

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP INTERAKSI
SOSIAL REMAJA DI DESA RAJABASA LAMA KABUPATEN
LAMPUNG TIMUR**

Disusun Oleh:

**FIKRY ULAN SARI
NPM. 1901071018**



**Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
TAHUN AKADEMIK 1444 H/2023 M**

**PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP INTERAKSI
SOSIAL REMAJA DI DESA RAJABASA LAMA KABUPATEN
LAMPUNG TIMUR**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana pada
Jurusan Tadris IPS Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam
Negeri (IAIN) Metro

Oleh:

FIKRY ULAN SARI
NPM. 1901071018

Pembimbing : Anita Lisdiana, M.Pd

Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
TAHUN AKADEMIK 1444 H/2023 M



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41057, Faksimili (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metroains.ac.id, e-mail: tarbiyah.tam@metroains.ac.id

NOTA DINAS

Nomor :
Lampiran : 1 (satu) Berkas
Hal : Permohonan Sidang Munaqasyah

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro
Di Metro

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Setelah kami adakan pemeriksaan dan pertimbangan seperlunya, maka skripsi yang telah di susun oleh :

Nama mahasiswa : Fikry Ulan Sari
NPM : 1901071018
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tadris IPS
Yang berjudul : PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP INTERAKSI
SOSIAL REMAJA DI DESA RAJABASA LAMA KABUPATEN
LAMPUNG TIMUR


Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro untuk disidang Munaqasyahkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih

Wasalamualaikum Warahmtullahi Wabarakatuh.

Mengetahui
Ketua Prodi Tadris IPS,

Tubagus Aji Rachman Puja Kesuma, M.Pd
NIP. 198808232015031007

Metro, 20 Juni 2023
Pembimbing,

Anita Lisdiana, M.Pd
NIP. 199308212019032020



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41057; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metroiv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iam@gmail.com

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP INTERAKSI
SOSIAL REMAJA DI DESA RAJABASA LAMA KABUPATEN
LAMPUNG TIMUR
Nama : Fikry Ulan Sari
NPM : 1901071018
Jurusan : Tadris IPS
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Perguruan

MENYETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut
Agama Islam Negeri Metro.

Metro, 20 Juni 2023
Pembimbing,

Anita Lisdiana, M.Pd
NIP. 199308212019032020



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id


PENGESAHAN SKRIPSI

No: B-3878 / In.B.1 / D / PP.005 / 07 / 2023

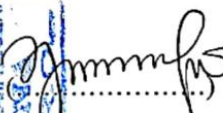
Proposal dengan Judul: PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP INTERAKSI SOSIAL REMAJA DI DESA RAJABASA LAMA KABUPATEN LAMPUNG TIMUR, disusun Oleh: Fikry Ulan Sari, NPM: 1901071018, Program Studi: Tadris IPS, telah diujikan dalam Sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada Jum'at, 23 Juni 2023.

TIM PENGUJI


Penguji I : Anita Lisdiana, M.Pd

(.....)


Penguji II : Wardani, M.Pd

(.....)

Penguji III : Atik Purwasih, M.Pd

(.....)


Penguji IV : Wellfarina Hamer, M.Pd

(.....)



Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan




Dr. Zuhair, M.Pd.

NIP. 19620612 198903 1 006

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP INTERAKSI SOSIAL REMAJA DI DESA RAJABASA LAMA KABUPATEN LAMPUNG TIMUR

Oleh:

Fikry Ulan Sari
NPM. 1901071018

Seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin modern, peran *gadget* sudah tidak dapat terlepas dari kehidupan sehari-hari manusia tak terkecuali pada remaja. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh orang tua yang terlalu membebaskan anak remajanya setiap hari bermain *gadget* dan tidak memperdulikan durasi penggunaan *gadget*, hal tersebut dapat membuat remaja lebih bersikap individualis serta interaksi sosial terhadap lingkungan sekitarnya terganggu. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial remaja di Desa Rajabasa Lama Kabupaten Lampung Timur.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh remaja di Desa Rajabasa Lama Kabupaten Lampung Timur yang berjumlah 363 remaja dengan sampel sebanyak 78 remaja yang dipilih secara acak dengan menggunakan teknik *Simple Random Sampling*. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan angket, observasi dan dokumentasi. Data yang dikumpulkan dianalisis dengan uji prasyarat analisis data yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, kemudian data diolah dengan teknik analisis regresi linier sederhana.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara variabel X (Penggunaan *Gadget*) terhadap variabel Y (Interaksi Sosial) remaja di Desa Rajabasa Lama Kabupaten Lampung Timur. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil analisis data regresi linier sederhana dengan hasil nilai signifikansi sebesar $0,00 < 0,05$ yang dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak, Sehingga hipotesis dinyatakan terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial remaja di Desa Rajabasa Lama Kabupaten Lampung Timur. Artinya semakin tinggi penggunaan *gadget* maka interaksi sosial remaja semakin rendah. Adapun hasil penelitian yang dilakukan diperoleh hasil presentase data tingkat penggunaan *gadget* remaja dengan kategori tinggi 14,1%, kategori sedang 70,6%, dan kategori rendah 15,3%. Tingkat interaksi sosial remaja berkategori tinggi 15,3%, kategori sedang 71,8%, dan kategori rendah 12,9% dan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial remaja di Desa Rajabasa Lama Kabupaten Lampung Timur berpengaruh rendah sebesar 31,5% sedangkan 68,5% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Kata Kunci: Penggunaan *Gadget*, Interaksi Sosial

**THE INFLUENCE OF USE OF GADGETS ON INTERACTION
SOCIAL TEENAGERS IN RAJABASA LAMA VILLAGE DISTRICT
EAST LAMPUNG**

ABSTRACT

Along with increasingly modern technological advances, the role of gadgets cannot be separated from everyday human life, including teenagers. The background of this research is that parents are too free for their teenagers to play gadgets every day and do not care about the duration of gadget use, this can make teenagers more individualistic and disrupt social interaction with the surrounding environment. This study aims to determine the effect of using gadgets on the social interaction of adolescents in Rajabasa Lama Village, East Lampung Regency.

The research method used in this research is quantitative method. The population in this study were all adolescents in Rajabasa Lama Village, East Lampung Regency, totaling 363 adolescents with a sample of 78 adolescents who were randomly selected using the Simple Random Sampling technique. As for data collection techniques using questionnaires, observation and documentation. The collected data were analyzed by data analysis prerequisite test, namely normality test and homogeneity test, then the data was processed by simple linear regression analysis technique.

Based on the results of the study, it showed that there was an influence between the X variable (Gadget Use) on the Y variable (Social Interaction) of adolescents in Rajabasa Lama Village, East Lampung Regency. This is evidenced by the results of simple linear regression data analysis with a significance value of $0.00 < 0.05$ which can be concluded that H_a is accepted and H_o is rejected. So the hypothesis is stated that there is an effect of gadget use on adolescent social interaction in Rajabasa Lama Village, East Lampung Regency. Meaning that the higher the use of gadgets, the lower the social interaction of adolescents. The results of the research conducted showed that the percentage of data on the level of teenage gadget use was 14.1% in the high category, 70.6% in the medium category, and 15.3% in the low category. The level of social interaction of adolescents in the high category is 15.3%, the medium category is 71.8%, and the low category is 12.9% and the effect of using gadgets on the social interaction of adolescents in Rajabasa Lama Village, East Lampung Regency is low effect 31.5% while 68.5% influenced by other factors not examined in this study.

Keywords: Use of Gadgets, Social Interaction

HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fikry Ulan Sari

NPM : 1901071018

Prodi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, Juni 2023
Penulis



Fikry Ulan Sari
NPM.1901071018

MOTTO

“Nasib memang diserahkan kepada manusia untuk digarap, tetapi takdir harus ditandatangani di atas materai dan tidak boleh digugat kalau nanti terjadi apa-apa, baik atau buruk”¹

(Sapardi Djoko Damono)

¹ Sapardi Djoko Damono, *Hujan Bulan Juni* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2015), h. 20.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat sehat dan iman sehingga dengan penuh kekuatan, bekal ilmu, cinta dan kasih sayang serta kemudahan akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Semoga skripsi ini dapat mengantarkan saya pada cita-cita yang membanggakan bagi orang-orang terbaik di sekeliling saya.

Maka dengan ketulusan hati skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya Bapak Haryono dan Ibu Suharyati. Tiada kata yang terucap selain terimakasih yang sedalam-dalamnya atas dukungan, nasehat, kasih sayang serta pengorbanan yang sudah diberikan selama ini. Tiada do'a yang saya panjat selain panjang umur dan sehat selalu agar dapat menemani saya dengan penuh cinta dan membawa saya meraih gelar Strata Satu (S-1).
2. Adik laki-laki tercinta, Fikry Trinanda Putra yang senantiasa memberikan dukungan, semangat serta kasih sayang dalam menyelesaikan gelar Strata Satu (S-1).
3. Keluarga besarku yang selalu mendukung dan mendoakan. Terimakasih atas dukungan dan do'anya,

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT, yang mana telah melimpahkan rahmat beserta hidayahnya, yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan yang baik, kekuatan bagi hambanya yang lemah dan petunjuk bagi hambanya yang ingin berusaha sehingga saya pribadi dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Strata satu (S1) di Prodi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

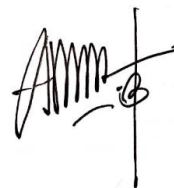
Dalam upaya penyelesaian skripsi ini penulis mendapatkan bantuan, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Siti Nurjanah, M.Ag., PIA selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Metro.
2. Dr. Zuhairi, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro.
3. Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma, M.Pd selaku Ketua Prodi Tadris IPS Institut Agama Islam Negeri Metro dan sekaligus yang telah memberikan arahan secara ikhlas dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Anita Lisdiana, M.Pd, selaku pembimbing saya yang selalu memberikan motivasi serta memberikan bimbingan dan arahan secara ikhlas dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Bapak dan Ibu Dosen ataupun Tenaga Kependidikan beserta karyawan Institut Agama Islam Negeri Metro.
6. Sahabat-sahabat seperjuanganku, Latifa Nur Ayu Wulansari, Ayu Anita Sari, Nendra Gita Melina terimakasih atas dukungan dan dorongan agar skripsi ini segera terselesaikan. Teman-teman di program studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, terkhusus angkatan 2019, teman senasib dan seperjuangan yang telah memberikan kehangatan pertemanan. Terimakasih kekompakannya dan semangatnya selama ini.
7. Semua pihak yang telah berkenan baik secara langsung maupun tidak langsung memberikan bantuan, motivasi, dan sarannya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis sangat menyadari bahwa dalam menyusun skripsi ini masih banyak sekali kekurangan yang perlu diperbaiki untuk kedepannya supaya pembuatan karya tulis ilmiah berikutnya lebih baik. Oleh karena itu, kritik dan saran dari semua pihak yang bertujuan untuk membangun semangat bagi penulis sangat kami harapkan, agar kedepannya menjadi lebih baik lagi.

Metro, Januari 2023
Penulis



Fikry Ulan Sari
NPM. 1901071018

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
NOTA DINAS	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN	vii
HALAMAN MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
HALAMAN KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
G. Penelitian Relevan.....	11
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Interaksi Sosial	16
1. Pengertian Interaksi Sosial.....	16
2. Syarat-syarat Terjadinya Interaksi Sosial.....	17
3. Bentuk-bentuk Interaksi Sosial	19
4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Terjadinya Interaksi Sosial	21

B. Gadget	23
1. Pengertian <i>Gadget</i>	23
2. Dampak Positif Penggunaan <i>Gadget</i>	24
3. Dampak Negatif Penggunaan <i>Gadget</i>	25
4. Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Remaja	27
C. Remaja.....	29
D. Kerangka Berfikir.....	31
E. Hipotesis Penelitian.....	32

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian	34
B. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	35
1. Definisi Konseptual.....	35
2. Definisi Operasional Variabel.....	35
C. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel	37
1. Populasi	37
2. Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel.....	37
D. Teknik Pengumpulan Data	38
1. Angket	38
2. Observasi.....	39
3. Dokumentasi	39
E. Instrumen Penelitian.....	40
F. Pengujian Instrumen.....	42
1. Uji Validitas	42
2. Uji Reliabilitas	46
G. Teknik Analisis Data.....	49
1. Analisis Deskriptif	49
2. Uji Prasyarat Analisis Data	50
3. Uji Hipotesis	51

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	54
1. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	54

2. Deskripsi Data Hasil Penelitian	58
B. Pembahasan	69
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	74
B. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Indikator Interaksi Sosial	5
Tabel 1.2 Penelitian Relevan	11
Tabel 3.1 Skala Likert	40
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penelitian	41
Tabel 3.3 Skor Alternatif Jawaban Responden	41
Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas variabel X (Penggunaan <i>Gadget</i>)	44
Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Variabel Y (Interaksi Sosial)	45
Tabel 3.6 Hasil Uji Reliabilitas Variabel X (Penggunaan <i>Gadget</i>)	47
Tabel 3.7 Tingkat Reliabilitas Soal.....	48
Tabel 3.8 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y (Interaksi Sosial)	48
Tabel 4.1 Daftar Kepala Desa Rajabasa Lama dari Tahun 1907-Sekarang.....	55
Tabel 4.2 Total Skor Angket Variabel X dan Variabel Y	58
Tabel 4.3 Hasil Analisis Deskriptif Skor Variabel X	60
Tabel 4.4 Kategori Variabel Penggunaan <i>Gadget</i>	61
Tabel 4.5 Hasil Analisis Deskriptif Skor Variabel Y.....	62
Tabel 4.6 Kategori Variabel Interaksi Sosial	63
Tabel 4.7 Uji Normalitas Penggunaan <i>Gadget</i> dan Interaksi Sosial	64
Tabel 4.8 Uji Homogenitas Penggunaan <i>Gadget</i> dan Interaksi Sosial	65
Tabel 4.9 Hasil Persamaan Garis Linier Variabel X dan Variabel Y	65
Tabel 4.10 Hasil Uji Hipotesis Variabel X terhadap Variabel.....	67
Tabel 4.11 Hasil Uji Koefisien Determinasi	68

