak 48 responden (34,8%), ketergantungan berat sebanyak 48 responden (34,8%), dan ketergantungan berat sebanyak 29 responden (21,0%).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan (Mulyati & Nrh, 2018) tingkat kecanduan gadget sebagian besar berada pada kategori rendah yaitu sebesar 51% atau sebanyak 77 siswa. Menurut (Paska dan Yan) siswa cenderung masih dapat mengatur penggunaan gadget, mereka juga mengatakan lebih dominan menggunakan gadget untuk kebutuhan pendidikan dan belajar, mereka tidak menjadikan gadget sebagai pelarian atas perasaan tertekan atau stres yang dialami.

Kecanduan gadget dapat disebabkan oleh faktor tujuan penggunaan, seseorang memiliki kemungkinan yang lebih kecil untuk mengalami kecanduan gadget ketika mereka menggunakan untuk kepentingan pendidikan dan belajar meskipun durasi penggunaannya yang relative lama. Tingkat kecanduan gadget pada kategori rendah juga bisa dipengaruhi oleh padatnya kegiatan belajar siswa. (Sebayang, 2019)

Hal itu didukung penelitian dari (Febrina, C., & Mariyana, 2020) didapatkan hasil bahwa ketergantungan gadget tertinggi adalah tingkat ketergantungan rendah yaitu 67 responden(51,5%). Sejalan dengan hasil tersebut penelitian yang telah dilakukan oleh Muflih, dkk (2017) tentang Penggunaan Smartphone dan interaksi sosial pada remaja juga mengatakan bahwasannya tingkat ketergantungan Gadget terbanyak pada remaja adalah kategori ringan yaitu sebesar 54,1%.

Keadaan ini menunjukkan bahwa meskipun mereka mengatakan menggunakan media sosial untuk kegiatan berinteraksi dengan

menggunakan gadget tetapi pada dasarnya mereka masih lebih nyaman bersosialisasi secara tatap muka (*face to face*) jika dibandingkan dengan berinteraksi melalui media social (Yuliana Bewu, 2019)

Sesuai dengan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tingkat kecanduan gadget pada siswa MTs Nahdlatussyuban Ploso di dapatkan data kecanduan gadget yang paling banyak dalam kategori ringan dan sedang, dimana didapatkan data yang sama dengan jumlah 48 responden (34,8%).

### 3. Interaksi Sosial

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap 138 responden didapatkan data bahwa responden yang mengalami interaksi social buruk sebanyak 67 responden (48,6%) sedangkan responden yang mengalami interaksi social baik sebanyak 71 responden (51,4%).

Berdasarkan hasil penelitian (Sebayang, 2019) didapatkan data bahwa sebanyak 22 responden (62,9%), interaksi social remaja berada dalam kategori baik hal ini terjadi karena responden dengan interaksi social yang baik tetap berinteraksi secara langsung dengan lingkungan di sekitarnya tanpa dibatasi dan terikat dengan adanya gadget. Berdasarkan wawancara yang sudah dilakukan oleh peneliti, responden menyatakan bahwa gadget tidak mereka gunakan pada saat kegiatan belajar, mereka hanya menggunakan gadget ketika sudah pulang ke rumah.

Hasil tersebut didukung penelitian dari (Retnaningsih et al., 2017) yang menyatakan bahwa sebagian responden tertinggi mempunyai interaksi sosial dengan kategori baik sebanyak 39 orang (42,4%). Siswa sebagian besar menggunakan gadget untuk mencari informasi tentang tugas-tugas di sekolah, selain itu mereka mengatakan dengan gadget mudah memiliki lebih banyak teman di media sosial dan mudah untuk saling berinteraksi, interaksi melalui media sosial tersebut dilakukan kepada teman maupun orang-orang di sekitar untuk bertanya, bertukar informasi atau hal-hal penting yang dibutuhkannya. Menurut (Sebayang, 2019) dalam interaksi sosial antara teman sebaya maupun keluarga mereka akan saling menyapa satu sama lain, dan saling mengobrol, aktifitas seperti itulah yang merupakan wujud dari

interaksi sosial sehingga dapat mempererat hubungan antara teman maupun keluarga menjadi lebih baik.

