

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia telah memasuki era baru yaitu teknologi dan komunikasi yang semakin canggih. Pada saat ini perkembangan teknologi, terutama dalam bentuk perangkat *gadget* memiliki banyak keunggulan dan manfaat sehingga diklasifikasikan sebagai *gadget* yang berteknologi tinggi. Adapun jenis *gadget* yang populer di Indonesia seperti *smartphone*, *tablet*, *laptop*, *camera*, *computer* dan lain-lain. Penggunaan *gadget* kini menjadi gaya hidup masyarakat di Indonesia. Perkembangan *gadget* yang dulunya cenderung hanya dapat dimiliki oleh masyarakat dengan kelas sosial atas (orang kaya) atau disebut sebagai kaum *berjouis*. Hal ini harganya relatif mahal, kini hampir setiap individu mulai dari anak-anak hingga orang tua memiliki *gadget*, karena harga *gadget* mulai beragam. Akan tetapi *gadget* yang dimaksud dalam pembahasan ini adalah *smartphone*.

Gadget merupakan perangkat elektronik yang memadukan fungsi praktis dengan desain yang menarik serta dirancang untuk membantu umat manusia di berbagai aspek kehidupan seperti komunikasi, hiburan, serta melangsungkan produktivitas (Marinding, 2020). Berbagai fungsi dari *gadget* ini membuatnya menjadi salah satu perangkat teknologi yang banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. *Gadget* biasanya digunakan untuk komunikasi jarak jauh, artinya komunikasi ini dapat dilakukan tanpa perlu bertemu langsung. Namun, seiring kemajuan teknologi, fitur-fitur juga semakin berkembang dan berubah. Kini *gadget* tidak hanya membantu orang berinteraksi satu sama lain, tetapi juga dapat menjadi alat untuk realisasi diri dengan menggunakan fitur media sosial seperti WhatsApp, Twitter, Instagram, Tiktok dan lainnya. Selain itu, *gadget* juga dapat digunakan untuk hiburan, seperti *game*, menonton film, mendengarkan musik dan lainnya.

Sekarang ini, *gadget* menjadi alat komunikasi yang sering digunakan dan sebagai sarana belajar bagi siswa. Namun, kecanggihan serta fasilitas yang tersedia seperti bermain *game* dan media sosial tanpa batas. Hal inilah yang membuat siswa lebih tertarik bermain *game* untuk menghilangkan rasa bosan dan ingin tahunya. Sebab, terdapat berbagai jenis *games online* maupun *offline* yang populer semakin menarik minat siswa bermain *smartphone*. Akibatnya, penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempengaruhi pola pikir orang dewasa dan remaja, tetapi juga anak-anak pun tidak menutup kemungkinan terlepas dari pengaruh penggunaan *gadget* salah satunya dalam kemampuan interaksi sosial. Di sisi lain, hadirnya teknologi *gadget* berjenis *smartphone* tentunya membawa banyak manfaat terutama untuk memudahkan pekerjaan, mencari informasi, dan komunikasi. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa penggunaan teknologi tersebut di sisi lain juga menimbulkan banyak dampak negatif, khususnya di kalangan pelajar. Dengan berbagai fitur yang

semakin canggih, penggunaan *smartphone* menjadi semakin tidak terkendali.

Penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi hubungan interpersonal dan sosial penggunanya. Media sosial seperti Tik Tok, Twitter, Instagram, WhatsApp sangat membantu setiap orang untuk menjalin relasi atau berkomunikasi dengan orang lain, mendobrak batasan ruang dan waktu. Dalam hal ini, *smartphone* mempunyai nilai positif dalam hubungan individu dengan orang lain. Namun penggunaan *smartphone* yang berlebihan seringkali menyebabkan seseorang menarik diri dari kehidupansosial, pergaulan, berisiko terjadi isolasi sosial dan kurangnya interaksi sosial. Sebab, perhatiannya selalu tertuju pada *smartphone* sehingga tidak menyadari dan tidak memperdulikan keberadaan orang lain disekitarnya. Kualitas komunikasi lisan menurun karena tidak dibarengi dengan perhatian yang intens terhadap lawan bicaranya. Dengan demikian, penggunaan *gadget* dapat menurunkan intensitas interaksi sosial penggunanya.

Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang-orang-perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antar orang perorangan dengan kelompok manusia. Suatu interaksi sosial tidak akan terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat, yaitu adanya kontak sosial (*social-contact*) dan adanya komunikasi (Soerjono Soekanto, 2015). Dimana kontak berasal dari bahasa latin yakni *con* atau *cum* (yang artinya bersama-sama) dan *tango* (yang artinya menyentuh). Sebagai gejala sosial, kontak tidak selalu berarti hubunganfisik dan bisa dilakukan dengan cara lainnya misalnya berkomunikasi melalui pesan teks (*chat*), video *call* ataupun telepon hingga bermedia sosial. Sedangkan komunikasi adalah proses pengiriman dan penerimaan pesan berupa ide atau konsep dari satu pihak ke pihak lain. Komunikasi dalam interaksi sosial tidak hanya mengenai apa yang diucapkan, namun juga bagaimana hal tersebut dikomunikasikan kepada lawan bicara.

Hal ini didukung oleh hasil penelitian serupa yang dilakukan oleh (Rustantomo& Fatimatuazzahro, 2022), diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari nilai probabilitas sebesar 0,05 dan nilai 0,766 yang menunjukkan pengaruh ponsel. Penggunaan dalam interaksi sosial meningkat sebesar 76%, dengan H_0 ditolak dan H_a diterima, menunjukkan hubungan yang signifikan antara penggunaan telepon seluler dan interaksi sosial santri di Pondok Pesantren Miftahul Huda IV, Mojosari, Kabupaten Malang. Rata-rata penggunaan telepon seluler dalam penelitian ini sebesar 43%, dan interaksi sosial dalam penelitian ini sebesar 45%.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Kominfo dan UNICEF (Pers, 2014) menunjukkan bahwa setidaknya 30 juta anak-anak dan remaja di Indonesia menggunakan internet dan media digital sebagai cara utama untuk berkomunikasi. Hasil studi menunjukkan bahwa 80% responden adalah pengguna internet dan bahwa 98% anak-anak dan remaja yang disurvei tahu tentang internet dan 79,5% merupakan pengguna internet. Penelitian tersebut dilaksanakan oleh Kementerian Kominfo denganmenelusuri aktivitas online dari sampel anak dan remaja usia 10-19 tahun sebanyak 400 responden yang

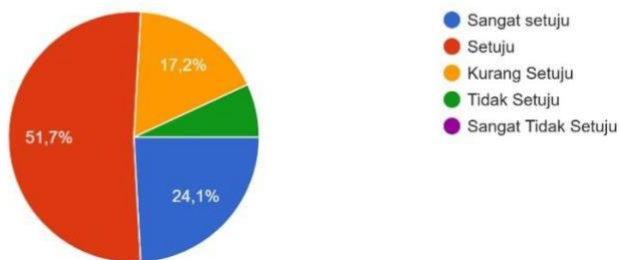
tersebar di seluruh negeri. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* oleh anak-anak dan remaja lebih tinggi dibandingkan dengan orang dewasa.

Mukarromah (2019: 14) mengungkapkan bahwa penggunaan *gadget* pada orang dewasa bisa memakai 1-4 jam dalam satu kali penggunaan serta menggunakannya hingga berkali-kali dalam sehari. Penggunaan *gadget* juga banyak ditemukan di kalangan pelajar. Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Ratnayani, 2022) menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* oleh siswa SMA di jam belajar akhir minggu yaitu 2-4 jam per hari atau sebanyak 50,6%. Kemudian, penggunaan *gadget* oleh siswa di luar jam belajar akhir minggu yaitu 2-4 jam per hari atau sebanyak 42,5% dan penggunaan *gadget* pada akhir pekan meningkat menjadi lebih dari 4 jam per hari dengan jumlah presentase sebanyak 54%. Ini menunjukkan bahwa peran *gadget* mendominasi dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan *gadget* oleh siswa menimbulkan perhatian yang signifikan karena dapat memengaruhi interaksi sosial, pendidikan, dan kesehatan mereka.

Sejalan dengan uraian diatas, peneliti melakukan pra-survei kepada 29 Guru SMAN 3 Maros pada bulan Agustus 2024. Pra-Survei ini bertujuan untuk mengumpulkan pandangan dan pengalaman para Guru terkait penggunaan *gadget* oleh siswa serta bagaimana hal tersebut mempengaruhi intensitas interaksi sosial siswa di lingkungan sekolah. Berikut hasil survei yang dilakukan peneliti dapat dilihat pada diagram dibawah ini:

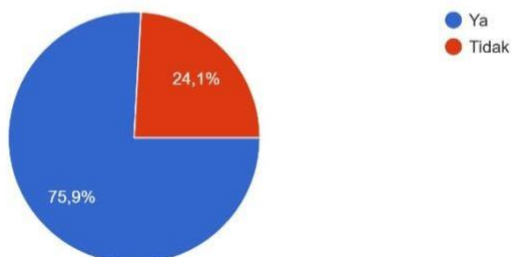
Apakah Bapak/Ibu melihat adanya penurunan kualitas interaksi sosial antar siswa?

29 jawaban



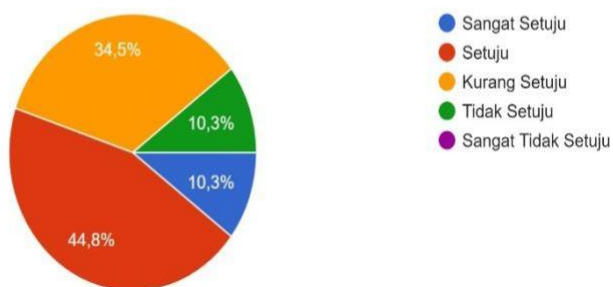
Dalam pengamatan Bapak/Ibu, Apakah Siswa mengalami perubahan dalam cara komunikasi dengan siswa lainnya?