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 2.1 Kerangka Berfikir
2. Gambar 4.1 Diagram Deskriptif Frekuensi Variabel X (Penggunaan *Gadget*)
3. Gambar 4.2 Diagram Deskriptif Frekuensi Variabel Y (Interaksi Sosial)

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1: Angket Uji Coba Penelitian Skripsi
2. Lampiran 2: Hasil Angket Uji Coba Variabel X (Penggunaan *Gadget*)
3. Lampiran 3: Hasil Angket Uji Coba Variabel Y (Interaksi Sosial)
4. Lampiran 4: Hasil Uji Coba Validitas Variabel X (Penggunaan *Gadget*)
5. Lampiran 5: Hasil Uji Coba Validitas Variabel Y (Interaksi Sosial)
6. Lampiran 6: Hasil Uji Coba Reliabilitas Variabel X (Penggunaan *Gadget*)
7. Lampiran 7: Hasil Uji Coba Reliabilitas Variabel Y (Interaksi Sosial)
8. Lampiran 8: Angket *Real Research*
9. Lampiran 9: Hasil Angket Variabel X (Penggunaan *Gadget*)
10. Lampiran 10: Hasil Angket Variabel Y (Interaksi Sosial)
11. Lampiran 11: Uji Normalitas dan Uji Homogenitas Variabel Penggunaan *Gadget* dan Interaksi Sosial
12. Lampiran 12: Hasil Uji Data Penelitian dengan Regresi Sederhana
13. Lampiran 13: R Tabel
14. Lampiran 14: APD dan Outline
15. Lampiran 15: Surat Izin Prasurvey
16. Lampiran 16: Balasan Izin Prasurvey
17. Lampiran 17: Surat Bimbingan Skripsi
18. Lampiran 18: Surat Izin *Research*
19. Lampiran 19: Balasan Izin *Research*
20. Lampiran 20: Surat Tugas
21. Lampiran 21: Surat Keterangan Bebas Pustaka
22. Lampiran 22: Kartu Bimbingan Skripsi
23. Lampiran 23: Dokumentasi Kegiatan Penelitian
24. Lampiran 24: Hasil Turnitin Skripsi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan informasi yang berkembang begitu cepat tanpa kita sadari banyak mempengaruhi aspek-aspek kehidupan manusia. Seiring berjalannya waktu, maka arus globalisasi dan pertukaran informasi yang cepat menyebabkan peranan teknologi komunikasi menjadi sangat penting. Konsumsi masyarakat akan teknologi menjadikan dunia teknologi semakin lama semakin canggih, komunikasi yang dulu memerlukan waktu yang lama dalam penyampaiannya kini dengan teknologi menjadi sangat cepat dan mudah.²

Di era yang serba modern ini membawa kita ke dunia teknologi yang lebih canggih lagi. Kemajuan teknologi menjadi sesuatu yang sangat sulit dihindari. Masyarakat zaman sekarang dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman yang ada. Lingkungan yang memaksa kita untuk kreatif dalam penggunaan literasi digital sehingga, banyak dampak yang positif yang kita dapatkan dari kemajuan teknologi yang ada, namun jangan lupakan dampak negatif yang berjalan seiringan dengan dampak positif yang ada.³

² Muchlis Aziz and Nurainiah Nurainiah, "Pengaruh Penggunaan *Handphone* Terhadap Interaksi Sosial Remaja Di Desa Dayah Meunara Kecamatan Kutamakmur Kabupaten Aceh Utara," *Jurnal AL-IJTIMAIYYAH: Media Kajian Pengembangan Masyarakat Islam* 4, no. 2 (2018): h. 21.

³ Meri Hartati, "Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Interaksi Sosial Anak Pada TK Al-Karomah Kabupaten Lebong," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Volume 2 (2021): 96–97.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat memunculkan berbagai macam jenis serta fitur teknologi baru. Dalam hal ini *gadget* merupakan salah satu bukti nyata dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Telekomunikasi dalam bentuk *gadget* sudah bukan hal yang asing lagi bagi masyarakat modern Indonesia. Adanya inovasi yang berkesinambungan pada *gadget* menghadirkan berbagai kemudahan dan kecanggihan, hal ini membuat masyarakat semakin tergiur untuk selalu mengonsumsi *gadget* dengan berbagai merk.

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari Bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. *Gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia lebih efisien dan praktis.⁴ Hampir setiap remaja memiliki *gadget*, tidak hanya dikalangan orang dewasa tetapi juga dikalangan remaja, *gadget* sudah tidak asing lagi bagi mereka. Bahkan jika salah satu dari mereka ada yang tidak memiliki *gadget* maka akan dianggap kuno atau ketinggalan zaman.

Pada saat ini siapa saja dapat menggunakan *gadget* tanpa ada batasan usia. Dengan berkembangnya zaman dan kemajuan teknologi seperti *gadget*. Remaja mau tidak mau akan ikut terbawa oleh kemunculan *gadget* dengan fitur-fitur hiburan seperti games dan berbagai macam media sosial. Dalam hal ini orang tua juga tidak bisa melarang anak mereka dalam menggunakan

⁴ Jaka Irawan & Lenny Armayati, “Pengaruh Kegunaan *Gadget* Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja,” *An-Nafs* Vol.8 (2013).

gadget. Karena adanya beberapa fitur yang dapat digunakan sebagai media untuk belajar anak seperti aplikasi untuk belajar.⁵ Pada umumnya di zaman modern ini setiap remaja pasti memiliki *gadget*, melalui *gadget* tersebut interaksi sosial antar anak bisa saja terganggu, dimana interaksi sosial adalah hubungan timbal balik antar individu dengan individu, individu dengan kelompok ataupun suatu kelompok dengan kelompok lain. Dimana dalam hubungan tersebut dapat mengubah dan mempengaruhi antar individu terhadap individu lain.

Pada dasarnya interaksi sosial adalah hubungan timbal balik antara individu dengan individu lain, didalam interaksi tersebut terdapat dua orang atau lebih yang saling mempunyai hubungan. Tidak dapat dikatakan interaksi jika individu tersebut hanya berdiri sendiri, dan interaksi sosial setiap hari dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.⁶ Interaksi sosial merupakan hal yang lumrah terjadi sehari-hari terlebih karena kita adalah makhluk sosial.

Adapun syarat-syarat terjadinya interaksi sosial menurut Nazsir dan teori Sudjana (dalam Muchtith) yaitu adanya kontak sosial dan komunikasi.⁷ Kontak sosial adalah hubungan antar satu orang atau lebih, melalui percakapan dengan saling mengerti tentang maksud dan tujuan masing-masing

⁵ Nurhikma, "Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Interaksi Sosial Murid Kelas Tinggi Mis Rembon Kecamatan Rembon Kabupaten Tana Toraja," *Studi, Program Guru, Pendidikan Dasar, Sekolah Keguruan, Fakultas Ilmu, D A N Makassar, Universitas Muhammadiyah* (2020): 1–88.

⁶ Soerjono Soekanto dan Budi Sulistiawati, *Sosiologi Suatu Pengantar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h. 55.

⁷ Muchtith, *Pembelajaran Kontekstual* (Semarang: Rasail, 2007).

dalam kehidupan masyarakat.⁸ Interaksi sosial yang kedua adalah komunikasi. Komunikasi merupakan saluran untuk menyampaikan perasaan ataupun gagasan dan sekaligus sebagai media untuk menafsirkan atau memahami pikiran atau perasaan orang lain. Menurut De Vito (dalam Sugiyo) menyatakan bahwa ciri-ciri komunikasi meliputi lima ciri yaitu keterbukaan, empati, dukungan, rasa positif, dan kesamaan.⁹

Bentuk-bentuk dalam interaksi sosial terbagi menjadi dua yaitu proses asosiatif dan disosiatif. Proses asosiatif yaitu proses yang terjadi seperti saling pengertian dan kerjasama juga timbal-balik di antara individu dengan individu ataupun kelompok satu dengan kelompok lainnya. Dimana proses ini akan menghasilkan capaian dan tujuan bersama. Proses asosiatif dapat dibagi menjadi tiga yaitu kerjasama, akomodasi, asimilasi, dan akulturasi. Yang kedua yaitu proses disosiatif. Proses disosiatif adalah proses perlawanan yang dilakukan oleh individu-individu maupun kelompok dalam proses sosial di antara mereka pada suatu masyarakat. Proses disosiatif dibagi menjadi tiga yaitu persaingan, kontroversi, dan konflik.¹⁰ Kedua komponen bentuk interaksi sosial ini yang kemudian penulis jadikan sebagai indikator penyusunan instrumen interaksi sosial.

⁸ Abdulsyani, *Sosiologi Skematika, Teori, dan Terapan* (Jakarta: Bumi Aksara, 1994), h. 154.

⁹ Sugiyo, *Komunikasi Antar Pribadi* (Semarang: Unnes Press, 2005), h. 4.

¹⁰ Philipus dan Nurul Aini, *Sosiologi Dan Politik* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), h. 23.

Tabel.1.1
Indikator Interaksi Sosial

No	Indikator	Sub Indikator	Perilaku
1.	Asosiatif	1. Kerjasama	Remaja bekerja sama dengan warga membersihkan lapangan desa
		2. Akomodasi	Menghargai pendapat orang lain ketika rapat
		3. Asimilasi	Gemar mengenakan pakaian mengikuti trend budaya barat
2.	Disosiatif	1. Persaingan	Bersaing untuk memperoleh ranking 1 di kelas
		2. Kontroversi	Meyebarkan berita <i>hoax</i> di sosial media
		3. Konflik	Anak mengalami perselisihan dengan kedua orang tua

Peran orang tua penting terhadap perkembangan anak-anaknya. Dimana perkembangan *gadget* yang mereka punya semakin canggih. *Gadget* memang dibutuhkan untuk sarana komunikasi, tetapi pengawasan serta bimbingan orang tua harus selalu dilakukan. Karena jika orang tua lalai dengan anak remaja yang hanya bisa bermain *gadget* terlalu lama nantinya anak tidak bisa berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya. Sebaiknya orang tua mengenalkan budaya atau tradisi dalam arti cara menghormati dan sopan santun dalam bermasyarakat. Sehingga nantinya peran remaja mereka dimasa yang akan datang menjadi lebih baik.

Fakta di Desa Rajabasa Lama orang tua terlalu membebaskan anak remajanya setiap hari untuk bermain *gadget* dan tidak memperdulikan durasi penggunaan *gadget*. Hal ini akhirnya menjadi kebiasaan anak untuk

menggunakan *gadget*. Kebiasaan ini kemungkinan memiliki pengaruh baik maupun buruk. Pengaruh yang baik biasanya dikarenakan orang tua mengawasi, membimbing dan memantau anak dalam menggunakan *gadget*. Begitupun sebaliknya jika penggunaan *gadget* terlalu dibebaskan atau dibiarkan saja. Maka, hal tersebut akan mempengaruhi atau memiliki pengaruh yang buruk bagi remaja.

Berbagai aplikasi permainan yang ada pada *gadget* tentunya lebih menarik perhatian remaja dibandingkan dengan permainan-permainan yang terdapat di lingkungan sekitarnya. Selain itu juga, orang tua cenderung meng'iyakan kemauan anak dengan anggapan sekedar untuk membuat anaknya tidak keluyuran setelah pulang dari sekolah. Secara tidak sadar, anak-anak sudah mengalami ketergantungan penggunaan *gadget*. Ketergantungan ini lah yang menjadi salah satu dampak negatif, karena anak menganggap *gadget* lebih menarik dibandingkan untuk bermain dengan teman-temannya.