Sesuai dengan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial pada siswa MTs Nahdlatul Ulama Ploso di dapatkan data interaksi sosial yang paling banyak dalam kategori baik dimana responden yang mengalami interaksi sosial baik sebanyak 71 responden (51,4%).

#### **4. Hubungan Kecanduan Gadget dengan Interaksi Sosial**

Hasil penelitian berdasarkan uji statistic Chi Square yang telah dilakukan didapatkan nilai *p value* yaitu 0,002 yang artinya lebih kecil dari  $\alpha$  0,05. Sehingga hasil hipotesis menunjukkan bahwa taraf signifikan kurang dari  $\alpha$  maka  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  diterima, artinya terdapat hubungan antara kecanduan gadget dengan interaksi sosial di MTs Nahdlatul Ulama Ploso.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terhadap 138 responden terkait dengan kecanduan gadget ditemukan data yang paling menonjol adalah ketergantungan gadget dalam kategori berat sebanyak 29 siswa, dimana dalam penelitian tersebut terdapat 19 diantara mereka atau sekitar (65,5%) mengalami interaksi sosial yang buruk hal itu terjadi akibat penggunaan gadget yang tidak sesuai sehingga dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi seseorang mengalami kecanduan gadget semakin buruk juga interkasi sosialnya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Wulandari & Haryuni, 2020), (Asif & Rahmadi, 2017) dan (Huda, 2020) yang menyatakan bahwa terdapat hubungan antara ketergantungan smartphone dengan interaksi sosial. Menurut (Noormiyanto, 2018) Aktivitas dan pola perilaku yang dilakukan oleh remaja saat ini sudah mulai berubah akibat penggunaan media gadget yang sangat tinggi, Hal itu dapat dilihat dari kebiasaan yang dilakukan di lingkungannya mereka lebih nyaman dan lebih senang bermain gadget dari pada berinteraksi secara langsung dengan orang-orang di sekitarnya. Komunikasi yang terjadi di antara mereka juga lebih banyak menggunakan media sosial dari pada komunikasi secara tatap muka atau *face to face*.

Hal itu didukung penelitian yang dilakukan (Iswanti, 2020) dan (Fiidatun rohana, 2020) yang menyatakan bahwa terdapat hubungan antara penggunaan gadget dengan perilaku sosial pada remaja. Kemudian pada penelitian (Doloksaribu et al., 2019) juga menyatakan terdapat ada hubungan antara kecanduan gadget dengan interaksi sosial.

Menurut (Fitrianis, 2020) Gadget memang memberikan pengaruh yang besar untuk masyarakat, mereka lebih menyukai hal-hal yang sifatnya efisien efektif sehingga tidak perlu membuang-buang waktu dan tenaga. Kemudahan yang diberikan oleh gadget melalui aplikasi berupa sosial media tersebut dapat mempercepat waktu dan jarak dalam memberikan sebuah informasi sehingga menjadikan gadget sebagai bagian dari kehidupan untuk saling berinteraksi, baik dengan teman sebaya maupun dengan keluarganya.

Semakin rendah interaksi sosial pada siswa maka akan semakin tinggi tingkat kecanduan gadget. Sebaliknya, semakin tinggi siswa berinteraksi dilingkungannya maka akan semakin rendah tingkat kecanduan gadget yang di alami siswa. Hal itu disebabkan siswa yang sering menggunakan gadget mempunyai kesempatan yang sedikit untuk berinteraksi dengan lingkungannya, dikarenakan mereka akan sering menghabiskan waktunya untuk bermain gadget (Anandio et al., 2018).

Penelitian ini dilakukan secara langsung atau offline dengan memberikan kuesioner kepada siswa ketika proses kegiatan belajar mengajar di sekolah masih berlangsung sehingga hasil yang di dapatkan terkait dengan kecanduan gadget dan interaksi social merupakan hasil penelitian ketika mereka sudah pembelajaran secara offline atau bukan saat mereka pembelajaran masih daring (online), selain itu hasil penelitian ini mengidentifikasi siswa ketika menggunakan gadgetnya di luar kegiatan sekolah atau dapat dikatakan ketika mereka sudah pulang ke rumah. Hasil kecanduan gadget pada penelitian ini tidak dilihat berdasarkan dari berapa jam siswa menggunakan gadgetnya tetapi berdasarkan kuesioner yang telah diberikan peneliti dan interkasi social mengacu pada kegiatan interaksi social mereka saat bertemu langsung atau interaksi secara tatap muka.