29 jawaban



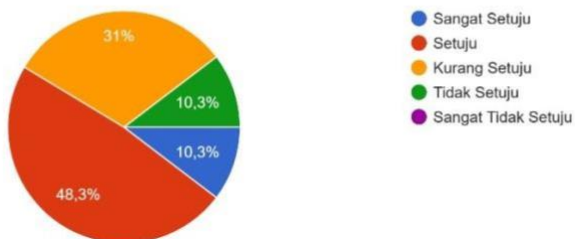
Apakah siswa mengalami penurunan dalam keterlibatan diskusi dikelas?

29 jawaban



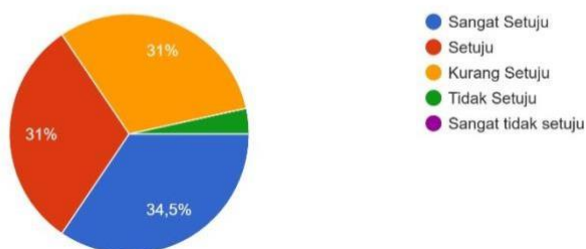
Apakah siswa mengalami penurunan bekerja sama dalam kelompok akibat penggunaan gadget (HP)

29 jawaban



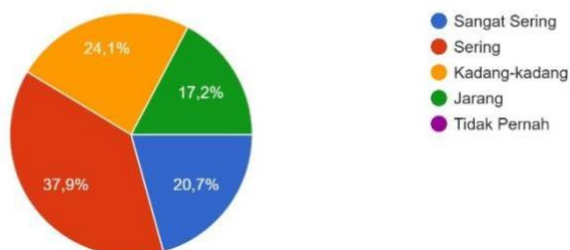
Apakah penggunaan gadget mempengaruhi konsentrasi siswa dalam mengikuti pelajaran?

29 jawaban



Seberapa sering Bapak/Ibu menemukan siswa menggunakan gadget (HP) untuk keperluan non-akademik saat pelajaran berlangsung?

29 jawaban



Gambar 1. Hasil Pra-Survei Peneliti

Sumber: Data Primer

Hasil pra-survei menunjukkan bahwa 51,7% mayoritas Guru mengamati adanya penurunan dalam interaksi sosial antar siswa seperti, siswa lebih cenderung individual atau menyendiri, membuat pribadi menjadi lebih tertutup dan memilih menggunakan *gadget* saat waktu istirahat dari pada berinteraksi dengan temannya. Selain itu, 75,9% terjadi perubahan cara komunikasi dimana siswa lebih banyak berinteraksi melalui *Smartphone* dan lebih memilih bermain *game* ataupun bermain media sosial. Beberapa guru menyatakan bahwa 44,8% siswa mengalami penurunan dalam keterlibatan diskusi di kelas. Hal ini karena 34,5% siswa sulit berkonsentrasi dalam belajar serta menurunnya komunikasi dalam memberikan pertanyaan jika pembelajaran berlangsung dan 48,3% siswa bekerja sama dalam kelompok pun menurun akibat penggunaan *gadget* (*Smartphone*). Ini terjadi sebab 37,9% siswa menggunakan *Smartphone* untuk keperluan non-akademik saat proses belajar mengajar berlangsung.

Hal ini menunjukkan bahwa *gadget* (*smartphone*) dapat menyebabkan siswa menghabiskan waktu lebih banyak dari pada berinteraksi dengan teman sekelas. Hal ini dapat mengganggu interaksi sosial yang sehat. Selain itu, siswa yang kecanduan *gadget* (*smartphone*) juga cenderung menjadi lebih tergantung pada teknologi untuk memenuhi kebutuhan sosial mereka, seperti berkomunikasi

dengan teman-teman mereka melalui media sosial.

Berdasarkan pra-survei yang telah dilakukan dan uraian di atas, peneliti menganggap bahwa penting untuk melanjutkan penelitian ini terkait penggunaan *gadget* yang dapat mengakibatkan menurunnya intensitas interaksi sosial khususnya dikalangan pelajar. Sehingga membuat peneliti mengangkat judul **“Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Intensitas Interaksi Sosial Siswa SMAN 3 Maros”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada pemaparan latar belakang di atas maka penulis mengidentifikasi masalah yang dijadikan sasaran penelitian, yaitu:

1. Bagaimana gambaran penggunaan *gadget* pada Siswa SMAN 3 Maros?
2. Bagaimana gambaran intensitas interaksi sosial pada Siswa SMAN 3 Maros?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan *gadget* terhadap intensitas interaksi sosial Siswa SMAN 3 Maros?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui gambaran penggunaan *gadget* pada siswa SMAN 3 Maros.
2. Untuk mengetahui gambaran intensitas interaksi sosial pada Siswa SMAN 3 Maros.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap intensitas interaksi sosial Siswa SMAN 3 Maros.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat, sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis yaitu untuk memberikan pemahaman tentang dampak teknologi pada interaksi sosial. Penelitian ini dapat memberikan wawasan terkait penyadaran akibat dari penggunaan *gadget*.
2. Manfaat akademis yakni sebagai bahan referensi atau literatur baru juga perbandingan terkait penelitian mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap intensitas interaksi sosial di kalangan pelajar.
3. Manfaat praktis yakni diharapkan hasil penelitian ini dapat membantu sekolah dalam merancang kebijakan yang tepat tentang penggunaan *gadget* di lingkungan sekolah, termasuk pembatasan penggunaan *gadget* selama jam belajar, dan memberikan edukasi interaksi sosial yang sehat.

1.5 Penggunaan Gadget di Kalangan Siswa SMA

Gadget adalah istilah dalam bahasa Inggris yang memiliki arti sebuah perangkat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi khusus. *Gadget* memiliki manfaat dan fungsi sesuai dengan penggunaannya. *Gadget* merupakan suatu bentuk nyata dari adanya perkembangan teknologi pada zaman sekarang ini. Hal ini mempengaruhi pola pikir maupun perilaku manusia (Putri Hana Pebriana, 2017). Selain itu, *gadget* memiliki berbagai macam aplikasi di dalamnya yang berfungsi sebagai wadah dan alat komunikasi untuk memenuhi kebutuhan manusia yang beragam seperti, jejaring sosial, hiburan, kreativitas, informasi, dan hobi.

Kemajuan teknologi dan informasi yang terus berkembang pesat mengakibatkan bertambahnya jumlah dan variasi *gadget*. Sebagai hasilnya, hampir semua orang kini memiliki setidaknya satu *gadget* yang menjadi bagian tak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari. *Gadget* mempunyai banyak manfaat bila di pakai dengan bijak dan sesuai fungsinya, asalkan penggunaan *gadget* oleh anak harus dalam pemantauan orang tua (Marpaung, 2018). Jika remaja telah menjadi terlalu tergantung pada *gadget* atau sudah kecanduan akan menjadi sulit bagi mereka untuk memisahkan diri dari ketergantungan tersebut. Akibatnya, remaja lebih tertarik pada *gadget* dari pada pada hubungan dengan orang tua atau teman sebayanya. Selain itu, semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget* maka semakin rendah interaksi sosial pada remaja (Krisnana et al, 2020).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *gadget* memiliki dampak positif dan negatif tergantung dari penggunaannya dan intensitas pemakaian *gadget*. Pengguna *gadget* banyak digunakan oleh kalangan remaja di antaranya masih pelajar. Disisi lain, durasi penggunaan *gadget* dari hasil temuan oleh Vera Fauziah Fatah, N. K. (2022) dengan judul “Kecanduan *Gadget* pada Remaja Pasca Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid 19” menunjukkan durasi penggunaan *gadget* 29,3% dengan total 100 siswa selama 6 jam sehari. Kemudian, dilihat dari kuantitas penggunaan *gadget* bahwa 122 siswa (35,5%) menggunakan *smartphone* sebanyak 6-10 x/hari. Lalu, dilihat dari jarak penggunaan *gadget* setelah bangun tidur sebanyak 167 siswa (49,0%) langsung menggunakan *smartphone* setelah 5 menit bangun tidur dan dilihat dari aktivitas penggunaan *gadget* sebagian besar siswa (267) dengan presentase 78,3% menggunakan *gadget* untuk membuka sosial media. Untuk melihat gambaran penggunaan *gadget* oleh siswa dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

Durasi Penggunaan gadget sehari	< 10 menit	2	0,6
	11-160 menit	32	9,4
	1-3 jam	66	19,4
	3-5 jam	81	23,8
	5-6 jam	60	17,6
	6 jam	100	29,3
Kuantitas Penggunaan gadget sehari	< 5x/hari	56	16,4
	6-10x/hari	122	35,8
	11-20x/hari	93	27,3
	21-50x/hari	40	11,7
	51-100x/hari	19	5,6
	>100x/hari	11	3,2
Jarak Penggunaan Gadget Setelah Bangun Tidur	5 menit	167	49,0
	6-30 menit	147	43,1
	Setelah > 60 menit	27	7,9
Aktivitas Penggunaan Gadget	Internet browsing	18	5,3
	Sosial media	267	78,3
	Telepon	6	1,8
	Gaming, dll	50	14,7

Gambar 2. Gambaran Karakteristik Responden Berdasarkan Penggunaan

Gadget

Sumber : Jurnal Riset Kesehatan (2022)

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Herlinda Syanne Dotoreke, E. M. (2022) dengan judul "Pengaruh Penggunaan *Smartphone* terhadap Interaksi Sosial Siswa SMA NEGERI 1 MANADO" menemukan bahwa siswa SMA Negeri 1 Manado menggunakan *smartphone* dengan lebih sering dan lebih lama. Ini menunjukkan bahwa *smartphone* memiliki efek positif pada komunikasi digital mereka. Selain itu, mereka tidak hanya bermain *game online*, tetapi juga menggunakan *smartphone* mereka untuk berinteraksi satu sama lain, belajar dalam kelompok, dan mencari literatur untuk tugas sekolah. Penggunaan *smartphone* oleh siswa SMA Negeri 1 Manado sangat memengaruhi perubahan dalam interaksi sosial mereka. Penggunaan *smartphone* menjadi alat komunikasi yang paling sering digunakan siswa selama jam istirahat termasuk bermain *game online*, *chatting*, dan aktivitas lainnya. Selain itu, karena waktu sekolahnya juga terbatas, mereka lebih banyak berkomunikasi melalui *smartphone*. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa interaksi sosial siswa SMA Negeri 1 Manado mengalami perubahan yakni beralih ke interaksi sosial tidak langsung melalui *smartphone*.