Menurut Montessori perkembangan anak terbagi menjadi empat fase, yaitu usia 0-7 tahun (periode penerimaan dan pengaturan luar indera), usia 7-12 tahun (periode rencana abstrak), usia 12-18 (masa penemuan jati diri dan kepekaan masa sosial), usia 18-24 tahun (periode mempertahankan diri dari perbuatan-perbuatan negatif).¹¹ Subyek penelitian yang penulis tentukan dalam penelitian ini adalah anak dengan usia 12-18 tahun. Pada usia 12-18 tahun ini anak disebut sebagai masa penemuan jati diri dan kepekaan masa sosial, masa untuk mempunyai tantangan baru. Anak pada usia 12-18 tahun juga disebut

¹¹ Agoes Soejanto, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), h. 55.

sebagai usia remaja.¹² Pada usia ini rasa keingintahuan remaja terhadap sesuatu sangat tinggi. Terlebih tentang *gadget* dan teknologi sejenisnya. Keluarga memiliki peranan penting dalam pembatasan penggunaan *gadget* pada anak usia tersebut karena dikhawatirkan dapat mempengaruhi proses tumbuh kembang anak dan proses interaksi anak dengan lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan hasil prasurvey yang dilakukan penulis di Desa Rajabasa Lama, Kabupaten Lampung Timur menunjukkan bahwa anak usia 12-18 tahun sebagian besar sudah banyak memiliki *gadget* sendiri. Pemberian *gadget* disini seolah menggantikan peran orang tua dalam mengasuh anak. Sebagian remaja banyak yang malas untuk belajar, mengaji dan membantu orang tua hanya karena *gadget*. Bermain *gadget* lebih menyenangkan dibanding dengan bermain bersama teman sebaya dilingkungan sekitar mereka tinggal. Hal tersebut dikarenakan aplikasi dan fitur-fitur yang *gadget* sediakan lebih menarik dibanding harus bermain dengan temannya. Saat remaja sudah kecanduan dalam bermain *gadget* akan membuat mereka tidak memperdulikan lingkungan sekitarnya serta menjadikan anak remaja tersebut malas mengerjakan tugas. Penggunaan *gadget* biasanya dilakukan selama 4-7 jam dalam sehari. Bahkan banyak sekali remaja yang lebih memilih menghabiskan waktu dikamar bermain *gadget* dibanding harus berkumpul bersama keluarga. Penggunaan *gadget* pada remaja kebanyakan dilakukan pada saat dirumah, pada saat makan, dan saat akan tidur.

¹² Jhon W. Santrock, *Perkembangan Remaja* (Jakarta: Erlangga, 2002), h. 23.

Ketergantungan *gadget* pada remaja disebabkan oleh lamanya durasi dalam menggunakan *gadget*. Bermain *gadget* dengan durasi cukup panjang dan dilakukan setiap hari dapat membuat anak berkembang kearah pribadi yang antisosial. Dampak yang ditimbulkan dari hal itu adalah dapat membuat remaja tersebut lebih bersikap individualis karena lama kelamaan menyebabkan komunikasi terhadap lingkungan sekitarnya terganggu.¹³

Durasi penggunaan *gadget* paling rendah 5-15 menit/hari dan paling lama 5 jam perhari. Rata-rata anak remaja menggunakan *gadget* 1-3 hari/minggu dan 20-30 menit /hari.¹⁴ Penggunaan *gadget* yang terlalu lama dapat membahayakan kesehatan remaja, selain radiasinya yang berbahaya, penggunaan *gadget* yang terlalu lama berdampak pada tingkat agresif remaja. Remaja akan cenderung malas untuk bergerak dan lebih memilih duduk atau berbaring menghabiskan waktunya menikmati *gadget*. Selain itu, remaja menjadi tidak peka terhadap lingkungan sekitarnya. Remaja yang terlalu asyik dengan *gadget* akan lupa berinteraksi dengan orang-orang sekitarnya dan akan berdampak buruk jika dibiarkan secara terus menerus.

Peran lingkungan keluarga sangat penting untuk mengarahkan remaja dalam pembatasan penggunaan *gadget*. Tujuan orang tua sebenarnya sangat baik, agar anak mereka tidak gagap teknologi. Seharusnya orang tua tahu kapan mereka dapat memberikan *gadget* untuk anak mereka. Salah satu peran orang tua dalam membatasi penggunaan *gadget* pada anak-anaknya adalah

¹³ Ismanto dan Onibala, "Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA Negeri 9 Manado," *Ejournal Keperawatan* Vol. 3 Nomor 2 (2015).

¹⁴ Sharen Gifary, "Intensitas Penggunaan *Smartphone* Dan Komunikasi," *Jurnal Sositoteknologi* Vol. 14 No (2015), h. 170-178.

dengan cara mengontrol konten yang ada di dalam *gadget* dan sesekali mengajak anak bermain dengan teman-temannya. Hal ini dapat dianggap menjadi salah satu usaha memperbaiki interaksi sosial anak dimasyarakat.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diketahui bahwa ada kemungkinan bahwa *gadget* mempengaruhi kemampuan interaksi sosial pada remaja. Oleh karena itu, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Remaja Di Desa Rajabasa Lama Kabupaten Lampung Timur”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang penulis kemukakan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Ketergantungan bermain *gadget* pada remaja disebabkan oleh lamanya durasi dalam penggunaan *gadget*.
2. Remaja lebih sering menghabiskan waktu untuk bermain *gadget* daripada harus bermain bersama dengan teman sebayanya.
3. Penggunaan *gadget* yang berlebihan mengakibatkan interaksi sosial remaja dengan lingkungannya menjadi terhambat dan cenderung mengabaikan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, agar penelitian ini mempunyai arah yang jelas maka penulis membatasi masalahnya menjadi: pengaruh

penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial remaja di Desa Rajabasa Lama Kabupaten Lampung Timur.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu “Apakah terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial remaja di Desa Rajabasa Lama Kabupaten Lampung Timur?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial remaja di Desa Rajabasa Lama Kabupaten Lampung Timur.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas maka manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah dan mengembangkan wawasan, pemikiran, informasi dan ilmu pengetahuan bagi pihak lain yang berkepentingan.
 - b. Sebagai acuan bagi penelitian selanjutnya khususnya yang berkaitan dengan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial remaja disuatu daerah tertentu.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi masyarakat Desa Rajabasa Lama, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai pengaruh penggunaan gadget sehingga masyarakat terutama orang tua dapat lebih meningkatkan pengawasan terhadap anak mereka.
- b. Bagi penulis sendiri yaitu untuk menambah wawasan dan pengalaman secara langsung serta untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial remaja.
- c. Bagi jurusan, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan acuan penelitian selanjutnya untuk mahasiswa jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial pada tahun berikutnya.

G. Penelitian Relevan

Adapun beberapa kutipan tentang hasil dari berbagai penelitian sebelumnya yang memiliki titik singgung terkait judul yang diangkat oleh penulis dalam penelitian ini :

Tabel 1.2
Penelitian Relevan

No	Nama dan Judul Peneliti	Pembahasan	Persamaan	Perbedaan
1.	Judul penelitian yang pertama yaitu "Dampak <i>Gadget</i> Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa (Studi Pada Mahasiswa Prodi Pengembangan Masyarakat Islam Fakultas Dakwah & Komunikasi	Penelitian ini membahas dampak <i>gadget</i> terhadap interaksi sosial mahasiswa (Studi Pada Mahasiswa Prodi Pengembangan Masyarakat Islam Fakultas Dakwah & Komunikasi UIN Ar-Raniry). Berdasarkan	Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan diteliti yaitu sama-sama membahas tentang dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap interaksi sosial.	Pada penelitian terdahulu lebih memfokuskan dampak <i>gadget</i> terhadap interaksi sosial mahasiswa. Perbedaannya terdapat pada subyek penelitian, penelitian terdahulu subyeknya adalah mahasiswa,

	UIN Ar-Raniry)". Skripsi oleh Siti Akbari, Tahun 2019. ¹⁵	temuan hasil penelitian didapati bahwasanya pola penggunaan <i>gadget</i> yang didapati bahwa dari segi lokasi dalam penggunaan <i>gadget</i> tidak ketergantungan pada tempat. Karena, semua menggunakan <i>gadget</i> dimanapun berada. Dan mengenai penggunaan <i>gadget</i> mahasiswa rata-rata mencapai 12 jam perhari terkecuali diwaktu tidur dan dikamar mandi.		sedangkan penelitian ini subyeknya adalah remaja. Perbedaan selanjutnya adalah penelitian terdahulu menggunakan metode kualitatif, sedangkan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif.
2.	Judul penelitian yang kedua "Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V (Lima) Jurusan pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Syarif Hidayatullah Jakarta". Skripsi oleh Kursiwi, Tahun 2016. ¹⁶	Penelitian ini membahas pengaruh penggunaan <i>gadget</i> terhadap interaksi sosial mahasiswa semester V (Lima) Jurusan pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Berdasarkan temuan hasil penelitian di dapati bahwasanya terdapat dampak positif dan negatif dalam penggunaan <i>gadget</i> pada mahasiswa. Dampak positif penggunaan <i>gadget</i> meliputi : memudahkan mahasiswa menjalin komunikasi dengan orang yang jauh, dan memudahkan mahasiswa memperoleh informasi perkuliahan	Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama membahas tentang dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap interaksi sosial.	Pada penelitian terdahulu subyek penelitiannya adalah mahasiswa, sedangkan penelitian ini subyek penelitiannya adalah remaja. Perbedaan lainnya adalah penelitian terdahulu menggunakan metode kualitatif deskriptif, sedangkan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif.

¹⁵ Siti Akbari, "Dampak *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa (Studi Pada Mahasiswa Prodi Pengembangan Masyarakat Islam Fakultas Dakwah & Komunikasi UIN Ar-Raniry," 2019.

¹⁶ Kursiwi, "Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V (Lima) Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (FITK) UIN Syarif Hidayatullah Jakarta," 2016.

		secara cepat. Adapun dampak negatif penggunaan <i>gadget</i> meliputi : mahasiswa ,mengalami disfungsi sosial, intensitas interaksi langsung dengan mahasiswa lain berkurang, mahasiswa kurang peka terhadap lingkungan sekitar, kualitas interaksi langsung sangat rendah dan mahasiswa menjadi konsumtif.		
3.	Dalam penelitian ketiga yang berjudul “Pengaruh Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini Di Raudhatul Athfal Dewi Angrek Kota Pekanbaru”. Skripsi oleh Yeni Astuti, Tahun 2021. ¹⁷	Penelitian ini membahas pengaruh penggunaan <i>gadget</i> terhadap kemampuan interaksi sosial anak usia dini di RA Dewi Angrek Kota Pekanbaru. Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari penggunaan <i>SPSS</i> adalah nilai Sig. sebesar 0.948. Karena nilai sig. 0.948 > 0.05. maka H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti dalam penelitian ini tidak ada pengaruh penggunaan <i>gadget</i> terhadap kemampuan interaksi sosial anak usia dini di RA Dewi Angrek Kota Pekanbaru.	Persamaan dalam penelitian ini adalah membahas tentang bagaimana pengaruh penggunaan <i>gadget</i> terhadap kemampuan interaksi sosial.	Subjek dalam penelitian tertuju pada peserta didik lebih tepatnya jenjang pendidikan tingkat Raudhatul Athfal dengan rentang usia 5-6 tahun, sedangkan penelitian ini lebih kepada remaja dengan rentang usia 12-18 tahun.
4.	Penelitian keempat adalah “Pengaruh Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik di SMPN 8 Bukittinggi”. Skripsi oleh Anggi	Penelitian ini membahas pengaruh penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik di SMPN 8 Bukittinggi. Hasil penelitian diperoleh H_a diterima dan H_0	Dalam penelitian terdahulu dan penelitian terbaru memiliki persamaan fokus terhadap penelitian pengaruh penggunaan <i>gadget</i>	Penelitian terdahulu subjek utama adalah peserta didik di SMPN 8 Bukittinggi, sedangkan subjek utama di penelitian ini adalah remaja.

¹⁷ Yeni Astuti, “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini Di Raudhatul Athfal Dewi Angrek Kota Pekanbaru,” 2021.

	Nisia, Tahun 2018. ¹⁸	ditolak, yang artinya terdapat pengaruh variabel gadget terhadap interaksi sosial peserta didik di SMPN 8 Bukittinggi sementara itu besarnya pengaruh adalah 82,44% dan 17,55% lainnya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini	salah satunya berupa <i>gadget</i> . Persamaan lain yaitu kedua penelitian ini sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif.	
5.	Penelitian terakhir adalah “Dampak Penggunaan <i>Handphone</i> Terhadap Proses Interaksi Sosial Dikalangan Mahasiswa Akademi Kebidanan Sinar Kasih Tana Toraja”. Skripsi oleh Sinta Kendek, Tahun 2017. ¹⁹	Penelitian ini membahas fenomena berkurangnya interaksi tatap muka dikalangan pengguna <i>handphone</i> . Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa <i>handphone</i> mempunyai peran yang sangat penting dalam aktivitas sehari-hari, penggunaan <i>handphone</i> dikalangan mahasiswa akademi kebidanan Sinar Kasih Tana Toraja berdampak negatif, adapun dampak negatifnya yaitu mahasiswa lebih senang menggunakan <i>handphone</i> daripada membaca buku, mahasiswa kurang peka terhadap lingkungan sekitar, kualitas interaksi langsung sangat rendah dan mahasiswa ketergantungan dalam menggunakan <i>handphone</i> .	Persamaan di penelitian ini adalah dalam penelitian terdahulu masih menyinggung tentang pengaruh penggunaan <i>gadget</i> salah satunya berupa <i>handphone</i> terhadap proses interaksi sosial.	Di penelitian terdahulu tidak hanya terfokus dengan pengaruh penggunaan <i>handphone</i> bagi mahasiswa saja akan tetapi fokus juga dengan faktor - faktor apa saja yang mendorong penggunaan <i>handphone</i> bagi mahasiswa kebidanan.

¹⁸ Anggi Nisia, “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik Di SMPN 8 Bukittinggi” (IAIN Bukittinggi, 2018).

¹⁹ Sinta Kendek, “Dampak Penggunaan *Handphone* Terhadap Proses Interaksi Sosial Dikalangan Mahasiswa Akademi Kebidanan Sinar Kasih Tana Toraja,” 2017.