Responden yang tidak ketergantungan gadget sebanyak 13 responden dengan interaksi sosial yang baik sebanyak 11 responden (84,4%). Hal itu terjadi karena siswa menggunakan gadget jika ada kebutuhan saja dan tidak terlalu sering, misalnya adalah ketika mereka ingin mengerjakan tugas sekolah akan tetapi buku yang dimiliki siswa tidak tercantum informasi yang mereka butuhkan sehingga pada waktu itu juga mereka akan membuka gadgetnya untuk mencari informasi yang lebih luas. Komunikasi dan interaksi lebih sering mereka lakukan secara langsung atau tatap muka dan tidak menggunakan gadget terlalu sering ketika berinteraksi, pada dasarnya remaja masih lebih menyukai bersosialisasi secara langsung jika dibandingkan dengan bersosialisasi melalui media social.

Ketergantungan ringan sebanyak 48 responden dengan interaksi sosial yang baik sebanyak 31 (64,6%). Dalam hal ini siswa mengatakan masih dapat mengatur penggunaan gadget mereka juga mengatakan lebih cenderung menggunakan gadget untuk kebutuhan pendidikan dan kegiatan belajar, menurutnya gadget memberikan kemudahan dalam belajar karena dengan gadget tersebut mereka dapat menemukan informasi secara mudah dan cepat. Interaksi lebih sering mereka lakukan secara langsung untuk saling menyapa satu sama lain dan bertukar informasi, aktifitas seperti itulah yang merupakan wujud dari interaksi sosial yang baik sehingga dapat mempererat hubungan antara teman, keluarga dan orang-orang di lingkungan sekitar.

Ketergantungan sedang sebanyak 48 responden dengan interaksi sosial yang baik sebanyak 19 (39,6%). Siswa cenderung lebih senang bermain game ketika menggunakan gadget dari pada kegiatan belajarnya, mereka juga lebih sering menggunakan media sosial seperti whatsapp, facebook, dan instagram untuk berkomunikasi dengan temannya, dengan media sosial interaksi lebih efektif dan efisien dilakukan tanpa perlu memikirkan waktu dan seberapa jauh jarak di antara mereka sehingga memudahkan kita untuk saling berinteraksi. Namun meskipun lebih sering menggunakan gadget untuk game dan media sosial mereka mengatakan masih dapat mengontrol penggunaan gadget dimana mereka akan bermain game di waktu atau jam tertentu.

Hasil penelitian yang paling terlihat yaitu ketergantungan gadget dalam kategori ketergantungan berat dengan jumlah sebanyak 29 responden, dimana siswa yang mempunyai interaksi sosial baik hanya terdapat 10 responden (34,5%) artinya sekitar (65,5%) di antara mereka mempunyai interaksi sosial yang buruk. Berbeda dengan ketergantungan gadget sedang pada ketergantungan gadget dalam kategori berat mereka akan menggunakan gadget untuk sarana bermain game secara terus menerus tanpa mengenal batasan waktu, dampak yang terjadi adalah ketika ada waktu kosong mereka akan menghabiskan waktunya untuk bermain game selain itu mereka menjadikan gadget sebagai pelarian atas perasaan depresi atau cemas yang mereka alami. Akibatnya waktu untuk bersosialisasi dengan orang-orang di sekitarnya juga akan semakin berkurang sehingga interaksi yang mereka lakukan menjadi buruk.

Bedasarkan uraian di atas dan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara kecanduan gadget dengan interaksi sosial pada siswa MTs Nahdlatul Ulama Ploso.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini hanya dilakukan di MTs Nahdlatul Ulama Ploso sehingga hasil tidak dapat mengidentifikasi secara umum sekolah-sekolah yang lain.

### **D. Implikasi Keperawatan**

Implikasi untuk pengembangan ilmu keperawatan dan dapat dijadikan sumber rujukan, pengetahuan, dan informasi serta bisa dijadikan data dasar khususnya pada penelitian tentang hubungan antara kecanduan gadget dengan interaksi sosial.