Adapun jenis-jenis dari *gadget* sebagai berikut:

1) *Smartphone*

Smartphone merupakan perangkat telepon seluler yang dilengkapi dengan kemampuan menjalankan beragam aplikasi seperti komputer. Dengan demikian, *smartphone* menggabungkan fungsi telepon genggam dan komputer.

2) *Tablet*

Tablet adalah salah satu jenis *gadget* dengan ukuran layarnya yang lebih besar dari pada *smartphone*, menawarkan keunggulan yang signifikan. Oleh karena itu, pengguna cenderung lebih menyukai *tablet* untuk aktivitas *streaming*, bermain *game*, belajar, dan bahkan berinteraksi di media sosial.

3) *Laptop/Notebook*

Laptop/Notebook merupakan salah satu *gadget* yang memiliki dimensi lebih besar dari pada *gadget*. *Gadget* ini memiliki ukuran yang kecil dan ringan sehingga mudah dibawa ke mana-mana. *Gadget* ini secara khusus dirancang untuk membantu dan mempermudah berbagai jenis pekerjaan seperti pekerjaan kantor, kegiatan akademis, maupun kegiatan bisnis. Selain itu, perangkat ini didukung oleh berbagai sistem operasi, seperti Mac, Unix, Windows, Solaris, Linux, dan lainnya.

Dari uraian jenis-jenis *gadget* diatas masih ada jenis *gadget* lainnya dimana memiliki fungsi dan manfaat bagi penggunaannya yaitu sebagai media akses informasi, komunikasi, menambah wawasan/media pembelajaran, dan hiburan tergantung dari kebutuhan penggunaannya. Adapun jenis *gadget* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah *Smartphone*.

Faktor-faktor penyebab penggunaan *gadget* (Rahmi Lestari, I. S. 2020) yaitu:

1) Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu. Adapun faktor internal yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- a. Faktor *sensation seeking* yang tinggi yang menyebabkan seseorang cenderung lebih mudah mengalami kebosanan. *Sensation seeking* yakni kepribadian yang ditandai dengan pencarian perasaan dan pengalaman yang beragam, baru dan kompleks.
- b. Pengendalian diri yakni seseorang yang tidak bisa mengontrol diri yang berkaitan dengan kesenangan. Oleh sebab itu, menggunakan *gadget* menjadi suatu hal yang menyenangkan untuk menghilangkan rasa bosan.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor ini terkait tingginya paparan media tentang *Smartphone* dengan berbagai fasilitasnya.

3) Faktor Situasional

Faktor situasional adalah situasi yang tidak menyenangkan, seperti saat *stress*, sedih, kesepian, cemas, jenuh belajar atau tidak adanya kegiatan saat waktu luang menjadi penyebab penggunaan *gadget*.

4) Faktor Sosial

Faktor sosial ini sebagai sarana berinteraksi dan menjaga kontak dengan orang lain. Faktor ini terdiri atas *mandatory behavior* dan *connected presence* yang tinggi. *Mandatory behavior* yaitu tindakan yang perlu dilakukan untuk memenuhi kebutuhan interaksi yang didorong oleh orang lain. Sedangkan *connected presence* diartikan keinginan untuk menjalin interaksi sosial yang berasal dari dalam diri sendiri. Aplikasi yang paling banyak diakses untuk berinteraksi seperti WhatsApp, Instagram dan lain-lain.

Adapun, tujuan penggunaan *gadget* dapat berupa untuk kebutuhan pendidikan, sosial dan komunikasi serta hiburan (Elfi Rosanti Binti Safaruddin, H. M, 2023). Kebutuhan pendidikan yang dimaksud dimana *gadget* dapat membantu dalam proses belajar mengajar. Sedangkan dari aspek sosial dan komunikasi serta hiburan mempermudah dalam berkomunikasi atau mencari informasi dan menjadi media hiburan tersendiri bagi siswa.

1.6 Intensitas Interaksi Sosial Siswa SMA

Intensitas menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia ialah tingkatan atau ukuran intensnya. Intensitas merupakan penggunaan waktu untuk melakukan aktivitas tertentu, durasi dengan jumlah ulangan tertentu dalam jangka waktu tertentu atau frekuensi (Andarawati dan Sankarto, 2005). Intensitas mengacu pada seberapa sering tingkat kesungguhan dan kekuatan yang dilakukan oleh seseorang dalam melakukan suatu kegiatan serta menggunakan semua kemampuan yang dimiliki seseorang secara terus-menerus untuk mendapatkan hasil yang maksimal (Ayu Imasria Wahyuliarmy, C. A, 2021). Dapat diartikan bahwa intensitas berarti ukuran kekuatan yang didasarkan pada kualitas berupa

perhatian dan kepedulian yang dilakukan seseorang atau banyaknya kegiatan yang dilakukan dapat dilihat dari frekuensi dan durasi.

Berdasarkan uraian di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa intensitas interaksi sosial ialah seberapa sering terjalinnya suatu hubungan antara dua individu atau lebih di mana perilaku satu individu mempengaruhi, mengubah, atau meningkatkan perilaku individu lainnya. Adapun aspek-aspek dalam mengukur intensitas adalah perhatian, penghayatan, durasi, dan frekuensi (Azzahra, F., & Uyun, Z, 2019).

1. Perhatian

Minat individu pada sesuatu, mencakup seberapa dalam dan konsisten perhatian seseorang, termasuk ketahanan mereka dalam mempertahankan fokus dan kemampuan untuk tidak mudah terganggu oleh hal lain.

2. Penghayatan

Pemahaman terhadap informasi yang melibatkan minat individu dan didukung oleh usaha untuk memahami serta mempersiapkan informasi tersebut sebagai pengetahuan.

3. Durasi

Durasi yaitu rentan waktu atau lamanya individu dalam menjalankan aktivitas.

4. Frekuensi

Frekuensi dapat merujuk pada seberapa sering atau banyaknya aktivitas yang dilakukan dalam periode waktu tertentu (secara berulang-ulang).

Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang-perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antar orang perorangan dengan kelompok manusia. Menurut Simmel, masyarakat terbentuk melalui suatu proses interaksi sosial hanya saja interaksi sosial ini tidak semuanya memiliki intensitas yang sama, Artinya, ada interaksi sosial yang berlangsung lama dan ada yang hanya bersifat sementara, (Haris A, 2021). Suatu interaksi sosial tidak akan terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat, yaitu adanya kontak sosial (*social-contact*) dan adanya komunikasi (Soerjono Soekanto, 2015). Syarat terjadinya interaksi sosial terbagi menjadi dua yaitu sebagai berikut :

1) Kontak sosial

Secara etimologis, kontak sosial artinya bersama-sama menyentuh. Kontak sosial dapat bersifat primer dan sekunder. Kontak primer terjadi apabila individu dengan individu lain langsung bertemu dan berhadapan muka, misalnya kedua individu-individu tersebut berjabat tangan, saling senyum, dan seterusnya. Sebaliknya, kontak sekunder memerlukan suatu perantara dimana dapat dilakukan melalui alat-alat seperti telepon/*handphone*, radio, dan seterusnya. Contohnya, A menelepon B maka terjadi kontak sekunder langsung, tetapi apabila A meminta tolong kepada B supaya diperkenalkan dengan C maka kontak tersebut bersifat sekunder tidak langsung.

2) Komunikasi

Makna utama dari komunikasi adalah seseorang menafsirkan tindakan orang lain (berupa bahasa, gerak tubuh, sikap) dan perasaan apa yang ingin disampaikan oleh orang tersebut. Orang yang bersangkutan kemudian memberikan reaksi terhadap perasaan yang ingin disampaikan oleh orang lain tersebut. Melalui komunikasi tersebut, sikap dan perasaan suatu kelompok atau individu dapat diketahui oleh kelompok lain dan dapat diketahui reaksinya. Ini akan membantu untuk memutuskan reaksi seperti apa yang akan dilakukan.

Dalam komunikasi, bisa saja terdapat penafsiran yang berbeda-beda terhadap perilaku orang lain. Misalnya, senyuman dapat diartikan sebagai sikap ramah dan ekspresi wajah seperti alis mengerut dapat diartikan sebagai tanda bahwa orang tersebut sedang merasa tidak bahagia atau bahkan marah. Dengan demikian, komunikasi memungkinkan terjalin kerja sama antara orang perorangan atau antara kelompok. Komunikasi merupakan salah satu syarat terjadinya kerja sama. Akan tetapi, tidak selalu komunikasi menghasilkan kerja sama bahkan konflik juga bisa mungkin akan terjadi sebagai akibat salah paham atau karena masing-masing tidak mau mengalah.

Bentuk-bentuk interaksi sosial dapat berupa kerja sama (*cooperation*), persaingan (*competition*), dan bahkan dapat juga berbentuk pertentangan atau pertikaian (*conflict*), (Soerjono Soekanto, 2015). Berikut ini adalah bentuk-bentuk interaksi sosial:

1. Kerja Sama (*Cooperation*)

Kerja sama berarti bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan bersama. Proses kerja sama seperti gotong royong dalam kerja bakti, tolong menolong, dan musyawarah adalah contoh kerja sama. Adapun empat faktor yang mendorong kerja sama yaitu motivasi atau kepentingan pribadi, kepentingan umum, dan motivasi altruistik.

2. Persaingan (*Competition*)

Persaingan merupakan proses sosial yang melibatkan individu atau kelompok memperoleh keuntungan tanpa adanya ancaman atau kekerasan.

3. Pertikaian (*Conflict*)

Pertikaian atau konflik adalah proses sosial ketika individu atau kelompok berusaha menentang pihak lain dengan mengancam atau menggunakan kekerasan untuk mencapai tujuannya, itu disebut pertikaian.