Beberapa penelitian relevan diatas menunjukkan dampak dari penggunaan *gadget* yaitu masyarakat lebih senang menggunakan *gadget* daripada membaca buku, kurang peka terhadap lingkungan sekitar dan kualitas interaksi langsung sangat rendah. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat pembahasan, persamaan, dan perbedaan. Persamaan penelitian relevan dengan penelitian ini fokus yang diteliti sama yaitu pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial. Perbedaan penelitian relevan dengan penelitian ini yaitu terletak pada subyek, obyek dan metode yang digunakan. Subyek yang diteliti pada penelitian ini adalah remaja dan orang tua di Desa Rajabasa Lama, sedangkan penelitian relevan subyek yang diteliti yaitu anak usia dini, pelajar SMP, mahasiswa dan pelajar SMA. Metode penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif sedangkan metode yang digunakan pada peneliti relevan berbeda-beda.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Interaksi Sosial

1. Pengertian Interaksi Sosial

Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang-perorangan, orang perorangan dengan kelompok maupun kelompok dengan kelompok manusia.²⁰

Interaksi sosial adalah salah satu bentuk hubungan antara individu manusia dengan lingkungannya, khususnya lingkungan psikisnya dimana hubungan individu dan lingkungan pada umumnya berkisar pada usaha menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Begitu pula berlangsungnya hubungan individu yang satu dengan yang lainnya yang saling menyesuaikan.²¹

Mar'at menegaskan bahwa interaksi sosial merupakan suatu proses dimana individu memperhatikan, merespon terhadap individu lain, sehingga direspon dengan suatu tingkah laku tertentu.²² Menurut Bimo Walgito, didalam interaksi sosial ada kemungkinan individu dapat menyesuaikan diri dengan yang lain, dan sebaliknya. Pengertian penyesuaian diri dalam arti yang luas yaitu bahwa individu dapat meleburkan diri dengan keadaan di lingkungan sekitarnya, atau sebaliknya

²⁰ Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, Edisi Kedua. (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), h. 55.

²¹ W.A Gerungan, *Psikologi Sosial* (Bandung: PT. Eresco, 2006), h. 57.

²² Mar'at, *Sikap Manusia Perubahan Serta Pengukurannya* (Bandung: Ghalia Indonesia, 2008), h. 35.

individu dapat merubah lingkungan sesuai dengan keadaan dalam diri dengan apa yang di inginkan oleh individu yang bersangkutan.²³

Soekandar Wiraatmaja mengemukakan bahwa interaksi sosial adalah suatu proses dimana tindakan pihak yang satu menjadi rangsangan untuk respon dari pihak yang lainnya. Definisi ini menyatakan adanya respon dari pihak yang lainnya, jika tidak ada respon maka interaksi tidak akan terjadi.

Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial adalah hubungan antar individu yang satu dengan individu yang lain, dimana individu yang satu mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya sehingga terjadi hubungan yang timbal balik.

2. Syarat-syarat Terjadinya Interaksi Sosial

Adapun indikator syarat-syarat interaksi sosial menurut Nazsir dan teori Sudjana (dalam Muchtith) yaitu adanya kontak sosial dan komunikasi.²⁴

a. Kontak sosial

Kontak sosial adalah hubungan antara satu pihak dengan pihak lainnya yang merupakan awal terjadinya interaksi sosial, dan masing-masing pihak saling bereaksi antara yang satu dengan yang lain meski tidak harus bersentuhan melalui fisik. Kontak sosial bersifat primer dan sekunder, kontak primer terjadi apabila yang mengadakan hubungan bertemu langsung dan berhadapan muka (*face to face*),

²³ Bimo Walgito, *Psikologi Sosial; Suatu Pengantar* (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2003), h. 65.

²⁴ Muchtith, *Pembelajaran Kontekstual* (Semarang: Rasail, 2007).

sedangkan kontak sekunder kontak memerlukan suatu perantara. Misalnya melakukan percakapan melalui saluran telepon.²⁵ Apabila dicermati, baik dalam kontak primer maupun sekunder terjadi hubungan timbal balik antara komunikator dan komunikan. Dalam percakapan tersebut agar kontak sosial dapat berjalan dengan baik, harus ada rasa saling pengertian dan kerjasama yang baik antara komunikator dan komunikan. Dari penjelasan tersebut terlihat terdapat tiga komponen pokok dalam kontak sosial yaitu percakapan, saling pengertian, dan kerja sama antar komunikator dan komunikan. Ketiga komponen tersebut merupakan komponen interaksi sosial yang harus dimiliki individu.

b. Adanya Komunikasi

Komunikasi merupakan syarat terjadinya interaksi sosial. Hal terpenting dalam komunikasi, yaitu adanya kegiatan saling menafsirkan perilaku (pembicaraan, gerakan-gerakan fisik, atau sikap) dan perasaan-perasaan yang disampaikan. Menurut De Vito (dalam Sugiyo) menyatakan bahwa ciri-ciri komunikasi meliputi lima ciri yaitu keterbukaan, empati, dukungan, rasa positif, dan kesamaan.²⁶ Apabila individu mampu memenuhi syarat-syarat dalam interaksi sosial, maka akan terjalin hubungan yang baik dengan orang lain.

²⁵ Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), h. 65.

²⁶ Sugiyo, *Komunikasi Antar Pribadi* (Semarang: Unnes Press, 2005), h. 4.

3. Bentuk-bentuk Interaksi Sosial

Gillin dan Gillin menggolongkan bentuk-bentuk interaksi sosial menjadi dua bentuk, yakni:²⁷

a. Proses Asosiatif

Proses asosiatif yaitu proses yang terjadi seperti saling pengertian dan kerjasama juga timbal-balik di antara individu dengan individu ataupun kelompok satu dengan kelompok lainnya. Dimana proses ini akan menghasilkan capaian dan tujuan bersama. Proses asosiatif dapat dibagi menjadi tiga yaitu:

1) Kerjasama (*cooperation*)

Kerjasama adalah usaha yang dilakukan bersama antar individu atau kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Kerjasama timbul apabila seseorang menyadari bahwa mereka memiliki kepentingan yang sama.

2) Akomodasi (*accommodation*)

Akomodasi adalah penyesuaian manusia dalam kesatuan sosial untuk menghindari atau meredakan ketegangan dan konflik dalam interaksi sosial.

3) Asimilasi (*assimilation*)

Asimilasi merupakan proses sosial yang ditandai dengan usaha-usaha mengurangi perbedaan yang ada di antara individu dengan individu, maupun kelompok dengan kelompok manusia. Proses ini

²⁷ Aini, *Sosiologi Dan Politik*, h. 23.

meliputi usaha mempertinggi kesatuan tindakan, sikap dan proses mental dengan memperhatikan tujuan bersama.²⁸

4) Akulturasi (*acculturation*)

Akulturasi merupakan proses dua budaya atau lebih berinteraksi, tetapi masing-masing kebudayaan tetap mempertahankan identitasnya serta batas-batas perbedaan antarbudaya tidak hilang.

b. Proses Disosiatif

Proses disosiatif adalah proses perlawanan yang dilakukan oleh individu-individu maupun kelompok dalam proses sosial diantara mereka pada suatu masyarakat. Proses disosiatif di bagi menjadi tiga yaitu:

1) Persaingan (*competition*)

Persaingan adalah dimana individu atau kelompok-kelompok berjuang dan bersaing untuk mencari keuntungan pada bidang-bidang kehidupan, namun tanpa menggunakan ancaman/kekerasan.

2) Kontroversi (*controvertion*)

Kontroversi adalah suatu proses sosial yang berada diantara persaingan dan pertentangan atau pertikaian yang telah memasuki unsur-unsur kekerasan dalam proses sosialnya.

²⁸ Dkk. Dwi Narwoko, *Sosiologi Teks Pengantar Dan Terapan* (Jakarta: Kencana, 2007), h. 65.

3) Konflik (*conflict*)

Konflik adalah dimana individu atau kelompok menyadari memiliki suatu perbedaan-perbedaan misalnya dari emosi, unsur-unsur kebudayaan, pola perilaku, prinsip, politik, ideologi, maupun kepentingan dengan pihak lain.²⁹

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Terjadinya Interaksi Sosial

Berlangsungnya interaksi antara individu dan kelompok didasari oleh beberapa faktor berikut:

a. Faktor imitasi

Faktor imitasi adalah proses sosial atau tindakan seseorang untuk meniru orang lain melalui sikap, penampilan, gaya hidup, bahkan apa saja yang dimiliki oleh orang lain. Dikatakan sebagai faktor pendorong interaksi sosial karena orang yang meniru tersebut terpengaruhi orang lain sehingga dia ingin menyamai orang lain yang menjadi idolanya.

b. Faktor sugesti

Faktor sugesti sebagai proses pengoperasian atau penerimaan gejala masyarakat yang dilakukan tanpa kritik atau penelitian yang cermat. Menurut Soerjono Soekanto adalah suatu kejadian yang berlangsung apabila seseorang memberi suatu pandangan atau sikap kepada orang lain lalu diterima oleh orang lain tanpa berfikir rasional.³⁰ Orang yang sudah tersugesti atau pintar memberikan sugesti akan mudah berkomunikasi atau berinteraksi dengan orang lain,

²⁹ *Ibid.*, h. 81.

³⁰ Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, Edisi Kedua. (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), h. 52.

sebaliknya orang yang tidak memberi sugesti atau menerima sugesti akan sukar menerima interaksi dengan orang lain, dengan demikian sugesti sangat berpengaruh dalam interaksi sosial.

c. Faktor identifikasi

Proses identifikasi berlangsung dengan tidak sadar irasional, untuk melengkapi norma-norma yang berlangsung mulai dari lingkungan terkecil seperti keluarga, sekolah sampai ke masyarakat umum akan saling mengambil operan nilai-nilai, sikap perilaku, norma-norma dan lain-lain antar warga kelompok masyarakat. Menurut Soerjono Soekanto, identifikasi sebagai faktor interaksi sosial terjadi bila seseorang memiliki kecenderungan atau keinginan-keinginan untuk menjadi sama dengan pihak lainnya. Proses ini dapat terjadi secara sadar ataupun tidak.³¹

d. Faktor simpati

Faktor simpati adalah dimana seseorang merasa ada kecenderungan kepada pihak lain.³² Faktor simpati dapat berkembang hanya dalam satu profesi maupun dalam suatu kelompok pekerjaan. Menurut Mayor Polak simpati maksudnya ialah kecakapan untuk merasa diri seolah-olah dalam keadaan orang lain dan ikut merasakan apa yang dilakukan, dialami, dan diderita oleh orang lain.

³¹ *Ibid.*, h. 53.

³² Gerung, *Psikologi Sosial* (Bandung: Revika Aditama, 2004), h. 74.

B. *Gadget*

1. Pengertian *Gadget*

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, dan hiburan. *Gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan untuk membuat hidup manusia lebih praktis dan efisien.³³

Gadget menurut Merriam Webster dalam bukunya R. Agusli, yaitu sebuah perangkat mekanik atau elektronik dengan penggunaan praktis tetapi sering diketahui sebagai hal baru. Selain itu, dewasa ini *gadget* lebih merupakan suatu media (alat) yang digunakan sebagai alat komunikasi modern.³⁴ Contoh *gadget* misalnya adalah *handphone*. Selain berfungsi untuk menerima panggilan, *handphone* juga berfungsi untuk mengirim dan menerima pesan singkat.

Dalam kehidupan masyarakat dunia, *gadget* merupakan media komunikasi yang tidak dapat terlepas dari kehidupan sehari-hari manusia. *Gadget* dengan jenis apapun sudah menjadi kebutuhan masyarakat baik dari kalangan bawah, menengah, atas, kota, desa, orang

³³ Jaka Irawan & Lenny Armayati, “Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja,” *An-Nafs* Vol. 08 No (2013).

³⁴ R. Agusli, *Panduan Koneksi Internet 3G & HSDPA Di Handphone Dan Komputer* (Jakarta: Mediakita, 2008), h. 12.

tua bahkan anak-anak sekalipun. Berkomunikasi dengan menggunakan *gadget* bukan hanya digunakan sebagai kepentingan pribadi saja, namun juga untuk kepentingan bisnis dan pemerintahan.

Sedangkan pengertian penggunaan *gadget* adalah kekuatan yang timbul dari seseorang dalam menggunakan serta memanfaatkan media *gadget* sesuai dengan kebutuhannya dalam memenuhi dan menunjang aktivitasnya sehari-hari agar lebih fleksibel, efisien, dan berkualitas.

2. Dampak Positif Penggunaan Gadget

Berikut ini beberapa dampak positif penggunaan *gadget* bagi manusia:

- 1) Mempermudah komunikasi, dengan adanya kemajuan teknologi sekarang ini, seseorang dapat menjalin komunikasi dengan banyak orang dari berbagai belahan dunia. Dalam hal ini dengan adanya gadget semakin mempermudah komunikasi dengan orang lain yang jaraknya jauh dengan kita dengan cara telepon, SMS, maupun menggunakan aplikasi yang disediakan oleh *gadget*.
- 2) Menambah teman, penggunaan *gadget* memudahkan kita dalam mendapatkan teman baru baik dalam negeri maupun luar negeri. Dengan menggunakan aplikasi yang digunakan seperti *Facebook*, *Twitter*, *Instagram* dan aplikasi lainnya membuat kita dengan mudah menambah teman melalui jejaring sosial yang ada pada *gadget* yang kita miliki.
- 3) Menambah pengetahuan, ada banyak sekali referensi ilmu pengetahuan yang dapat kita akses melalui *gadget*, contohnya

jurnal, buku, artikel dan lain sebagainya. Dengan ini kita tidak perlu pergi ke perpustakaan untuk mencari informasi karena semua dapat diakses melalui *gadget* masing-masing.