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

1. Berdasarkan karakteristik responden, responden terbanyak yaitu dari kelas VIII dengan jumlah 49 responden (35,5%), jenis kelamin terbanyak yaitu laki-laki lebih banyak yaitu sejumlah 78 responden (56,5%), dan umur terbanyak yaitu 14 tahun sejumlah 59 responden (46,8%).
2. Kecanduan gadget yang paling banyak di alami siswa dalam kategori ketergantungan ringan dan ketergantungan sedang dengan jumlah yang sama sebanyak 48 responden (34,8%).
3. Interaksi yang paling banyak di alami siswa dalam kategori baik dengan jumlah sebanyak 71 responden (51,4%).
4. Berdasarkan uji statistic *Chi Square* yang telah dilakukan didapatkan nilai *p value* yaitu 0,002 yang artinya lebih kecil dari  $\alpha$  0,05. Sehingga hasil hipotesis menunjukan bahwa taraf signifikan kurang dari  $\alpha$  maka  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  diterima, berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara kecanduan gadget dengan interaksi sosial di MTs Nahdlatussyuban Ploso.

#### B. Saran

1. Pelayanan Keperawatan

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi ilmiah untuk menambah pengetahuan tentang hubungan antara kecanduan gadget dengan interaksi social pada siswa MTs Nahdlatussyuban Ploso

2. Pendidikan Keperawatan

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi ilmiah untuk menambah pengetahuan tentang hubungan antara kecanduan gadget dengan interaksi social pada siswa MTs Nahdlatussyuban Ploso.

### 3. Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan kepada masyarakat tentang hubungan antara kecanduan gadget dengan interaksi social pada siswa MTs Nahdlatul Ulama Ploso.

### 4. Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi ilmiah untuk menambah pengetahuan tentang hubungan antara kecanduan gadget dengan interaksi social pada siswa MTs Nahdlatul Ulama Ploso.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, B., Febrianita, Y., & Fitri, A. (2020). Gambaran Pengetahuan Tentang Phubbing Akibat Kecanduan Gadget Pada Generasi Z Di Sma Negeri 9. *Jurnal Keperawatan Abdurrahman*, 3(2), 46–52.
- Agus Hermawan. (2021). *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Kemampuan Interaksi Sosial Pada Siswa Di Sekolah Dasar*. 3, 53–62.
- Akbari, S. (2019). *Dampak Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa ( Studi Pada Mahasiswa Prodi Pengembangan Masyarakat Islam Fakultas Dakwah & Komunikasi Uin Ar-Raniry )*.
- Amri, I. U. (2020). ' *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar Pada Situasi Pandemi Covid-19 .*' 2(2), 14–23.
- Anandio, K., Rosmawati, & Umari, T. (2018). Gadget Questions And Social Interactions In School Smk Muhammadiyah 2 Pekanbaru. *Jom Fkip*, 5, 1–12.
- Asif, A., & Rahmadi, F. (2017). Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Gangguan Emosi Dan Perilaku Remaja Usia 11-12 Tahun. *Diponegoro Medical Journal (Jurnal Kedokteran Diponegoro)*, 6(2), 148–157.
- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. (2020). Motivasi Belajar Siswa Sma Pada Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19. *Iq (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 123–140.  
<https://doi.org/10.37542/Iq.V3i01.57>
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330. <https://resources.perpusnas.go.id/2093/doi/abs/10.1142/S0192415x20500500>
- Doloksaribu, T. M., Kep, M., Valentine, J., Zai, C., Kesehatan, P., Medan, K.,