Adapun contoh bentuk interaksi sosial seperti, saling menegur/sapa, berjabat tangan, saling berbicara atau bahkan mungkin berkelahi/bertikai. Kegiatan tersebut merupakan salah satu bentuk interaksi sosial. Sekalipun orang yang bertemu langsung tidak berbicara atau bertukar isyarat, interaksi sosial terjadi karena masing-masing orang menyadari keberadaan satu sama lain sehingga menyebabkan perubahan *emosional* dan *neurologis* pada orang yang terlibat. Misalnya, bau keringat, parfum, suara berjalan, dll. Semua itu membekas di benak seseorang, yang menentukan tindakan apa yang akan diambilnya. Selain itu, terdapat jenis-jenis interaksi sosial yang terbagi menjadi tiga (Putri, D. A, 2023) yaitu sebagai berikut:

1. **Interaksi sosial Individu dengan Individu**

Interaksi ini terjadi ketika seseorang bertemu dengan orang lain dengan tujuan untuk bertindak atau menanggapi. Ini dapat mengarah pada kerja sama jika reaksinya positif, tetapi jika reaksinya negatif, konflik atau pertentangan dapat terjadi. Contohnya, menyapa teman, kerabat atau tetangga saat tidak sengaja bertemu di jalan, bertanya kepada orang yang dijumpai tentang arah suatu tempat dan lain-lain.

2. **Interaksi sosial individu dengan kelompok**

Interaksi sosial individu dengan kelompok biasanya terdiri dari lebih dari 3 orang untuk memberikan informasi, seperti promosi atau seminar. Selain itu, informasi biasanya disampaikan oleh beberapa orang saja, yang kemudian didengarkan oleh banyak orang atau kelompok. Contohnya, ketua kelas memberi pengumuman didepan teman-temannya, pembawa acara/MC menyampaikan susunan acara didepan para peserta yang hadir dan lain-lain.

3. **Interaksi sosial kelompok dengan kelompok**

Interaksi sosial kelompok dengan kelompok adalah pertemuan antara dua kelompok atau lebih dari kelompok yang berbeda untuk berbicara tentang hal-hal yang relevan sambil memperhatikan kepentingan kelompok itu sendiri. Namun, untuk berbicara antar kelompok, terkadang perlu lebih berhati-hati tentang pro dan kontra karena setiap pendapat dapat menyerang kelompok lainnya. Contohnya, pemuda karang taruna memberi informasi kepada masyarakat, kelompok mahasiswa KKN (Kuliah Kerja Nyata) memberi penyuluhan kepada masyarakat dan lain-lain.

Adapun ciri-ciri interaksi sosial menurut Charles P. Loomis (Ahli Sosiologi dari Amerika) sebagai berikut:

1. Jumlah pemeran lebih dari satu orang.
2. Terjadi komunikasi antara pelaku melalui kontak sosial.
3. Memiliki maksud atau tujuan yang jelas.
4. Terdapat Dimensi waktu meliputi masa lalu, masa kini dan masa depan.

Lalu, faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial merujuk dari modul sosiologi terbitan kemdikbud (2020) sebagai berikut:

1. **Imitasi**

Imitasi merupakan tindakan atau upaya meniru orang lain. Imitasi cenderung tidak disadari saat dilakukan oleh seseorang.

2. **Sugesti**

Sugesti adalah pemberian pengaruh dari pandangan seseorang kepada orang lain dengan cara tertentu, sehingga orang tersebut mengikuti pandangan/pengaruh tersebut tanpa berpikir panjang.

3. **Identifikasi**

Identifikasi merupakan kecenderungan atau keinginan dalam diri

seseorang untuk sama dengan pihak lain.

4. **Simpati**

Simpati merupakan suatu proses seseorang yang merasa tertarik pada orang lain terkait perilaku atau penampilannya.

5. **Empati**

Empati adalah kemampuan memahami perasaan atau kondisi orang lain hingga seolah-olah ikut merasakannya, baik dalam bentuk rasa sakit atau sedih dan bahagia.

6. **Motivasi**

Motivasi merupakan dorongan atau stimulus yang diberikan seorang individu kepada individu lain untuk melakukan tindakan.

Adapun teori sosiologi yang relevan dalam membahas pengaruh penggunaan *gadget* terhadap intensitas interaksi sosial siswa SMAN 3 Maros yakni penulis menggunakan teori sosiologi *Interaksionisme Simbolik*. Teori ini digagas oleh George Herbert Mead yakni sebuah perspektif sosiologi yang dikembangkan pada kisaran pertengahan abad 20 (Ambar, 2017). Herbert Mead berpendapat bahwa komunikasi manusia terjadi melalui pertukaran simbol dan makna dari simbol yang digunakan. Simbol muncul dari aktivitas interaksi antar manusia. Oleh karena itu, *interaksionisme* disebut sebagai memahami simbol dan makna dari interaksi yang terjadi melalui proses berpikir seperti bahasa, gestur, dan seterusnya yang kemudian membentuk makna.

Perilaku seseorang dipengaruhi oleh simbol yang diberikan oleh orang lain. Melalui pemberian isyarat berupa simbol, maka dapat mengutarakan perasaan, pikiran, maksud, dan sebaiknya dengan cara membaca simbol yang ditampilkan oleh orang lain (Haryanto, 2012). Makna dan simbol merupakan dampak dari tindakan dan interaksi manusia. Simbol-simbol atau makna-makna tersebut mempunyai ciri khusus dalam perilaku sosial manusia yang melibatkan seorang individu dan interaksi dengan simbol- simbol manusia yang melibatkan dua atau lebih individu yang terlibat dalam perilaku sosial tersebut.

Proses interaksi sosial ini mengarahkan manusia untuk mengomunikasikan makna-makna simbolis kepada orang lain yang terlibat di dalamnya. Hal ini membuat orang lain tampak seolah-olah menafsirkan simbol komunikasi dan merespons tindakan berdasarkan interpretasi tersebut. Dalam bukunya *mind, self, and society* (1934), George Herbert Mead menggambarkan bagaimana pikiran individu dan diri individu dapat berkembang melalui proses sosial. Terdapat tiga konsep kunci utama dari *interaksionisme simbolik*, antara lain:

1. **Pikiran (*Mind*)**

Pikiran (*Mind*) adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan dan mengembangkan makna dari simbol. *Mind* tidak terlepas dari proses yang dimanifestasikan ketika individu berinteraksi dengan dirinya sendiri dengan menggunakan simbol-simbol signifikan yaitu simbol atau gestur dengan interpretasi atau makna. Proses ini melibatkan dua fase yaitu percakapan gerakan dan bahasa. Keduanya mengasumsikan situasi sosial di mana dua

atau lebih individu berinteraksi satu sama lain.

2. **Diri (Self)**

Diri (*Self*) merupakan kemampuan yang menjadikan dirinya sebagai subjek atau objek dengan aktivitas dan hubungan sosialnya. Mead menggambarkan konsep ini dengan “I” sebagai subjek dan “Me” sebagai objek. Dalam konteks ini, “I” sebagai subjek mengacu berperan sebagai individu yang mendorong diri untuk melakukan tindakan. Sementara “Me” sebagai objek yang memberikan arahan terhadap tindakan yang diambil. Menurut Mead, self dikembangkan melalui beberapa tahapan antara lain:

- a. Tahap persiapan merupakan imitasi yang tidak berarti.
- b. Tahap bermain terjadi bermain peran namun bukan merupakan konsep yang menyatu dalam perkembangan diri.
- c. Tahap permainan merupakan tahap perkembangan diri.

3. **Masyarakat (Society)**

Mead menggunakan istilah masyarakat (*society*) yang berarti proses sosial tanpa henti yang mendahului pikiran dan diri. Masyarakat penting perannya dalam membentuk pikiran dan diri. Society atau masyarakat dibentuk melalui interaksi antar individu yang terkoordinasi. Menurut Mead, interaksi yang terjadi pada manusia menempati tingkatan tertinggi bila dibandingkan makhluk lainnya. Hal ini dikarenakan digunakannya berbagai macam simbol signifikan yaitu bahasa.

Adapun prinsip teori *interaksionisme simbolik* (Nurmala, 2022) sebagai berikut:

1. Manusia diberikan pemahaman untuk berpikir, sehingga tidak dapat disamakan dengan hewan.
2. Semakin sering manusia melakukan interaksi sosial, maka semakin luas pengetahuan berpikirnya.
3. Masyarakat akan mampu memahami dan menafsirkan simbol- simbol yang digunakan dalam interaksi sosial dan mampu mengembangkan keterampilan berpikir.
4. Masyarakat akan mampu mengubah simbol-simbol dan makna-makna yang digunakan dalam berinteraksi.
5. Masyarakat akan mampu menafsirkan simbol dan makna.
6. Masyarakat akan mampu memodifikasi dan mengubah interaksi sehingga menciptakan kebebasan bertindak.
7. Kelompok dan komunitas dapat terbentuk berdasarkan pola perilaku dan interaksi yang saling berkaitan.

Berdasarkan penjelasan diatas, keterkaitan teori *interaksionisme simbolik* dengan penggunaan *gadget* terhadap intensitas interaksi sosial siswa SMAN 3 Maros yakni *interaksionisme simbolik* dibentuk melalui pertukaran simbol-simbol seperti bahasa, gestur dan lain-lain yang memiliki makna bagi individu yang berinteraksi. Penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi cara siswa berinteraksi dengan temannya ataupun guru. Hal ini media digital menyediakan cara baru untuk bertukar simbol dan

berkomunikasi. Misalnya, komunikasi melalui pesan teks ataupun *emoticon* yang merupakan simbol dan memiliki makna tergantung *emoticon* yang dikirim oleh lawan interaksi melalui media sosial. Tentu, interaksi tersebut berbeda dengan interaksi langsung atau komunikasi tatap muka karena kurangnya isyarat non-verbal dan nuansa dalam komunikasi. Hal ini bisa mempengaruhi siswa memahami dan merespon satu sama lain sehingga dapat mempengaruhi intensitas interaksi sosial mereka.

1.7 Penelitian Terdahulu

Berikut ini adalah beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan penulis.