- 4) Munculnya metode pembelajaran baru, dengan kemajuan teknologi yang ada, terciptalah metode-metode yang dikembangkan pengajar kepada siswanya dengan memanfaatkan *gadget* dalam proses pembelajaran.³⁵

Dengan demikian, *gadget* sebenarnya memiliki banyak sekali manfaat yang dapat kita gunakan untuk mempermudah segala pekerjaan kita. Akan tetapi, masih banyak dari kita yang belum dapat memanfaatkan dengan baik manfaat positif tersebut.

3. Dampak Negatif Penggunaan *Gadget*

Selain memiliki dampak positif, *gadget* juga memiliki dampak negatif yang dapat mempengaruhi masyarakat, diantaranya yaitu:

- 1) Ketergantungan, media informasi maupun telekomunikasi baik itu *gadget* maupun yang lainnya memiliki kualitas atraktif. Ketika seseorang merasa nyaman dengan *gadget* yang mereka gunakan, maka seolah-olah ia menemukan dunianya sendiri dan akan terasa sulit lepas dari kenyamanan itu. Hal tersebut akan berdampak pada hubungan antara ia dengan orang lain secara *face to face* akan menurun. Dan cenderung interaksi antar lingkungannya menurun.

³⁵ Dalillah, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di SMA Darussalam Ciputat" (Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2019), h. 9.

- 2) Resiko terkena radiasi, penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat menimbulkan dampak buruk bagi penggunanya, salah satunya pada anak-anak. Salah satu masalah sosial atau gangguan psikologis penggunaan *gadget* adalah peningkatan resiko paparan radiasi. Paparan radiasi *gadget* yang berlebihan menimbulkan sejumlah gangguan kesehatan bagi penggunanya.
- 3) *Antisocial behavior*, perilaku anti lingkungan merupakan dampak negatif *gadget* yang disebabkan oleh penyalahgunaan *gadget* itu sendiri. Akan muncul ketidakpedulian dalam dirinya terhadap lingkungan karena ia merasa hanya gadget adalah satu-satunya hal penting dihidupnya. Dampak terburuk yang akan ditimbulkan yaitu kesulitan bersosialisasi dan sulit membangun relasi terhadap lingkungan sekitarnya.
- 4) Pemborosan biaya, pemborosan biaya pada *gadget* tidak ada habisnya, contohnya seperti pengguna yang selalu ingin meng-*update gadget* yang mereka miliki. Selain itu juga penambahan dalam biaya operasional seperti membeli pulsa, membeli paket data, dan biaya servis.³⁶

Dapat ditarik kesimpulan bahwa gadget yang tujuannya diciptakan untuk mempermudah hidup manusia disisi lain juga memiliki dampak negatif apabila penggunanya tidak menggunakan gadget sesuai dengan hakekatnya.

³⁶ *Ibid.*, h. 12.

4. Penggunaan *Gadget* Pada Remaja

Gadget tidak hanya beredar pada kalangan dewasa, tetapi juga pada kalangan remaja. Seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin modern, peran *gadget* sudah tidak dapat terlepas dari kehidupan sehari-hari manusia tak terkecuali pada remaja. Sehingga bukan menjadi hal aneh lagi apabila banyak remaja yang sudah banyak memiliki *gadget* sendiri. *Gadget* merupakan bentuk nyata dari teknologi baru yang memuat aplikasi dan juga fitur-fitur menarik yang menyenangkan yang bahkan bisa menyihir seseorang untuk duduk manis berjam-jam menikmati *gadget* yang mereka punya.

Apabila waktu efektif manusia beraktivitas sebanyak 960 menit/hari, maka orang dewasa yang kecanduan *gadget* akan menyentuh perangkat itu setiap 4,8 menit sekali dikala senggang. Begitupun remaja, tidak jauh berbeda apabila orang tua memiliki ketegasan dalam pembatasan durasi penggunaan *gadget*. Kecanduaan *gadget* pada anak dapat dilihat pada saat tidak mau merespon panggilan baik dari orang tua maupun orang lain ketika tengah asyik bermain *gadget*, lebih suka memainkan permainan pada *gadget* daripada bermain permainan dengan teman sebaya, dan ketika sudah bersekolah nilai akademis mulai menurun dikarenakan anak sudah tidak tertarik lagi pada pembelajaran yang ada disekolah.³⁷

³⁷ *Ibid.*, h. 2.

Orang tua harus mempertimbangkan berapa banyak waktu yang boleh digunakan anak dalam menggunakan *gadget*, karena total lama penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan remaja. Starbuger berpendapat bahwa seorang anak hanya boleh berada didepan layar 1 jam setiap harinya.

Durasi penggunaan *gadget* paling rendah 5-15 menit/hari dan paling lama 5 jam perhari. Rata-rata anak remaja menggunakan *gadget* 1-3 hari/minggu dan 20-30 menit /hari.³⁸ Penggunaan *gadget* yang terlalu lama dapat membahayakan kesehatan remaja, selain radiasinya yang berbahaya, penggunaan *gadget* yang terlalu lama berdampak pada tingkat agresif remaja. Remaja akan cenderung malas untuk bergerak dan lebih memilih duduk atau berbaring menghabiskan waktunya menikmati *gadget*. Selain itu, remaja menjadi tidak peka terhadap lingkungan sekitarnya. Remaja yang terlalu asyik dengan *gadget* akan lupa berinteraksi dengan orang-orang sekitarnya dan akan berdampak buruk jika dibiarkan secara terus menerus.

Jadi, penggunaan gadget merupakan sarana yang memudahkan aktivitas sehari-hari manusia, namun harus tetap memperhatikan indikator-indikator penggunaan gadget, dan sebagai orang tua lebih membatasi dan memperhatikan penggunaan *gadget* pada anaknya.

³⁸ Sharen Gifary, "Intensitas Penggunaan *Smartphone* Dan Komunikasi," *Jurnal Sositologi* Vol. 14 No (2015), h. 170-178.

C. Remaja

Remaja berasal dari kata latin *adolensence* yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Istilah *adolensence* mempunyai arti yang lebih luas lagi yang mencakup kematangan mental, emosional sosial dan fisik. Pada masa ini sebenarnya tidak memiliki tempat yang jelas karena tidak termasuk golongan anak tetapi tidak juga golongan dewasa atau tua.³⁹

Menurut ahli psikologi (dalam Zulkifli) menganggap bahwa masa remaja itu adalah masa peralihan dari masa anak ke masa dewasa, yaitu saat anak-anak tidak mau lagi diperlakukan sebagai anak-anak, tetapi juga belum dapat disebut dewasa. Dan bila dilihat dari segi biologis, yang disebut remaja adalah mereka yang berusia 12-21 tahun. Remaja itu disebut dengan *Sturm and Drang* artinya adalah suatu masa dimana terdapat ketegangan emosi yang dipertinggi yang disebabkan oleh perubahan-perubahan dalam keadaan fisik dan bekerjanya kelenjar-kelenjar yang terjadi pada waktu ini.⁴⁰

Pendapat dari WHO (*World Health Organization*) remaja adalah suatu masa dimana individu berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksualitas sampai saat ini mencapai kematangan seksualitasnya, individu mengalami perkembangan psikologi dan pola identifikasi dari anak-anak menjadi dewasa, dan terjadi peralihan dari ketergantungan sosial yang penuh, kepada keadaan yang relatif lebih mandiri.⁴¹

³⁹ Mohammad Ali dan Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja : Perkembangan Peserta Didik* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016).

⁴⁰ Sarwono Sarlito, *Psikologi Remaja* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004).

⁴¹ Ibid., h. 9.

Batasan usia pada remaja menurut Hurlock, batasan remaja adalah antara usia 13-21 tahun. Batasan itu dibagi menjadi dua bagian. Awal masa remaja berlangsung dari usia 13-16 tahun atau 17 tahun adalah akhir masa remaja bermula dari usia 17-18 tahun. Dengan demikian akhir masa remaja merupakan periode yang sangat singkat. Menurut Santrock awal masa remaja dimulai pada usia 10-12 tahun dan berakhir pada usia 21-22 tahun. Sedangkan Winarno Surachman menentukan batasan usia remaja kurang lebih 12-22 tahun⁴²

Dari beberapa pendapat diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa usia 12-18 tahun adalah batasan usia remaja awal. Dan 17-22 tahun adalah batasan remaja akhir. Disini penulis hanya akan membahas tentang remaja awal yakni usia 12-18 tahun. Menurut Montessori sendiri perkembangan anak terbagi atas empat fase salah satunya yaitu usia 12-18 tahun, masa ini disebut masa penemuan jati diri dan kepekaan masa sosial.⁴³ Remaja awal pada masa ini mengalami perubahan yang hebat baik perubahan jasmani maupun rohani. Pertimbangan penulis dalam memilih fase ini dikarenakan anak dalam fase ini disebut masa penemuan jati diri dan kepekaan masa sosial. Perkembangan sosialnya sangat di pengaruhi oleh interaksi dengan keluarga, teman sebaya, bahkan lingkungan sekolah. Kini kehidupan sosial remaa sebagian besar sudah dipengaruhi oleh *gadget*. Ada beberapa dampak positif dan juga negatif yang ditimbulkan oleh *gadget* terutama untuk anak usia 12-18 tahun. Penggunaan

⁴² M. Al-Mighwar, *Psikologi Remaja* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2006), h. 61.

⁴³ Agoes Soejanto, *Psikologi Perkembangan*, h. 55.

gadget dapat membantu remaja dalam pengembangan kreativitas apabila pemanfaatannya diimbangi dengan interaksi remaja dengan lingkungannya.

Kelalaian orang tua dalam mengasuh anak remajanya dapat menyebabkan remaja tersebut berjam-jam memainkan *gadget* berdampak pada remaja kecanduan game online, menghambat anak memahami pelajaran dan resiko terkena radiasi mata. Maka dari itu peran orang tua dalam dalam pengawasan remaja sangat penting. Hal ini bertujuan agar orang tua bisa mengarahkan remaja tetap memiliki rasa peduli terhadap lingkungan baik dalam keluarga maupun masyarakat. Karena pada dasarnya penggunaan *gadget* secara berlebih dapat menyebabkan kecenderungan remaa lebih suka berhubungan melalui internet dibanding bertatap muka secara langsung.

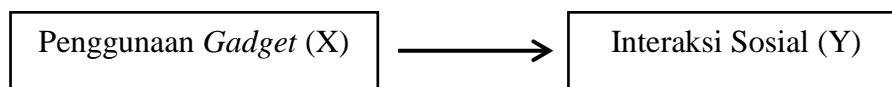
D. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana suatu teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah didefinisikan sebagai isu-isu penting.⁴⁴

Pada dasarnya interaksi sosial adalah hubungan timbal balik antara individu dengan individu lain, didalam interaksi tersebut terdapat dua orang atau lebih yang saling mempunyai hubungan. Sejatinya manusia adalah makhluk sosial yang memerlukan bantuan orang lain dan tidak bisa hidup sendiri. Dengan melakukan interaksi sosial manusia dapat saling membantu kepada orang lain supaya bisa bertahan hidup.

⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif* (Bandung: CV Alfabeta, 2017), h. 60.

Banyak hal yang dapat mempengaruhi proses interaksi sosial salah satunya adalah penggunaan *gadget*. Melalui *gadget* tersebut interaksi sosial antar anak bisa saja terganggu, dimana dalam hubungan tersebut dapat mengubah dan mempengaruhi antar individu terhadap individu lain. Kebiasaan ini kemungkinan memiliki pengaruh baik maupun buruk. Pengaruh yang baik biasanya dikarenakan orang tua mengawasi, membimbing dan memantau anak dalam menggunakan *gadget*. Begitupun sebaliknya jika penggunaan *gadget* terlalu dibebaskan atau dibiarkan saja, maka hal tersebut akan mempengaruhi atau memiliki pengaruh yang buruk bagi remaja. Adapun kerangka berfikir yang dapat digambarkan yaitu sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

Dari gambar kerangka berfikir diatas menunjukkan bahwa terdapat variabel bebas yaitu penggunaan *gadget* (X) dan variabel terikat yaitu interaksi sosial (Y). Penggunaan *gadget* diyakini sebagai faktor lain yang dapat mempengaruhi interaksi sosial terhadap remaja karena kualitas penggunaan *gadget* menentukan kualitas interaksi sosial yang diperoleh.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada

teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta yang empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Jadi, hipotesis penelitian dapat diartikan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban empirik dengan data.⁴⁵

Ho : Tidak terdapat pengaruh antara penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak di Desa Rajabasa Lama, Kabupaten Lampung Timur.

Ha : Terdapat pengaruh antara penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak di Desa Rajabasa Lama, Kabupaten Lampung Timur.