- Keperawatan, J., & Kunci, K. (2019). *Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Siswa / I Kelas Viii Di Smp Swasta Pencawan Medan Tahun 2019*. 24.
- Dwinita, K., Pande, K., & Susilawati, A. (2019). *Peran Pola Asuh Orangtua Dan Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Prasekolah*. 6(1), 76–87.
- Febrina, C., & Mariyana, R. (2020). Hubungan Karakteristik Remaja Dengan Tingkat Kecanduan Gadget Di Kota Bukittinggi. *Real In Nursing Journal(Rnj)*, 3(3), 174–183.  
<https://ojs.fdk.ac.id/index.php/nursing/article/view/1054/404>
- Fiidatun Rohana, Sri Hartini. (2020). *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial*. 137–145.
- Fitrianis, E. (2020). *Hubungan Durasi Waktu Penggunaan Gadget Terhadap*. 4(2), 214–223.
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, Suban, M. E., & Heru, K. (2020). Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp>
- Huda, H. N. (2020). *Kecanduan Gadget Dalam Interaksi Sosial Pada Remaja Gadget Addiction In Social Interaction In Adolescent Bantul*. 3(1), 20–26.
- Iswanti, D. I. (2020). *Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Remaja*. 12(4), 815–822.
- Khoirul. (2017). *Hubungan Positif Antara Konsep Diri Dengan Interaksi Sosial Pada Perawat Di Rumah Sakit Islam Surakarta*. 2002, 7–22.
- Maretha Mudiarni, M. (2017). Hubungan Antara Kontrol Diri Dan Smartphone Addiction Pada Mahasiswa. *Journal Of Chemical Information And Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Marlina, R. D. (2017). Hubungan Antara Fear Of Missing Out (Fomo) Dengan

- Kecenderungan Kecanduan Internet Pada Emerging Adulthood. *Diglib Universitas Mercu Buana*, 14–47. [Http://Eprints.Mercubuana-Yogya.Ac.Id/Id/Eprint/130](http://Eprints.Mercubuana-Yogya.Ac.Id/Id/Eprint/130)
- Mulyati, T., & Nrh, F. (2018). *Jenis Kelamin Pada Siswa Sma Mardasiswa Semarang Survei Apjii ( Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia ) Menunjukkan Pertumbuhan Media Lainnya . Hal Ini Didukung Oleh Survei Indonesian Digital Association ( Ida ) Yang*. 7(Nomor 4), 152–161.
- Noormiyanto, F. (2018). *Pengaruh Intensitas Anak Mengakses Gadget Dan Tingkat Kontrol Orangtua Anak Terhadap Interaksi Sosial Anak Sd Kelas Tinggi Di Sd 1 Pasuruhan Kidul Kudus Jawa Tengah*. 5, 138–148.
- Nursalam. (2017). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan : Pendekatan Praktis Edisi 3*. Salemba Medika.
- Retnaningsih, D., Qonita, & Arifianto. (2017). Pola Interaksi Anak Usia Sekolah Terhadap Penggunaan Gadget. *Proceeding Book*, 129–135.
- Rizky Novitasari. (2019). *Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Tingkat Kecanduan Gadget Pada Anak Prasekolah*.
- Rohani, S. Nur. (2021). *Pengaruh Gadget Bagi Siswa Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi*.
- Rohayani, F. (2020). Menjawab Problematika Yang Dihadapi Anak Usia Dini Di Masa. *Qawwam: Journal For Gender Mainstreaming*, 14(1), 29–50. <https://doi.org/10.20414/Qawwam.V14i1.2310>
- Sebayang, S. (2019). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Pola Interaksi Sosial Remaja Di Smp Negeri I Kecamatan Sitoluori. *Journal Of Midwifery And Nursing*, 1(2), 25–29.
- Sekety, B. S. B. (2019). *Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Pada Siswa Kelas Viii Di Smp Negeri 5 Samarinda*. 8(5), 55.
- Syahyudin, D. (2020). *Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi A*.

*Pendahuluan Manusia Adalah Makhluk Sosial Yang Dalam Kehidupan Sehari-Harinya Tidak Pernah Lepas Dari Interaksi Dengan Manusia Lain Dan Lingkungan Disekitarnya . Manusia Senantiasa Memerlukan Hidup Dalam Satu Ik.*

Wau, J. C. J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Anak Di Sd Swasta Assisi Medan Selayang Tahun 2019. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(5), 56–79.

Wulandari, R. P., & Haryuni, S. (2020). Hubungan Antara Ketergantungan Smartphone Dengan Nomophobia Dan Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Kadiri. *Jurnal Kesehatan Mahasiswa Unik*, 2(1), 86–96. [www.Journal.Uta45jakarta.Ac.Id](http://www.Journal.Uta45jakarta.Ac.Id)

Yuliana Bewu, D. (2019). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pada Siswa Kelas X Ips Sma Kristen Satya Wacana Salatiga*. 15(2), 462–473.