Pertama, penelitian Muhammad Raffi Al-Had, Ahmad Asrof Fitri, Meity dan Suryandari (2023) dengan judul "Problematika Penggunaan *gadget* dalam Interaksi Sosial Remaja (Studi Kasus di SMA Muhammadiyah Haurgeulis, Kabupaten Indramayu)". Hasil penelitian yang ditemukan menunjukkan bahwa problematika Problematika Penggunaan *gadget* di kalangan siswa memiliki dampak positif, seperti meningkatkan efisiensi pekerjaan, komunikasi, dan akses informasi pelajaran. Namun, dampak negatifnya termasuk masalah kesehatan seperti mata minus, kurangnya aktivitas fisik, serta munculnya persaingan dan penyebaran berita palsu dalam interaksi sosial siswa. Siswa juga terlibat dalam dua bentuk interaksi sosial, yaitu interaksi asosiatif yang melibatkan kerja sama dengan orang tua dan pembentukan grup kelas, serta interaksi disosiatif yang melibatkan penyebaran berita palsu dan persaingan dalam memamerkan *smartphone*.

Kedua, penelitian Salsa Nabilla Wachid, Shanti Nugroho Sulistyowati (2022) dengan judul "Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap motivasi belajar". Hasil penelitian yang ditemukan menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa yang telah dilihat dengan nilai $\text{sig} = 0,001 < 0,05$ yang memiliki arti penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Presentase besar pengaruh teknologi terhadap motivasi belajar siswa di SMK Bisri Syansuri adalah sebesar 26,4%.

Ketiga, penelitian Abigael Sarah Rumende, Debby D.V Kawengian, Sintje A. Rondonuwu (2020) dengan judul "Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap interaksi orang tua dan anak di Kelurahan Walian Kecamatan Tomohon Selatan". Hasil penelitian yang ditemukan menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap interaksi orang tua dan anak di Kelurahan Walian, Kecamatan Tomohon Selatan, baik pengaruh positif maupun pengaruh negatif. Pengaruh positif berupa interaksi yang bersifat asosiatif seperti kerjasama, dapat mengatasi konflik dan saling menghargai perbedaan satu sama lain. Sedangkan pengaruh negatif berupa interaksi disosiatif seperti memiliki sikap pertentangan satu sama lain dan memaksakan kehendak.

Keempat, penelitian Amalia RA, Raden Rachmy Diana (2023) dengan judul "Strategi Orang Tua dalam Mengatasi Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap

Perkembangan Sosial Anak Usia Dini”. Hasil penelitian yang ditemukan menunjukkan bahwa dampak *gadget* terhadap perkembangan sosial anak yakni ketertarikan anak terhadap aktivitas lain, tidak mendegarkan saat bermain *gadget*, memengaruhi interaksi sosial anak, dan strategi orang tua dalam mengatasi dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial yaitu dengan mendampingi, membatasi, mengawasi, serta memberikan kesempatan pada anak untuk bermain dengan teman sebayanya agar anak dapat berinteraksi serta menjadikan perkembangan sosial di usia anak tumbuh dengan baik.

Untuk memudahkan, uraian penelitian diatas dapat dilihat pada matriks di bawah ini:

Tabel 1. Matriks Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil/Kesimpulan
1	Muhammad Raffi Al-Had, Ahmad Asrof Fitri, Meity, Suryandari (2023)	Problematika Penggunaan <i>gadget</i> dalam Interaksi Sosial Remaja (Studi Kasus di SMA Muhammadiyah Haurgeulis, Kabupaten Indramayu)	Kualitatif	Problematika Penggunaan <i>gadget</i> di kalangan siswa memiliki dampak positif, seperti meningkatkan efisiensi pekerjaan, komunikasi, dan akses informasi pelajaran. Namun, dampak negatifnya termasuk masalah kesehatan seperti mata minus, kurangnya aktivitas fisik, serta munculnya persaingan dan penyebaran berita palsu dalam interaksi sosial siswa. Siswa juga terlibat dalam dua bentuk interaksi sosial, yaitu interaksi asosiatif yang melibatkan kerja sama dengan orang tua dan pembentukan grup kelas, serta interaksi disosiatif yang melibatkan penyebaran berita palsu dan persaingan dalam memamerkan <i>smartphone</i> .
2	Salsa Nabilla Wachid, Shanti Nugroho Sulistyowati	Pengaruh Penggunaan <i>Gadget</i> terhadap motivasi belajar	Kuantitatif	Berdasarkan analisis data dan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan <i>gadget</i> berpengaruh terhadap

	(2022)			motivasi belajar siswa yang telah dilihat dengan nilai $\text{sig} = 0,001 < 0,05$ yang memiliki arti penggunaan <i>gadget</i> berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Presentase besar pengaruh teknologi terhadap motivasi belajar siswa di SMK Bisri Syansuri adalah sebesar 26,4%.
3	Abigael Sarah Rumende, Debby D.V Kawengian, Sintje A. Rondonuwu (2020)	Pengaruh Penggunaan <i>Gadget</i> terhadap interaksi orang tua dan anak di Kelurahan Walian Kecamatan Tomohon Selatan	Kuantitatif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan <i>gadget</i> berpengaruh terhadap interaksi orang tua dan anak di Kelurahan Walian, Kecamatan Tomohon Selatan, baik pengaruh positif maupun pengaruh negatif. Pengaruh positif berupa interaksi yang bersifat asosiatif seperti kerjasama, dapat mengatasi konflik dan saling menghargai perbedaan satu sama lain. Sedangkan pengaruh negatif berupa interaksi disosiatif seperti memiliki sikap pertentangan satu sama lain dan memaksakan kehendak.
4	Amalia RA, Raden Rachmy Diana (2023)	Strategi Orang Tua dalam Mengatasi Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini	Kualitatif deskriptif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak <i>gadget</i> terhadap perkembangan sosial anak yakni ketertarikan anak terhadap aktivitas lain, tidak mendengarkan saat bermain <i>gadget</i>, memengaruhi interaksi sosial anak, dan strategi orang tua dalam mengatasi dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan sosial yaitu dengan mendampingi, membatasi, mengawasi, serta memberikan kesempatan pada anak untuk bermain dengan teman sebayanya

				agar anak dapat berinteraksi serta menjadikan perkembangan sosial di usia anak tumbuh dengan baik.
--	--	--	--	--

Berdasarkan penelitian terdahulu di atas, diketahui terdapat beberapa penelitian yang serupa yang mengkaji penggunaan *gadget* berdampak pada interaksi sosial. Sementara itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji beberapa aspek lain dari penelitian sebelumnya sehingga menjadi suatu nilai kebaruan. Aspek yang dimaksud antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan Muhammad Raffi Al-Had, Ahmad Asrof Fitri, Meity, Suryandari memiliki jumlah populasi sebanyak 45 siswa dengan sampel sebanyak 10 siswa yang diambil dari kelas XI (5 siswa) dan XII (5 siswa) dari SMA Muhammadiyah Haurgeulis. Hal ini mungkin tidak mewakili pandangan seluruh siswa di sekolah tersebut. Sedangkan pada penelitian yang akan saya teliti melibatkan 78 siswa dari jumlah populasi 345 siswa yang diambil dari kelas XII MIPA dan XII IPS untuk mendapatkan hasil yang lebih komprehensif.

Kemudian, penelitian tersebut berlokasi di SMA Muhammadiyah Haurgeulis. Sedangkan penelitian ini berlokasi di SMAN 3 Maros yang dapat memberikan wawasan baru tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap intensitas interaksi sosial siswa.

2. Penelitian yang dilakukan Salsa Nabilla Wachid, Shanti Nugroho Sulistyowati berfokus pada penggunaan *gadget* mempengaruhi motivasi belajar siswa, yaitu dorongan internal mereka untuk belajar dan berprestasi. Sedangkan dalam penelitian saya berfokus pada penggunaan *gadget* mempengaruhi intensitas interaksi sosial antar siswa, yaitu keterhubungan dan komunikasi mereka dengan temannya baik secara langsung maupun melalui *platform digital*.
3. Penelitian yang dilakukan Abigael Sarah Rumende, Debby D.V Kawengian, Sintje A. Rondonuwu hanya berfokus pada pengaruh positif dan negatif dari penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial orang tua dan anak serta jenis *gadget* dalam penelitian ini bervariasi dan tidak ada batasan. Sedangkan pada penelitian saya berfokus pada untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi intensitas interaksi sosial siswa SMAN 3 Maros dan penelitian ini memiliki batasan jenis *gadget* yang diteliti yakni *smartphone*.
4. Penelitian yang dilakukan Amalia RA, Raden Rachmy Diana lebih menekankan pada perspektif orang tua. Sementara masih ada ruang untuk mengeksplorasi pandangan anak-anak sendiri mengenai penggunaan *gadget* dan dampaknya terhadap interaksi sosial mereka. Sedangkan penelitian saya menekankan pada perspektif siswa dan pengalaman mereka terkait bagaimana penggunaan *gadget* memengaruhi intensitas interaksi sosial mereka.

1.8 Kerangka Konseptual

Kerangka pikir dalam penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan kemudahan bagi penulis dalam menentukan indikator atau variabel yang akan dianalisis. Selain itu, memberikan sistematisasi ruang lingkup penelitian sehingga penelitian yang akan dilakukan semakin terarah.