⁴⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: CV Alfabeta, 2013), h. 96.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian merupakan semua proses perencanaan penelitian yang mencakup pengumpulan data serta analisisnya dalam pelaksanaan suatu penelitian. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah metode yang data penelitiannya berupa angka-angka atau analisis statistik. Penelitian kuantitatif bertujuan untuk membuat perencanaan secara sistematis, aktual, serta akurat berdasarkan fakta-fakta dan sifat-sifat populasi daerah tertentu.⁴⁶ Sedangkan metode penelitian ini merupakan penelitian statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang menggambarkan subjek yang dipelajari seperti itu, atau memberikan gambaran umum, dengan menggunakan data sampel atau populasi, tanpa analisisnya memperhitungkan kesimpulan umum atau generalisasi. Data yang disajikan dalam statistik ini adalah tabel distribusi frekuensi, grafik, modus, rata-rata, median, dan variasi grup berdasarkan rentang dan standar deviasi.⁴⁷

Dengan demikian, penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, yang dimana data yang penulis dapatkan diolah menggunakan metode statistik. Variabel bebas dapat mempengaruhi variabel terikat,

⁴⁶ Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: PT Raja Grafindo Pustaka Persada, 2012), h. 75.

⁴⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: CV Alfabeta, 2013), h. 107.

begitupun sebaliknya. Sehingga *gadget* dan interaksi sosial remaja dapat mempengaruhi satu dengan yang lainnya.

B. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual

a. Gadget

Gadget menurut Merriam Webster dalam bukunya R. Agusli, yaitu sebuah perangkat mekanik atau elektronik dengan penggunaan praktis tetapi sering diketahui sebagai hal baru. Selain itu, dewasa ini *gadget* lebih merupakan suatu media (alat) yang digunakan sebagai alat komunikasi modern.⁴⁸

b. Interaksi Sosial

Mar'at menegaskan bahwa interaksi sosial merupakan suatu proses dimana individu memperhatikan, merespon terhadap individu lain, sehingga direspon dengan suatu tingkah laku tertentu.⁴⁹

2. Definisi Operasional Variabel

Operasional variabel adalah semua variabel yang telah ditetapkan dan dipelajari untuk memperoleh informasi dari hasil penelitian kemudian ditarik kesimpulannya berdasarkan rumusan masalah yang telah

⁴⁸ Agusli, *Panduan Koneksi Internet 3G & HSDPA Di Handphone Dan Komputer*, h. 12.

⁴⁹ Mar'at, *Sikap Manusia Perubahan Serta Pengukurannya* (Bandung: Ghalia Indonesia, 2008), h. 35.

ditetapkan.⁵⁰ Adapun variabel yang menjadi titik perhatian penelitian ini adalah:

a. Penggunaan *Gadget* (Variabel Bebas X)

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, dan hiburan.

Penggunaan *gadget* adalah kekuatan yang timbul dari seseorang dalam menggunakan serta memanfaatkan media *gadget* sesuai dengan kebutuhannya dalam memenuhi dan menunjang aktivitasnya sehari-hari agar lebih fleksibel, efisien, dan berkualitas.

b. Interaksi Sosial (Variabel Terikat Y)

Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang-perorangan, orang perorangan dengan kelompok maupun kelompok dengan kelompok manusia. Interaksi sosial adalah salah satu bentuk hubungan antara individu manusia dengan lingkungannya, khususnya lingkungan psikisnya dimana hubungan individu dan lingkungan pada umumnya berkisar pada usaha menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

⁵⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: CV Alfabeta, 2013), h. 39.

C. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁵¹ Dalam penelitian ini yang menjadi populasinya adalah remaja usia 12-18 tahun di Desa Rajabasa Lama yang berjumlah 363 orang.

2. Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.⁵² Sampel diambil dari populasi penelitian yang mencerminkan dari seluruh jumlah populasi dan diharapkan dapat mewakili seluruh anggota. Bila populasinya besar tidak mungkin peneliti mempelajari semua yang ada pada populasi tersebut karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu.

Pada penelitian ini menggunakan teknik *Simple Random Sampling* sebagai teknik pengambilan sampel. *Simple Random Sampling* merupakan teknik pengambilan sampel dari populasi secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi dan setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dijadikan sampel.⁵³ Dalam menentukan jumlah sampel dalam penelitian ini penulis menggunakan rumus Slovin. Adapun rumus Slovin adalah sebagai berikut:

⁵¹ *Ibid.*, h. 80.

⁵² *Ibid.*, h. 118.

⁵³ *Ibid.*, h. 85.

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

n = ukuran sampel

N = ukuran populasi

e = *margin of error maximum* (10%)

Berdasarkan rumus Slovin tersebut, maka diperoleh sampel sebagai berikut:

$$n = \frac{363}{1 + 363(0,1)^2}$$

$$n = \frac{363}{1 + 3,63}$$

$$n = \frac{363}{4,63} = 78,4$$

= dibulatkan menjadi 78 responden.

D. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data penelitian, teknik pengumpulan data yang digunakan penulis dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Angket (Kuesioner)

Angket adalah suatu daftar yang berisikan rangkaian pertanyaan mengenai suatu masalah atau bidang yang akan diteliti. Untuk memperoleh data, angket disebarakan kepada responden (orang yang menjawab atas pertanyaan yang diajukan untuk kepentingan penelitian).⁵⁴

⁵⁴ Cholid Narbuko dan Ahmadi, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h. 76.

Dalam penelitian ini penulis membuat pertanyaan-pertanyaan tertulis yang kemudian dijawab oleh responden. Dan bentuknya yaitu berupa angket tertutup, yaitu angket yang soal-soalnya menggunakan teknik pilihan ganda atau sudah disediakan pilihan jawaban, sehingga responden tinggal hanya memilih jawaban yang dikehendaki.

Angket digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap pola interaksi sosial remaja. Pada pelaksanaannya anak diarahkan untuk mengisi angket tersebut berdasarkan keadaan diri mereka sebenarnya.

2. Observasi

Observasi yaitu pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Observasi merupakan metode pengumpulan data yang menggunakan pengamatan terhadap obyek penelitian yang dapat dilaksanakan secara langsung maupun tidak langsung.⁵⁵

Dalam penelitian ini penulis menggunakan pengamatan langsung terhadap lokasi penelitian khususnya mengamati penggunaan *gadget* serta interaksi sosial remaja dengan lingkungan di Desa Rajabasa lama dan mengamati orang tua dalam pemberian *gadget* terhadap anak mereka.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengambilan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen baik itu tertulis, gambar maupun

⁵⁵ Ahmad Tanzeh, *Pengantar Metode Penelitian* (Yogyakarta: Teras, 2009), h. 58.

elektronik. Dokumentasi lebih mengarah pada bukti konkret.⁵⁶ Metode dokumentasi yang dilakukan penulis adalah pengumpulan data sebagai pelengkap seperti data-data yang ada, gambar, dan dokumentasi yang sekiranya mendukung dalam penelitian.

E. Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto instrumen penelitian adalah alat yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam artian lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga mudah diolah.

Pada penelitian ini penulis menggunakan skala *Likert*. Menurut Sugiyono, skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang mengenai fenomena sosial. Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis instrumen dengan menggunakan angket dengan pemberian skor sesuai dengan ketentuan sebagai berikut:

Table 3.1
Skala Likert

Sifat Pernyataan	SL	SR	KD	TP
<i>Favorable</i>	4	3	2	1
<i>Unfavorable</i>	1	2	3	4

Keterangan:

SL : selalu

SR : sering

⁵⁶ V. Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Baru, 2014), h. 121.

KD : kadang-kadang

TP : tidak pernah

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

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen Penelitian

No	Variabel	Indikator	Sub Indikator	Butir Soal	Jumlah
1.	Penggunaan <i>Gadget</i>	Kepentingan terhadap <i>gadget</i>	Kegunaan dan kepemilikan terhadap <i>gadget</i>	1, 2, 3, 4, 5, 6	6
			Penggunaan <i>gadget</i> secara positif	7, 8, 9, 10	4
			Penggunaan <i>gadget</i> secara negative	11, 12, 13, 14, 15	5
2.	Interaksi Sosial	Bentuk interaksi sosial asosiatif	1. Kerjasama 2. Akomodasi 3. Asimilasi	16, 17, 18 19, 20, 21 22, 23	8
		Bentuk interaksi sosial disosiatif	1. Persaingan 2. Kontroversi 3. Konflik	24, 25 26, 27 2, 29, 30	7
Jumlah					30

Semua pertanyaan setiap itemnya dinilai dengan bobot sebagai berikut:

Tabel 3.3
Skor Alternatif Jawaban Responden

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

F. Pengujian Instrumen

Menurut Sugiyono dilakukan uji instrumental terhadap untuk menguji apakah instrumen yang digunakan valid dan reliabel. Karena menggunakan alat yang valid dan reliabel untuk pengumpulan data, diharapkan temuannya valid dan reliabel. Oleh karena itu, perlu dilakukan eksperimen dengan dalam penelitian ini untuk mengetahui validitas dan realibilitas isi kuesioner. Selain itu, uji coba harus memeriksa pertanyaan dengan jawaban yang tidak faktual, tidak jelas, atau menyesatkan. Uji coba instrumen dilakukan dengan mengambil responden sebanyak sampel anak yang diambil secara acak (*random*).

1. Uji Validitas

Validitas adalah ukuran efektivitas atau kemampuan suatu sarana. Oleh karena itu, suatu instrumen yang valid mempunyai tingkat kevalidan yang tinggi, dan sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti mempunyai kevalidan yang rendah. Suatu instrumen dikatakan valid jika dapat mengukur apa yang diinginkan karena instrumen yang menghasilkan data yang tidak sesuai dengan tujuan pengukuran memiliki relevansi yang rendah.⁵⁷

Untuk mengetahui kevalidan instrumen peneliti menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan simpangan yang dikemukakan oleh Pearson yaitu:

⁵⁷ Febrinawati Yusup, "Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif," *Jurnal Tarbiyah : Jurnal Ilmu Kependidikan* 7 (2018): h. 18.

$$R_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

X = Angket penggunaan *gadget*

Y = Angket interaksi sosial

R_{xy} = Angket indeks korelasi “r” *product moment*

$\sum X$ = Jumlah seluruh skor X

$\sum XY$ = Jumlah hasil perkalian skor X dan Y

N = *Number Of Case*⁵⁸

Untuk mempermudah proses pengumpulan data dan perhitungan data, dalam penelitian ini peneliti menggunakan program aplikasi *IBM SPSS Statistics 22*. Adapun langkah-langkah uji validitas data yaitu sebagai berikut:

- a) Buka aplikasi *IBM SPSS*
- b) Masukkan data pada *DataView*
- c) Pilih menu, Klik *Analyze*, lalu pilih sub menu *Correlate* kemudian *Bivariate*.
- d) Selanjutnya, muncul kotak *Bivariate Correlations*, lalu masukkan semua data ke kotak *Variables*. Pada bagian *Correlation Coefficients* pilih *Pearson* dan pada kotak *Test of Significance* pilih *Two-tailed*. Kemudian centang *Flag Significant Correlations*.

⁵⁸ Anas Sujiono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), h. 206.

e) Terakhir klik OK.

Perhitungan uji validitas dalam penelitian ini menggunakan program aplikasi *IBM SPSS Statistics 22* dengan responden berjumlah 30 responden. Uji validitas ini dapat dilihat pada tabel *Correlation*. Berikut ini merupakan tabel *Correlations*.

Tabel 3.4⁵⁹
Hasil Uji Validitas Variabel X (Penggunaan Gadget)

No	r _{Hitung}	r _{Tabel}	Keterangan
1.	0,052	0,3610	Tidak Valid
2.	0,517	0,3610	Valid
3.	0,428	0,3610	Valid
4.	0,258	0,3610	Tidak Valid
5.	0,483	0,3610	Valid
6.	0,405	0,3610	Valid
7.	0,590	0,3610	Valid
8.	0,429	0,3610	Valid
9.	0,482	0,3610	Valid
10.	0,379	0,3610	Valid
11.	0,419	0,3610	Valid
12.	0,361	0,3610	Valid
13.	0,455	0,3610	Valid
14.	0,427	0,3610	Valid
15.	0,573	0,3610	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas pada tabel diatas, angket disebarkan kepada 30 sampel uji coba dengan r tabel sebesar 0,3610 yang merupakan hasil dari perhitungan $df = n - 2$, $df = 30 - 2 = 28$. Jika r hitung $<$ r tabel maka item tersebut dinyatakan tidak valid atau gugur, begitu juga sebaliknya jika r hitung $>$ r tabel maka item dinyatakan valid. Berdasarkan uji validitas yang sudah dilaksanakan, dimana ada 2 item pernyataan yang digunakan

⁵⁹ *Data Output IBM SPSS Statistics 22, n.d.*

tidak valid karena ada nilai korelasi (R hitung) yang dihasilkan lebih kecil dari nilai r tabel (0,3610).

Selanjutnya, pada variabel interaksi sosial, angket disebarakan pada 30 responden, dimana $df = n - 2$, $df = 30 - 2 = 28$ yang memiliki jumlah r tabel sebesar 0,3610). Berikut ini merupakan hasil uji validitas variabel interaksi sosial yang dilihat dari tabel *Correlations*.