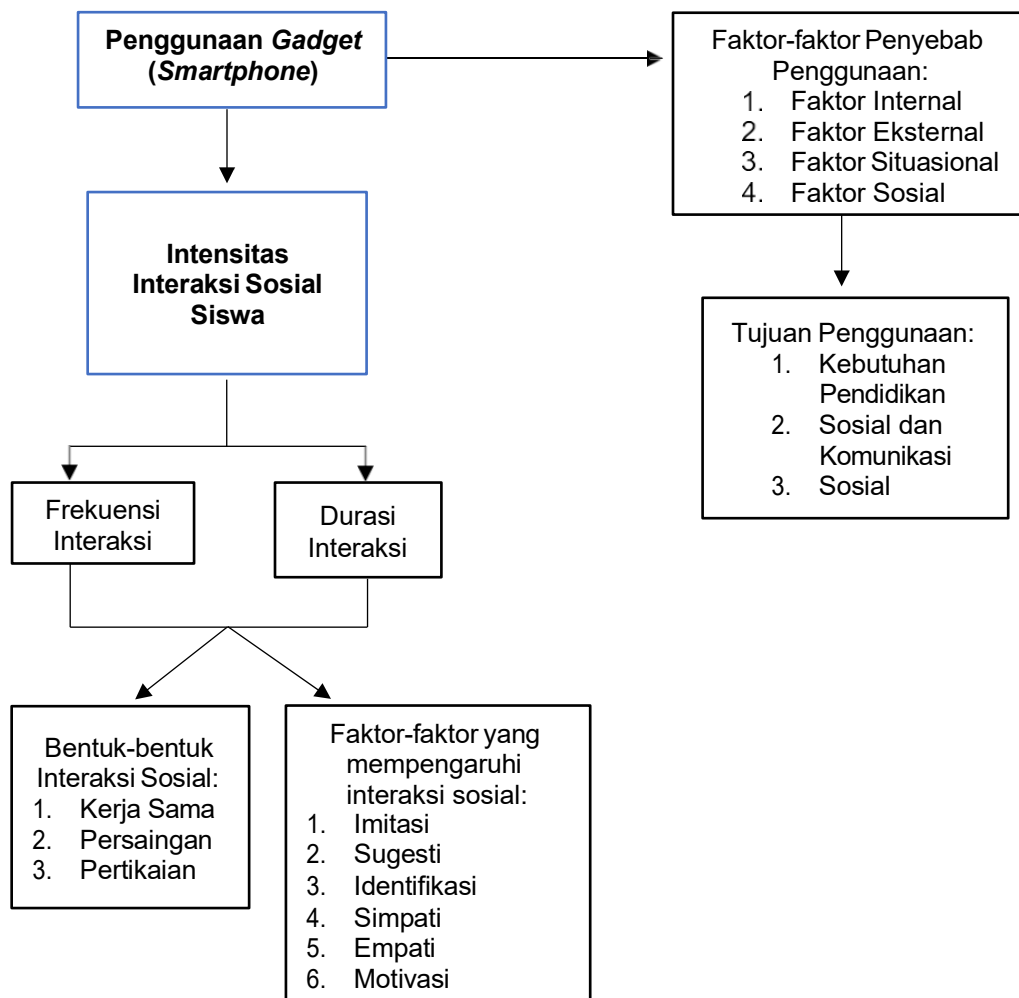
Gadget diartikan sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi tertentu pada setiap perangkatnya. Contohnya, *smartphone*, komputer, laptop dan lainnya. Adapun jenis *gadget* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah *smartphone*. *Smartphone* merupakan perangkat telepon seluler yang dilengkapi dengan kemampuan menjalankan beragam aplikasi seperti komputer. Dengan demikian, *smartphone* menggabungkan fungsi telepon genggam dan komputer.

Gadget berjenis *smartphone* merupakan perangkat populer yang banyak digunakan di semua kalangan termasuk pengguna yang paling banyak digunakan oleh kalangan remaja, terkhusus dalam penelitian ini akan difokuskan penggunaan *gadget* pada siswa SMA. Hal ini didukung berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Vera Fauziah Fatah, N. K. (2022) menunjukkan durasi penggunaan *gadget* 29,3% dengan total 100 siswa selama 6 jam sehari. Kemudian, dilihat dari kuantitas penggunaan *gadget* paling banyak menggunakan 6-10 x/hari yaitu sebanyak 122 siswa (35,5%). Lalu, dilihat dari jarak penggunaan *gadget* setelah bangun tidur sebanyak 167 siswa (49,0%) langsung menggunakan *Smartphone* setelah 5 menit bangun tidur dan dilihat dari aktivitas penggunaan *gadget* sebagian besar siswa (267) dengan presentase 78,3% menggunakan *gadget* untuk membuka sosial media.

Penggunaan *gadget* oleh siswa di lingkungan sekolah merupakan suatu respons dari perkembangan teknologi dan digitalisasi yang pesat dalam berbagai aspek kehidupan. Hal ini berguna untuk mendukung pembelajaran dan pengembangan keterampilan digital. Selain itu, penggunaan *gadget* memiliki potensi mempengaruhi intensitas interaksi sosial mereka dalam berbagai cara. Intensitas interaksi sosial merujuk pada seberapa sering dan bermaknanya siswa berinteraksi dengan teman, guru, dan orang-orang di sekitarnya. Penggunaan *gadget* yang tidak bijak dapat memberikan dampak pada kehidupan sosialnya. Maka dari itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap intensitas interaksi sosial siswa SMAN 3 Maros.

Berdasarkan pemikiran diatas maka kerangka konseptual dari penelitian ini digambarkan sebagai berikut:

Gambar 3. Kerangka Konseptual



1.9 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan landasan teori dan kerangka konseptual yang telah dijabarkan diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- H0: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *gadget* terhadap intensitas interaksi sosial siswa SMAN 3 Maros.
- H1: Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *gadget* terhadap intensitas interaksi sosial siswa SMAN 3 Maros.

Adapun kriteria pengambilan keputusan:

- 1) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H1 diterima, pada $sig < \alpha = 5\%$ (0,05)
- 2) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H0 diterima, pada $sig > \alpha = 5\%$ (0,05)

1.10 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah aspek penelitian yang memberikan informasi atau petunjuk kepada kita tentang bagaimana cara mengukur suatu variabel. Definisi operasional digunakan memudahkan pengumpulan data dan menghindari perbedaan interpretasi serta membatasi ruang lingkup variabel (Benny S. Pasaribu, A. H, 2022). Untuk mempermudah arti serta untuk mempermudah analisis yang dipaparkan definisi operasional yang digunakan sebagai berikut:

- a. Penggunaan *Gadget* adalah aktivitas atau tindakan menggunakan perangkat *gadget* untuk berbagai keperluan atau kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari. Adapun jenis *gadget* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah *smartphone*.
- b. Intensitas interaksi sosial adalah seberapa sering dan seberapa dalam terjalinnya suatu hubungan antara dua atau lebih individu.
- c. Siswa adalah peserta didik yang mengikuti pendidikan formal pada suatu tingkatan tertentu baik tingkat dasar (SD) maupun menengah pertama (SMP). Dalam penelitian ini, siswa dibatasi pada peserta didik yang sedang menempuh pendidikan formal sekolah menengah atas (SMA).

1.11 Matriks Pengembangan Indikator

Tabel 2. Matriks Pengembangan Indikator

Variabel	Konsep	Sub Konsep	Indikator
Penggunaan <i>Gadget</i>	1. Tujuan Penggunaan <i>Gadget</i> 2. Faktor-faktor penyebab penggunaan <i>gadget</i>	• Tujuan Penggunaan <i>Gadget</i> : 1) Kebutuhan Pendidikan 2) Sosial dan Komunikasi 3) Hiburan • Faktor-faktor penyebab penggunaan <i>gadget</i> : 1) Faktor Internal 2) Faktor Eksternal 3) Faktor Situsional 4) Faktor Sosial	Kebutuhan Pendidikan 1. Akses Materi Pembelajaran 2. Mengerjakan Tugas 3. Kegiatan Belajar Online 4. Jenis aplikasi pendidikan yang digunakan dalam mendukung belajar siswa 5. Alat Komunikasi antara Siswa dengan Guru Sosial dan Komunikasi 1. Alat komunikasi dengan teman atau guru 2. Jenis Media Sosial yang digunakan untuk berinteraksi 3. Platform mencari teman baru 4. Partisipasi dalam forum diskusi atau komunitas online Hiburan 1. Bermain Game 2. Mendengarkan Musik 3. Menonton Video atau Film 4. Platfrom membaca Komik atau Novel Faktor Internal 1. Mengisi waktu luang 2. Menghilangkan rasa bosan 3. Sudah menjadi Kebiasaan Faktor Eksternal 1. Tren penggunaan <i>gadget</i> di lingkungan sekitar 2. Kebutuhan akses pendidikan atau informasi 3. Kecanggihan, kemudahan

			dan fitur-fitur yang menarik yang dimiliki oleh <i>gadget</i> (Smartphone). Faktor Situasional 1. Salah satu cara mengurangi stres atau kecemasan 2. Situasi membosankan 3. Penggunaan <i>gadget</i> paling sering digunakan saat berada di rumah atau diluar rumah 4. Waktu yang digunakan untuk bermain <i>gadget</i> pagi, siang atau malam hari. Faktor Sosial 1. Lingkungan Teman Sebaya 2. Anggota keluarga menggunakan <i>gadget</i> 3. Lingkungan di sekolah 4. Mengikuti tren atau informasi baru yang dibagikan oleh orang-orang pengguna media sosial
Intensitas Interaksi Sosial	1. Frekuensi Interaksi 2. Durasi Interaksi 3. Bentuk-bentuk interaksi sosial 4. Faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial	Bentuk-bentuk interaksi sosial : 1) Kerja sama (<i>Cooperation</i>) 2) Persaingan (<i>Competition</i>) 3) Pertikaian (<i>Conflict</i>)	Frekuensi Interaksi Jumlah interaksi dalam periode harian 1. Tatap Muka 2. Melalui <i>Gagdet</i> (Smartphone) Durasi Interaksi Lama waktu (menit atau jam) yang dihabiskan dalam setiap interaksi. Kerja Sama (<i>Cooperation</i>) 1. Keterlibatan mengerjakan tugas kelompok 2. Apakah terdapat peningkatan kemampuan berkomunikasi

		• Faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial : 1) Imitasi 2) Sugesti 3) Identifikasi 4) Simpati 5) Empati 6) Motivasi	3. Apakah terjadi konflik dalam kerja sama tim 4. Tantangan dalam menjaga kerja sama yang harmonis Persaingan (<i>Competition</i>) 1. Persaingan mendapatkan nilai yang bagus 2. Motivasi untuk mendapat nilai yang bagus 3. Hubungan pertemanan akibat persaingan akademik Pertikaian (<i>Conflict</i>) 1. Pernah terlibat atau tidak dalam pertikaian dengan teman sekelas 2. Penyebab pertikaian 3. Solusi penyelesaian pertikaian Imitasi 1. Meniru perilaku seseorang dalam melakukan interaksi 2. Alasan ingin meniru perilaku atau sikap seseorang dalam interaksi di kehidupan sehari-hari Sugesti 1. Apakah pernah memberikan sugesti kepada orang lain, dan apakah orang tersebut terpengaruh oleh saran tersebut 2. Penyebab lebih mudah terpengaruh oleh sugesti orang lain dalam berinteraksi Identifikasi 1. Kecenderungan meniru nilai atau perilaku seseorang yang di sukai atau dikagumi 2. Kenyamanan berinteraksi
--	--	--	--

			dengan orang yang memiliki kesamaan minat Simpati 1. Kecenderungan berteman atau berinteraksi dengan seseorang karena perilaku atau penampilannya 2. Alasan memilih berinteraksi dengan orang yang memahami dan mendukung kita Empati 1. Kecenderungan berinteraksi dengan seseorang yang mengalami kesulitan 2. Lebih mudah berteman atau berinteraksi dengan orang yang menunjukkan empati Motivasi Hal yang memotivasi untuk memulai percakapan dengan orang lain.
--	--	--	---

BAB II METODE PENELITIAN

2.1 Pendekatan, Tipe, dan Strategi Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan Kuantitatif adalah sebuah penelitian tentang masalah sosial yang mengutamakan pengumpulan dan analisis data kuantitatif. Data tersebut berupa angka atau variabel numerik. Pendekatan ini bertujuan untuk mengukur hubungan antara variabel atau untuk memahami fenomena melalui analisis statistik. Metode ini berfokus pada keobjektifan, pengukuran, dan generalisasi hasil penelitian (Creswell, 2014). Penelitian ini berfokus pada masalah penggunaan *gadget* pada siswa yang bertujuan untuk memberikan gambaran dan menjelaskan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap intensitas interaksi sosial siswa SMAN 3 Maros. Maka dari itu, penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif.

Tipe penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Tipe penelitian ini yakni analisis data dalam bentuk angka untuk memberikan gambaran yang jelas tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap intensitas interaksi sosial Siswa SMAN 3 Maros. Adapun strategi penelitian ini adalah penelitian survei. Dalam penelitian survei, peneliti menanyakan ke beberapa orang yang disebut dengan *responde* tentang keyakinan, pendapat, karakteristik suatu objek dan perilaku yang telah lalu atau sekarang. Metode Penelitian survei berkenaan dengan pertanyaan tentang keyakinan dan perilaku dirinya sendiri (Sugiyono, 2022). Maka, dalam penelitian survei informasi dikumpulkan dari responden dengan menggunakan kuesioner.

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap intensitas interaksi sosial Siswa SMAN 3 Maros. Dengan menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif, penelitian ini diharapkan dapat memberikan data yang kuat dan mendalam untuk mendukung temuan-temuan terkait pengaruh penggunaan *gadget* terhadap intensitas interaksi sosial siswa.

2.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMAN 3 Maros yang berlokasi di jalan Pendidikan No.23, Barandasi, Allepolea, Kec. Lau, Kabupaten Maros, Provinsi Sulawesi Selatan. Alasan lokasi penelitian ini dipilih berdasarkan pertimbangan peneliti terkait dengan masalah penelitian yang diangkat yakni pengaruh penggunaan *gadget* pada remaja khususnya pada siswa sekolah menengah atas.

Penelitian ini dilaksanakan dalam kurun waktu tujuh bulan terhitung dari bulan Agustus sampai Februari 2025. Jangka waktu tujuh bulan termasuk tahap persiapan penelitian sampai seminar hasil penelitian.

Adapun tahapan dalam rangkaian kegiatan penelitian yang dilakukan oleh peneliti saat melaksanakan penelitian sebagai berikut:

Tabel 3. **Timeline Kegiatan Penelitian**

No	Kegiatan	Bulan									
		07	08	09	10	11	12	01	02	03	04
1.	Penyusunan Proposal										
2.	Seminar Proposal										
3.	Membuat Kuesioner										
4.	Membuat Surat Izin Penelitian										
5.	Penelitian										
6.	Pengolahan Data										
7.	Analisis Data										
8.	Bimbingan										
9.	Seminar Hasil Penelitian										

2.3 Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan obyek atau subjek yang dijadikan sasaran penelitian. Menurut Corper, Donald, R; Schindler, Pamela S, populasi adalah keseluruhan element yang akan dijadikan wilayah generalisasi (Sugiyono, 2022). Element populasi yang dimaksud yakni keseluruhan subjek yang akan diukur, yang merupakan unit yang diteliti.

Adapun populasi dari penelitian ini adalah siswa yang bersekolah di SMAN 3 Maros dengan tingkatan kelas XII MIPA 1-8 dan XII IPS 1-3 dengan jumlah total 345 orang siswa. Pemilihan populasi dalam penelitian ini didasarkan pada informasi dari Humas SMAN 3 Maros bahwa saat ini telah diterapkan Kurikulum baru yakni Kurikulum Merdeka Belajar, di mana tidak ada lagi pembagian jurusan IPA dan IPS yang diterapkan pada Kurikulum K13. Namun, pembagian

jurusan IPA dan IPS masih diterapkan pada kelas XII. Maka dari itu, Humas SMAN 3 Maros menyarankan Kelas XII MIPA 1-8 dan XII IPS 1-3.

Adapun jumlah siswa disetiap kelas XII MIPA dan XII IPS dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Jumlah Siswa kelas XII MIPA dan XII IPS

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Siswa
1.	XII MIPA 1	14	19	33
2.	XII MIPA 2	12	21	33
3.	XII MIPA 3	13	21	34
4.	XII MIPA 4	12	23	35
5.	XII MIPA 5	12	20	32
6.	XII MIPA 6	13	21	34
7.	XII MIPA 7	15	20	35
8.	XII MIPA 8	13	22	35
Jumlah		104	167	271
9.	XII IPS 1	6	13	19
10.	XII IPS 2	13	13	26
11.	XII IPS 3	18	11	29
Jumlah		37	37	74
Total		141	204	345

Sumber: Humas SMAN 3 Maros

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2022). Sampel merupakan sub kelompok dari populasi yang direncanakan diteliti untuk mengeneralisasikan kesimpulan dari penelitian. Maka, dapat ditarik kesimpulan bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang dipilih dengan menggunakan teknik tertentu untuk diukur atau diamati dalam penelitian.

Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Proportioned Stratified Random Sampling* (pengambilan sampel acak berstrata proporsional). Teknik ini digunakan bila populasi mempunyai anggota/unsur yang tidak homogen dan berstrata secara proporsional (Sugiyono, 2022). Populasi dalam penelitian ini dibagi berdasarkan kelas Xli MIPA yang berjumlah 8 kelas dan XII IPS dengan jumlah 3 kelas. Selain itu, populasi penelitian dibedakan atas siswa laki-laki dan perempuan.

Dalam menentukan besar sampel secara proporsional pada setiap kelas XII MIPA dan XII IPS, terlebih dahulu akan ditentukan besaran sampel secara keseluruhan. Kemudian akan ditentukan besaran sampel yang mewakili setiap kelas. Penelitian ini, menggunakan rumus *Slovin* untuk menentukan jumlah sampel penelitian. Dalam penelitian ini, *margin error* atau persentase

ketidakakuratan pengambilan sampel ditetapkan sebesar 10%.

Rumus Slovin:

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

Keterangan:

n	: Besar sampel
N	: Ukuran Populasi
e ²	: persentase kelonggaran atau ketidaktelitian

Berdasarkan data yang telah didapatkan dari bidang kesiswaan SMAN 3 Maros diketahui jumlah populasi dalam penelitian ini adalah 345 orang siswa. Maka perhitungan jumlah sampel penelitian dengan menggunakan rumus *slovin* sebagai berikut:

$$n = \frac{345}{1 + 345 (10\%)^2}$$

$$n = \frac{345}{1 + 345(0,01)}$$

$$n = \frac{345}{1 + 3,45}$$

$$n = \frac{345}{4,45}$$

$$n = 77,52 = 78$$

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan rumus *slovin* diatas, jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 78 orang. Adapun perhitungan jumlah sampel pada setiap kelas XII MIPA dan XII IPS untuk mengetahui jumlah keterwakilan sampel secara proporsional pada penelitian ini dengan menggunakan rumus berikut:

Rumus Stratified Random Sampling :

$$n_i = \frac{N_i}{N} \cdot n$$

Keterangan:

n_i = Ukuran sampel dari strata

N_i = Ukuran populasi dari strata

N = Ukuran populasi total

n = Ukuran sampel total

Tabel 5. Jumlah Keterwakilan Sampel

Sub Populasi	Presentase Objek	Jumlah Sampel Pada Setiap Kelas
Kelas XII MIPA 1: 33 orang	$\frac{33}{345} \times 78$	7,46= 7 orang
Kelas XII MIPA 2 : 33 orang	$\frac{33}{345} \times 78$	7,46 = 7 orang
Kelas XII MIPA 3: 34 orang	$\frac{34}{345} \times 78$	7,68 = 8 orang
Kelas XII MIPA 4: 35 orang	$\frac{35}{345} \times 78$	7,91 = 8 orang
Kelas XII MIPA 5: 32 orang	$\frac{32}{345} \times 78$	7,23 = 7 orang
Kelas XII MIPA 6: 34 orang	$\frac{34}{345} \times 78$	7,68 = 8 orang
Kelas XII MIPA 7: 35 orang	$\frac{35}{345} \times 78$	7,91 = 8 orang
Kelas XII MIPA 8: 35 orang	$\frac{35}{345} \times 78$	7,91 = 8 orang
Kelas XII IPS 1: 19 orang	$\frac{19}{345} \times 78$	4,29 = 4 orang

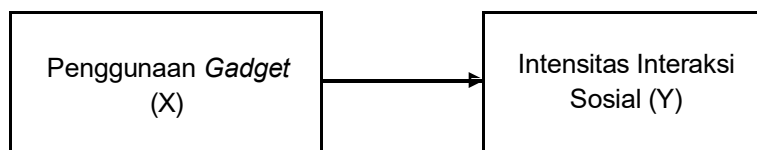
Kelas XII IPS 2: 26 Orang	$\frac{26}{345} \times 78$	5,87 = 6 orang
Kelas XII IPS 3: 29 orang	$\frac{29}{345} \times 78$	6,55 = 7 orang
Jumlah = 345 orang		Jumlah = 78 orang

Setelah dihitung besaran sampel masing-masing kelas melalui rumus *stratified random sampling*, penulis menggunakan metode *simple random sampling* untuk mengetahui siapa saja responden-responden yang akan diteliti. Metode ini dilakukan untuk pengambilan sampel secara acak melalui pengundian atau pendekatan bilangan acak dengan menggunakan *Google Random Number Generator*.