Tabel 3.5⁶⁰
Hasil Uji Validitas Variabel Y (Interaksi Sosial)

No	rHitung	rTabel	Keterangan
1.	0,586	0,3610	Valid
2.	0,693	0,3610	Valid
3.	0,521	0,3610	Valid
4.	0,657	0,3610	Valid
5.	0,391	0,3610	Valid
6.	0,217	0,3610	Tidak Valid
7.	0,516	0,3610	Valid
8.	0,210	0,3610	Tidak Valid
9.	0,217	0,3610	Tidak Valid
10.	0,391	0,3610	Valid
11.	0,441	0,3610	Valid
12.	0,293	0,3610	Tidak Valid
13.	0,240	0,3610	Tidak Valid
14.	0,397	0,3610	Valid
15.	0,291	0,3610	Tidak Valid

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas yang sudah dilaksanakan, pada variabel interaksi sosial terdapat 15 item pernyataan dimana terdapat 6 item pernyataan yang tidak valid karena ada beberapa nilai korelasi (R hitung) yang dihasilkan lebih kecil dari nilai r tabel (0,3610).

⁶⁰ Data Output IBM SPSS Statistics 22, n.d.

2. Uji Reliabilitas

Uji realibilitas menyatakan bahwa jika alat tersebut digunakan berulang kali untuk mengukur objek yang sama, maka akan memberikan data yang sama. Menurut Sugiyono realibilitas adalah tingkat konsistensi atau stabilitas data selama periode waktu tertentu.

Berdasarkan uraian diatas maka realibilitas dapat diartikan sebagai suatu karakteristik terkait dengan keakuratan, ketelitian, dan kekonsistenan. Reliabilitas instrumen dihitung dengan cara mengkorelasikan antara data instrumen yang satu dengan data instrumen yang dijadikan equivalen bila korelasi positif dan signifikan, maka instrumen dapat dinyatakan reliabel. Pengujian reliabilitas kuesioner pada penelitian ini adalah penulis menggunakan metode *Alpha Cronbach* (α) dengan bantuan SPSS.

Uji reliabilitas pada penelitian ini juga dihitung menggunakan program aplikasi *IBM SPSS Statistics 22*. Adapun langkah-langkah uji relibilitasnya yaitu sebagai berikut:

- a) Buka aplikasi *IBM SPSS*.
- b) Masukkan data pada *Data View*
- c) Pilih menu *Analyze*, lalu pilih sub menu *Scale*, kemudian *Reliability Analyze*.
- d) Pindahkan data yang akan diuji, pada bagian Model pilih *Split-half*. Kemudian klik *Statistics*, pada kotak *Descriptives for* pilih *Scale if item deleted*. Kemudian klik *Continue*.

e) Terakhir klik OK.

Uji reliabilitas merupakan cara yang digunakan untuk mengetahui konsistensi instrumen yang dijadikan sebagai alat ukur, sehingga dapat dipercaya dan dapat digunakan. Suatu instrumen dapat disebut reliabel jika pengukurannya konsisten dan akurat. Suatu instrument dikatakan handal (reliabel) jika nilai *Cronbach's Alpha* > 0,60.⁶¹ Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan program aplikasi *IBM SPSS Statistics 22*. Berikut ini merupakan hasil uji reliabilitas variabel X (Penggunaan *Gadget*).

Tabel 3.6⁶²
Hasil Uji Reliabilitas Variabel X (Penggunaan *Gadget*)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.702	13

Hasil uji reliabilitas pada variabel X (Penggunaan *Gadget*), dimana nilai *Cronbach's Alpha* yang dihasilkan sebesar 0,702 lebih besar dari 0,60 maka dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini reliabel. Adapun tolak ukur tingkat reliabilitas disajikan ada tabel berikut:⁶³

⁶¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D* (Bandung: IKAPI, 2016), h.185.

⁶² *Data Output IBM SPSS Statistics 22*.

⁶³ *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*, hlm 245.

Tabel 3.7
Tingkat Reliabilitas Soal

No	Reliabilitas	Kriteria
1.	0,00 – 0,20	Sangat Rendah
2.	0,20 – 0,40	Rendah
3.	0,40 – 0,60	Sedang
4.	0,60 – 0,80	Tinggi
5.	0,80 – 1,00	Sangat Tinggi

Selanjutnya, hasil uji reliabilitas variabel Y (Interaksi Sosial) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.8⁶⁴
Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y (Interaksi Sosial)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.674	9

Berdasarkan tabel tersebut hasil uji reliabilitas pada variabel Y (Interaksi Sosial), dimana nilai *Cronbach's Alpha* yang dihasilkan sebesar 0,674 lebih besar dari 0,60 maka dapat disimpulkan bahwa indikator-indikator dalam penelitian ini dikatakan reliabel dengan kategori tinggi.

⁶⁴ *Data Output IBM SPSS Statistics 22.*

G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data setiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.⁶⁵

1. Analisis Deskriptif

Pengelolaan data dalam bentuk statistik pada hakekatnya adalah proses pemberian makna melalui angka-angka pada data penelitian kuantitatif. Ststistik deskriptif digunakan dalam penelitian ini. artinya, statistik digunakan untuk menganalisis data dengan menggambarkan atau menjelaskan data sebagaimana dikumpulkan, tanpa maksud untuk membuat kesimpulan umum atau generalisasi.

Statistik deskriptif membantu menganalisis atau menyelidiki subjek menggunakan data sampel atau populasi tanpa menarik kesimpulan lebih lanjut. Ststistik deskriptif menampilkan data menggunakan tabel reguler atau distribusi frekuensi, grafik garis atau batang, diagram lingkaran, piktogram, deskripsi grup berdasarkan mode, rata-rata, median, dan variasi grup berdasarkan rentang dan standar deviasi menggunakan metode.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan tabel dan teknik deskriptif presentase sebagai berikut:

⁶⁵ Boediono & Wayan Koster, *Teori Dan Aplikasi Statistika Dan Probabilitas* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004), h. 12.

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Presentase

F = Frekuensi

N = Number Of Case (banyaknya responden).

2. Uji Prasyarat Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan SPSS yang dianalisis dengan menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov*. Berdasarkan uji *Kolmogorov Smirnov* ditetapkan hipotesis yaitu H_a (data berdistribusi normal) dan H_o (data tidak berdistribusi normal), taraf signifikansi sebesar 0,05.

Metode yang digunakan untuk menguji normalitas data dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov* pada program aplikasi *IBM SPSS Statistics 22*, dengan kriteria apabila nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)* lebih besar dari 0.05 yaitu $p > 0.05$ maka data tersebut dinyatakan terdistribusi normal. Adapun langkah-langkah uji normalitas *One-Sample Kolmogorov-Smirnov* adalah sebagai berikut:

- a) Buka aplikasi *IBM SPSS*
- b) Masukkan data pada *Data View*

- c) Kemudian klik *Analyze*, pilih *Descriptive Statistics* lalu pilih *Eksplor*.
- d) Masukkan variabel yang akan diuji normalitasnya pada jendela *Explore*.
- e) Lalu Klik *Plots*, Kemudian pada kotak *Boxpot* pilih *Factor levels together*, pada kotak *Descriptive* pilih *Stem-and-leaf* dan *Histogram*, lalu pilih *Normality plots with tests*, pada kotak *Spread vs Level with Levene Test* pilih *None*, kemudian klik *Continue*.
- f) Terakhir klik OK.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama. Uji ini untuk mengetahui apakah kedua sampel memiliki varians yang homogen atau tidak. Untuk mengukur homogenitas varians dari dua kelompok data , digunakan rumus uji F sebagai berikut :

$$F = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Taraf signifikansi yang digunakan adalah $\alpha = 0,05$. Uji homogenitas menggunakan SPSS dengan kriteria yang digunakan untuk kesimpulan apabila F hitung lebih kecil dari F tabel maka memiliki varian yang homogen. Akan tetapi apabila F hitung lebih besar dari F tabel maka varian tidak homogen.

Jika pada perhitungan data awal diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka sampel dikatakan mempunyai varians homogen atau yang sama. Adapun rumus uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Levene Test* pada program aplikasi *IBM SPSS Statistics 22*. Berikut merupakan langkah-langkah uji homogenitas *Levene Test*.

- a) Buka aplikasi *IBM SPSS*
- b) Masukkan data pada *Data View*.
- c) Kemudian klik *Analyze*, pilih *Compare Means* lalu pilih *One-Way ANOVA*.
- d) Masukkan variabel yang diujikan (variabel terikat) pada kotak *Dependent List*. Lalu masukkan variabel yang akan membedakan kelompok (variabel bebas) pada kotak *Factor*.
- e) Klik *Options*, lalu pada kotak *Statistics* pilih *Homogeneity of variance test*. Lalu klik *continue*.
- f) Terakhir klik OK.

3. Uji Hipotesis

a. Analisis Regresi Linier Sederhana

Uji regresi sederhana (Simple Linier Regression) mempelajari pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Regresi linier sederhana sebagai alat statistik baru untuk menentukan hubungan antara variabel prediktor (independen) dan variabel respon (dependen). Rumus uji regresi linier sederhana sebagai berikut:⁶⁶

⁶⁶ Subana, *Statistik Pendidikan* (Bandung: Pustaka Setia, 2005), h. 145.

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y : Variabel

X : Variabel bebas

a : Konsanta

b : Koefisien regresi

- Nilai a dihitung dengan rumus:

$$a = \frac{(\Sigma Y)(\Sigma X^2) - (\Sigma X)(\Sigma XY)}{n(\Sigma X^2) - (\Sigma X)^2}$$

- Nilai b dihitung dengan rumus:

$$a = \frac{n(\Sigma XY) - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{n(\Sigma X^2) - (\Sigma X)^2}$$

Dengan penelitian ini, peneliti melakukan analisis regresi sederhana untuk mengetahui besar pengaruh dari satu variabel terhadap variabel lainnya. Adapun perhitungan data dalam penelian ini menggunakan bantuan program aplikasi *IBM SPSS Statistics 22*. Langkah-langkah regresi linier sederhana yaitu sebagai berikut:

- Buka aplikasi *IBM SPSS*
- Masukkan data pada *Data View*.Pilih menu *Analyze*, lalu pilih sub menu *Regression*, kemudian *Linier*.
- Masukkan variabel yang akan diuji, ada variabel Y ke bagian *Dependent* dan variabel X ke *Independent*.
- Trakhir klik OK.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

a. Sejarah Singkat Desa Rajabasa Lama

Desa Rajabasa Lama berdiri pada tahun 1402 M bertepatan pada tahun 809 M, yang berlokasi di Way Terusan wilayah Kecamatan Seputih Mataram Kabupaten Lampung Tengah. Cikal bakal berdirinya Rajabasa yaitu nenek moyang yang bernama “Minak Pemuko Ratu Dibumi” beliau adalah pendiri Rajabasa. Pada tahun 1852 atau tahun 1266 H Rajabasa pindah dari Way Terusan atau pada zaman “Pengiran Dalem Mengkurat atau Minak” menuju Way Pegadungan di wilayah Kecamatan Purbolinggo Kabupaten Lampung Timur, dan selanjutnya ada beberapa keluarga yang pindah menuju Way Suwikis dan membentuk desa yang bernama Desa Rajabasa Batanghari.⁶⁷

Ada beberapa pula yang bermukim di Way Curup dan membentuk desa yang bernama desa Rajabasa Baru Kecamatan Mataram Baru sekarang. Walaupun masyarakat Rajabasa telah banyak yang berpindah hingga membuat 2 desa tersebut diatas, tetapi sebagian masyarakat masih tinggal di Way Pegadungan terutama penyimbang-penyimbang tuanya, maka pada tahun 1908 H bertepatan pada tanggal 13 Dzulhijjah tahun 1329 H masyarakat yang masih berada di Way

⁶⁷ Ahmad Yuli Irawan, *Monografi Lomba Desa* (Lampung: Pemerintah Desa Rajabasa Lama, 2021), h. 1.

Pegadungan pindah menuju Way Bagul yang dipimpin oleh kepala kampung atau kepala desa.

Kepala desa yang memimpin masyarakat pindah dari Way Pegadungan menuju Way Bagul yaitu bernama “Pengiran Sempurno Joyo” yang dibantu masyarakat bersama-sama pindah pada waktu itu juga, dan selanjutnya dikarenakan penyimbang-penyimbang adat secara keseluruhan berada di Way Bagul maka yang tadinya Desa Rajabasa diganti dengan nama Desa Rajabasa Lama Kecamatan Labuhan Ratu Kabupaten Lampung Timur.

Pemerintahan Desa Rajabasa Lama Kabupaten Lampung Timur dari tahun 1907 sampai dengan sekarang telah mengalami banyak pergantian aparat pemerintahan desa, khususnya kepala desa. Desa Rajabasa Lama tercatat telah mengalami pergantian kepala desa sebanyak 16 kali. Berikut adalah daftar kepala Desa Rajabasa Lama Kabupaten Lampung Timur dari tahun 1907 sampai sekarang.⁶⁸

Tabel 4.1
Daftar Kepala Desa Rajabasa Lama Dari Tahun 1907-Sekarang

No	Nama	Masa Jabatan	Keterangan
1.	Pengiran Sempurno Joyo	1907-1918	Kepala Desa
2.	Kerio Rajo Nato	1919-1923	Kepala Desa
3.	Suttan Aji Hidayat	1924-1928	Kepala Desa
4.	Pengiran Siwo Mergo	1929-1933	Kepala Desa
5.	Rajo Usul	1934-1941	Kepala Desa
6.	Pengiran Ratu Sebuai Subing	1942-1951	Kepala Desa
7.	Rajo Yang Punya Bumi	1952-1958	Kepala Desa
8.	Pengiran Dano Rajo	1959-1966	Kepala Desa
9.	Rajo Mudo	1967-1968	Kepala Desa
10.	Amir Puspa Mega	1969-1979	Kepala Desa
11.	M. Bachri	1980-1988	Kepala Desa

⁶⁸ *Ibid.*, h. 2.