2.4 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Terdapat dua variabel yang umum digunakan dalam penelitian kuantitatif (fikriansyah.i, 2024):

1. Variabel Independen adalah variabel yang mempengaruhi variabel dependen. Variabel independen dalam penelitian mempunyai nilai bebas dan dilambangkan dengan simbol huruf "X". Adapun variabel independen dalam penelitian ini adalah penggunaan *gadget* (X).
2. Variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau muncul karena terdapat variabel independen. Variabel dependen dilambangkan dengan simbol huruf 'Y'. Adapun variabel dependen dalam penelitian ini adalah intensitas interaksi sosial siswa (Y).



Gambar 4. **Variabel Independen dan Variabel Dependen**

2.5 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah langkah yang paling utama dalam proses penelitian, karena tujuan utama dari penelitian yaitu mendapatkan data. Teknik pengumpulan data yang diperlukan yakni teknik pengumpulan data mana yang paling tepat, sehingga benar-benar didapat data yang valid dan reliable (Priadana, M. S, 2021). Adapun pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kuesioner

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner penelitian ini, penulis menggunakan skala pengukuran *Skala Likert*. *Skala Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi individu terhadap fenomena sosial.

Dalam penelitian ini, fenomena sosial tersebut ditentukan secara khusus oleh peneliti yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian. Dengan *skala likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian, indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan.

2. Observasi

Observasi adalah kegiatan peneliti langsung turun ke lapangan untuk mengamati perilaku dan aktivitas individu-individu di lokasi penelitian. Pada penelitian ini, peneliti mengamati aktivitas siswa SMAN 3 Maros dan mengamati penggunaan *gadget* dan interaksi sosial siswa dengan temannya maupun gurunya di sekolah.

Adapun jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari sumber aslinya. Data primer dikumpulkan oleh peneliti untuk menjawab pertanyaan penelitian. Dalam penelitian ini, data primer yang diperoleh melalui instrumen penelitian yaitu kuesioner yang digunakan untuk mengumpulkan data langsung dari responden.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang didapatkan dari sumber lain baik organisasi, lembaga, badan dan institusi yang telah tersedia untuk digunakansesuai dengan keperluan yang membutuhkan data (Karimuddin Abdullah, M. J, 2021). Dalam penelitian ini, data sekunder diperoleh dari staf sekolah SMAN 3 Maros dan penelusuran data dari artikel-artikel dan jurnal terkait untuk menunjang data penelitian.

2.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah kegiatan setelah mengumpulkan seluruh data dari responden. Kegiatan dalam analisis data yakni mengelompokkan data berdasarkan variabel dan responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan (Sugiyono, 2022). Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik.

Teknik pengolahan data pada penelitian ini menggunakan bantuan program *Statistical Product And Service Solution* (SPSS) versi 26. Adapun langkah-langkah teknik analisis data kuantitatif adalah sebagai berikut (Priyono, 2016):

1. **Data Editing**

Data *editing* adalah mengolah data, peneliti memastikan bahwa data yang dikumpulkan bebas dari kesalahan. Proses pengumpulan biasanya menemui kesalahan seperti, responden salah mengisi kolom jawaban atau tidak menjawab pertanyaan tertentu. Hal ini dapat menyebabkan data tidak akurat. Oleh karena itu, perlu memeriksa dan mengedit kesalahan pada data.

2. **Data Coding**

Data *coding* atau pengkodean data adalah tahap yang dilakukan setelah data editing sudah dilakukan. Mengkode data merupakan proses pemberian tanda, simbol, atau kode bagi setiap data.

3. **Data Entering**

Data *entering* adalah tahap memasukkan data dalam bentuk kode ke dalam media penyimpanan data yakni komputer. Tujuannya, untuk menyimpan data secara sistematis dan efisien.

4. **Data Cleaning**

Data *cleaning* adalah proses mengidentifikasi dan mengoreksi atau membuang data yang salah dari dataset. Data yang dimaksud adalah data yang inkonsisten, tidak akurat, duplikat, salah format atau error lain yang dapat mengganggu proses analisis data selanjutnya.

5. **Data Output**

Data *output* atau mengeluarkan data merupakan tahap menyajikan hasil pengolahan data dengan bentuk yang mudah dibaca dan lebih menarik. Bentuk hasil data output dapat berupa numerik, grafik, dll.

6. **Data Analyzing**

Penganalisisan data merupakan kelanjutan dari proses pengolahan data, melihat cara menafsirkan data dan menganalisisnya berdasarkan hasil yang sudah ada pada tahap hasil pengolahan data. Adapun metode analisis yang digunakan yaitu sebagai berikut:

a) **Analisis regresi linear sederhana.**

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk menyatakan hubungan linear antara dua variabel dimana salah satu variabel dianggap mempengaruhi variabel yang lain. Pada penelitian ini,

menggunakan 1 variabel independen. Maka, analisis regresi yang digunakan yaitu regresi linear sederhana (Harlan J, 2018). Variabel yang mempengaruhi disebut variabel independent (X) dan variabel yang dipengaruhi disebut variabel dependen (Y).

Adapun syarat sebelum melakukan analisis regresi linear sederhana yaitu melakukan Uji Asumsi Klasik. Uji Asumsi Klasik merupakan uji prasyarat yang dilakukan sebelum melanjutkan analisis. Uji asumsi klasik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Uji Normalitas dan Uji Linearitas.

Uji Normalitas digunakan untuk melihat apakah nilai Residual yang dihasilkan dari regresi terdistribusi secara normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah apabila datanya berdistribusi normal. Dalam penelitian ini teknik uji normalitas yang digunakan adalah *kolmogorov smirnov*. Uji *kolmogorov smirnov* merupakan salah satu uji statistik yang digunakan untuk menguji normalitas sebuah data selain menggunakan analisis grafik. Adapun pengambilan keputusan uji normalitas dengan teknik *kolmogorov smirnov* (I Wayan Widana, P. L, 2020) sebagai berikut:

- 1) Jika nilai Asymp Sig 2-tailed > 0.05 , maka nilai residual data berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai Asymp Sig 2-tailed < 0.05 , maka nilai residual data berdistribusi tidak normal.

Uji Linearitas digunakan untuk melihat apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear secara signifikan atau tidak. Model regresi yang baik adalah apabila data terdapat hubungan yang linear secara signifikan antara variabel X dengan Y. Dalam penelitian ini teknik uji linearitas yang digunakan adalah *deviation from linearity*, dimana dalam pengambilan keputusan apakah hubungan variabel independen dengan variabel dependen itu linear atau tidak. Adapun keputusan uji linearitas (I Wayan Widana, P. L, 2020) sebagai berikut:

- 1) Jika nilai *Devinition From Linearity* Sig $> 0,05$, maka ada hubungan yang linear secara signifikan antara Variabel X dengan Variabel Y.
- 2) Jika nilai *Devinition From Linearity* Sig $< 0,05$, maka tidak ada hubungan yang linear secara signifikan antara Variabel X dengan Variabel Y.

b) Pengujian Hipotesis

Analisis Uji hipotesis menggunakan Uji t. Pengujian secara parsial uji t untuk mengetahui tingkat signifikan pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen secara parsial. Adapun kriteria pengambilan keputusan:

- 1) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_1 diterima, pada $sig < \alpha = 5\%$ (0,05)

- 2) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima, pada $\text{sig} > \alpha = 5\% (0,05)$

2.7 Teknik Penyajian Data

Teknik penyajian data adalah teknik yang digunakan untuk menampilkan data sehingga mudah dipahami dan diinterpretasikan. Data yang didapatkan akan disajikan dalam berbagai bentuk dan narasi sesuai dengan tujuan dari penelitian. Adapun teknik pengolahan data dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Tabel Distribusi Frekuensi

Tabel distribusi frekuensi adalah tabel yang digunakan untuk menampilkan persebaran data dalam suatu distribusi. Tabel ini menunjukkan susunan data dalam suatu tabel yang telah diklasifikasikan menurut kelas-kelas atau kategori-kategori tertentu.

2. Diagram Batang

Diagram batang adalah grafik yang menunjukkan angka atau set dalam bentuk persegi panjang atau bujur sangkar.

3. *Pie Chart*

Pie Chart adalah sebuah diagram yang berbentuk lingkaran yang digunakan untuk menampilkan data dalam bentuk proporsi berdasarkan bagian-bagian lingkaran dengan masing-masing bagian mencerminkan persentase dari keseluruhan.

2.8 Teknik Keabsahan Data

Uji keabsahan data dalam penelitian kuantitatif ditekankan pada uji validitas dan uji reliabilitas. Kriteria utama terhadap hasil data penelitian kuantitatif yaitu valid dan reliabel. Hasil penelitian yang valid bila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Selanjutnya hasil penelitian yang reliabel, bila terdapat kesamaan data dalam waktu yang berbeda (Sugiyono, 2022).

Uji validitas digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid atau tidaknya instrumen penelitian. Dalam penelitian ini, uji validitas yang digunakan adalah uji validitas *product moment pearson correlation*, yakni mengkorelasikan atau menghubungkan antara masing-masing skor item yang diperoleh dari jawaban atas kuesioner. Kemudian, uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengukuran menggunakan objek yang sama dapat menghasilkan data yang sama juga. Dalam penelitian ini, uji reliabilitas menggunakan pengujian *Alpha Cronbach*, dimana suatu instrumen dikatakan handal (reliabel) bila memiliki Alpha sebesar 0,6 atau lebih.