12.	Amir Puspa Mega	1989-1998	Kepala Desa
13.	Rahmat	1999-2007	Kepala Desa
14.	Rahmat	2008-2013	Kepala Desa
15.	Yahya Nuri	2014-2019	Kepala Desa
16.	Zunaidi	2020-Sekarang	Kepala Desa

**b. Struktur Organisasi Pemerintahan Desa Rajabasa Lama
Kabupaten Lampung Timur Pada Tahun 2023**

Kepala Desa	: Zunaidi
Sekretaris Desa	: Ahmad Yuli Irawan
Kasi Pemerintahan	: Arifin
Kasi Kesehatan Masyarakat	: Agustina Ikaningrum
Kasi Pembangunan	: Lia Ayu Kurniawati
Kaur Umum	: Siti Nurlaila
Kaur Perencanaan	: M. Ma'ruf
Kaur Keuangan	: Muhammad Ikhsan
Kepala Dusun Mega Sakti	: Sukarni
Kepala Dusun Mega Kencana	: Nugroho
Kepala Dusun Subing Putra II	: Suparyaji
Kepala Dusun Subing Putra III	: Suroso
Kepala Dusun Sinar Dewa Barat	: Maryanto
Kepala Dusun Sinar Dewa Timur	: Suyatno
Kepala Dusun Setia Batin	: Edi Agus Purwanto
Kepala Dusun Subing Jaya	: Zakuwan
Kepala Dusun Subing Puspa Barat	: Dadang Rukmana

Kepala Dusun Subing Puspa Timur : Muhairi

c. Keadaan Geografis Desa Rajabasa Lama Kabupaten Lampung Timur

Desa Rajabasa Lama merupakan salah satu desa yang berada di Kecamatan Labuhan Ratu, Kabupaten Lampung Timur. Desa ini terletak pada koordinat titik 05° 06' 336" LS dan 105° 39' 439" BT, dan terdiri dari 10 dusun yaitu Dusun I Subing Jaya, Dusun II Subing Putra 2, Dusun III Sinar Dewa Timur, Dusun IV Setia Batin, Dusun V Sinar Dewa Barat, Dusun VI Mega Sakti, Dusun VII Subing Puspa Barat, Dusun VIII Subing Puspa Timur, Dusun IX Mega Kencana, Dusun X Subing Putra III.

Penduduk Desa Rajabasa Lama mayoritas adalah suku Jawa. Jumlah penduduk Desa Rajabasa Lama Kabupaten Lampung Timur adalah 11.779 jiwa yang terdiri atas anak-anak, remaja, dewasa dan orang tua. Luas desa adalah 6.399,2 Ha. yang terbagi dalam 10 dusun dengan batas wilayah sebagai berikut:⁶⁹

1. Sebelah timur adalah Desa Labuhan Ratu Induk
2. Sebelah barat berbatasan dengan Desa Pakuan Aji
3. Sebelah utara berbatasan dengan Desa Rajabasa Lama I dan Desa Rajabasa Lama II
4. Sebelah selatan berbatasan dengan Desa Labuhan Ratu VIII

⁶⁹ *Ibid.*, h. 3.

Desa Rajabasa Lama Kecamatan Labuhan Ratu Kabupaten Lampung Timur berjarak 3 km dari pusat pemerintahan Kecamatan, dan 19 km dari Ibu Kota Kabupaten dan 120 km dari Ibu Kota Provinsi. Mayoritas pekerjaan penduduk desa Rajabasa Lama adalah sebagai petani, tetapi ada sebagian masyarakat yang bekerja di pasar, buruh dan lain sebagainya.

2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

a. Analisis Deskriptif Variabel Penelitian

Pada penelitian ini data yang dijadikan dasar deskripsi hasil penelitian adalah skor variabel X (Penggunaan *Gadget*) dan skor variabel Y (Interaksi Sosial). Data yang telah diperoleh kemudian diolah dan dideskripsikan dengan menggunakan bantuan program aplikasi *IBM SPSS Statistics 22*. Adapun skor data deskriptif dari kedua variabel adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2
Total Skor Angket Variabel X (Penggunaan Gadget) dan Variabel Y (Interaksi Sosial)

No	Nama	Skor	
		X	Y
1.	Annisa Fitri	48	36
2.	Dewi Ratna Anggraini	37	26
3.	Amilah	50	34
4.	Muhammad Dani Firmansyah	37	22
5.	Ria Amelia	37	35
6.	Nurlatifah	38	29
7.	Diana Irawati	37	26
8.	Lia Sarum	41	31
9.	Husni Mubarak Romadhon Malik Fadodo	37	33
10.	Savira Agustin	31	28
11.	Arif Choirul	41	33
12.	Rosdiana Yanti	43	31
13.	Mutiara Fitria Bekt	45	33

14.	Putri Wahyuni	38	23
15.	Sebri Sophan	41	33
16.	Silvia Ramadani	37	26
17.	Thalia Chitra Sukma Wardhanie	39	30
18.	Ayu Puji Anita	41	31
19.	Farel Fernando	38	26
20.	Ilham Fahri Anando	35	17
21.	Oktavia Fitriyani	36	31
22.	Fedri Adriyansyah	42	30
23.	Ahmad Wahyudi	43	35
24.	Hamidah	39	29
25.	Adi Kusnandar	34	26
26.	Ariel Arzudana Pasha	33	23
27.	Dessy Wulandari	39	27
28.	Susi Lestari	29	22
29.	Ruth Sauli Celine Manik	44	31
30.	Soimaturohmah	42	30
31.	Ayu Bening	44	33
32.	Citra Marcila	34	25
33.	Shindi Aulia	32	27
34.	Lia Nopita Sari	39	29
35.	Aulia	38	25
36.	Chika Novita Sari	39	29
37.	Fazza Jannati Alfafa	37	23
38.	Rebecca	44	33
39.	Nisa Hartiwi Agustin	42	33
40.	Nazril Ramadhani	32	25
41.	Rohim	32	27
42.	Vinz	33	27
43.	Novel Amelia Sari	37	26
44.	Pika Sulandari	40	31
45.	Naila Iqbal	38	27
46.	Doni Kusumo	36	24
47.	Nia Amelia	40	25
48.	Dimas Nur Fuadi	35	26
49.	Muhammad Aldo	34	27
50.	Muhammad Aldi	32	28
51.	Refita Sari	41	27
52.	Nova Anis	37	27
53.	Proyus Tesia	39	28
54.	Marcel Apriyanto	35	27
55.	Abi Khairy Syahputra	37	25
56.	Siti Maysaroh	39	28
57.	Dandi Irawan	41	22
58.	Nur Hayati	34	25
59.	Lia Amelia	41	27
60.	Sulhan Ridoi	39	29
61.	Intan Mutiara Hati	36	30
62.	Tika Julia Dewi	38	22
63.	Maikel Wijaya	35	28
64.	Arum	38	23
65.	Citra Ayfa Sari	41	20
66.	Muhammad Okta	28	19

67.	Hamid	32	21
68.	Safi Andinia Zahra	32	23
69.	Adi Pratama	30	27
70.	Fita Amelia	39	20
71.	Sabrina Nur Latifah	32	20
72.	Bayu Saputra	37	29
73.	Siti Barokah	33	27
74.	Bunga Aulia Sari	41	30
75.	Patricia Atahanur	38	28
76.	Jestri Mayrani	35	26
77.	Alif Diminati Assadzily	30	28
78.	Muhammad Zacky Miftahul Huda	38	36

Sumber: Data Perhitungan Angket

Berdasarkan data deskripsi hasil skor angket tersebut kemudian diperoleh data hasil deskripsi penelitian yang meliputi mean, standar deviasi, dan varians.

1) Variabel X (Penggunaan *Gadget*)

Berdasarkan analisis deskriptif skor total variabel X (Penggunaan *Gadget*) siswa di Desa Rajabasa Lama, Kabupaten Lampung Timur berjumlah 78 sampel. Berikut adalah tabel analisis deskriptifnya.

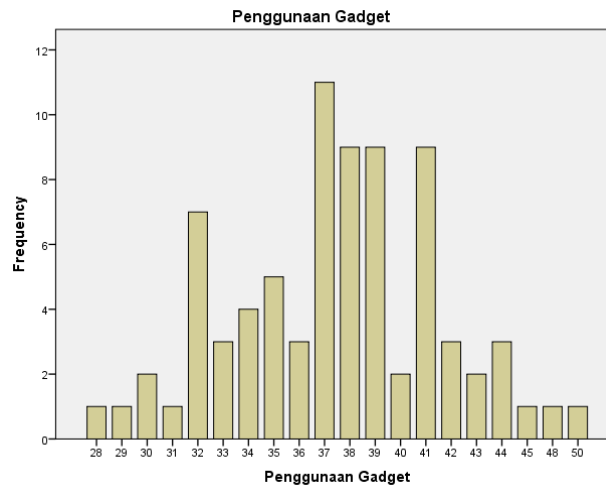
Tabel 4.3
Hasil Analisis Deskriptif Skor Variabel X (Penggunaan *Gadget*)

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Penggunaan Gadget	78	22	28	50	37.51	4.257
Valid N (listwise)	78					

Sumber: Data Output IBM SPSS Statistics 22

Gambar 4.1
Diagram Deskriptif Frekuensi Variabel X (Penggunaan Gadget)



Berdasarkan tabel dan gambar tersebut dapat dilihat bahwa pada variabel X (Penggunaan *Gadget*) diperoleh nilai minimum 28, nilai maksimum 50, nilai rata-rata (mean) 37,51, standar deviasi 4,257. Data hasil tersebut kemudian dikategorikan berdasarkan tingkat perkembangan variabel penggunaan *gadget* remaja yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4
Kategori Variabel Penggunaan Gadget

Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
$X \geq 42$	Tinggi	11	14,1%
$33 \leq X < 42$	Sedang	55	70,6%
$X < 33$	Rendah	12	15,3%
Jumlah			100%

Sumber: Data *Output Program IBM SPSS Statistics 22*

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa responden yang skornya berada pada ketegori tinggi berjumlah 11 remaja dengan presentase 14,1%, responden dengan kategori sedang berjumlah 55 remaja dengan presentase 70,6%, dan responden

dengan kategori rendah berjumlah 12 remaja dengan presentase 15,3%. Dengan demikian gambaran penggunaan *gadget* berada pada kategori sedang.

2) Variabel Y (Interaksi Sosial)

Berdasarkan analisis deskriptif skor total variabel Y (Interaksi Sosial) di Desa Rajabasa Lama berjumlah 78 sampel. Berikut adalah tabel analisis deskriptifnya.

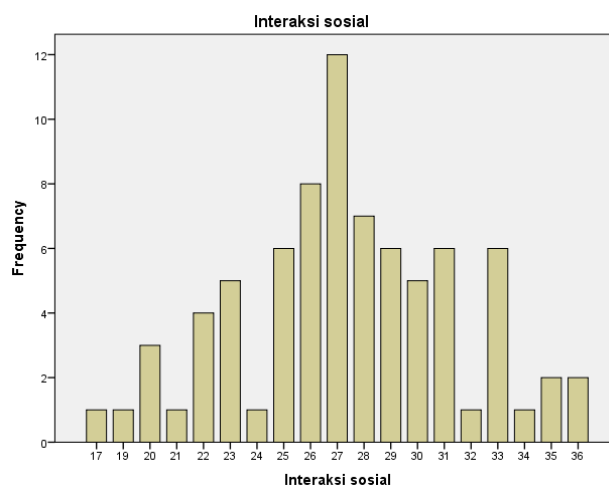
Tabel 4.5
Hasil Analisis Deskriptif Skor Variabel Y (Interaksi Sosial)

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Interaksi sosial	78	19	17	36	27.41	4.120
Valid N (listwise)	78					

Sumber: Data *Output IBM SPSS Statistics 22*

Gambar 4.2
Diagram Deskriptif Frekuensi Variabel Y (Interaksi Sosial)



Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat bahwa pada variabel Y (Interaksi Sosial) diperoleh skor minimum 17, nilai maksimum 36,

nilai rata-rata (mean) 27,41 dan standar deviasi 4,120. Data hasil tersebut kemudian dikategorikan berdasarkan tingkat perkembangan variabel interaksi sosial dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 4.6
Kategori Variabel Interaksi Sosial

Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
$X \geq 32$	Tinggi	12	15,3%
$23 \leq X < 32$	Sedang	56	71,8%
$X < 23$	Rendah	10	12,9%
Jumlah			100%

Sumber: Data *Output Program IBM SPSS Statistics 22*

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa responden yang skornya berada pada ketegori tinggi berjumlah 12 remaja dengan presentase 15,3%, responden dengan kategori sedang berjumlah 56 remaja dengan presentase 71,8%, dan responden dengan kategori rendah berjumlah 10 remaja dengan presentase 12,9%. Dengan demikian gambaran interaksi sosial berada pada kategori sedang.

b. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Adapun perhitungan uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*. Data dikatakan normal apabila nilai *Asym.Sig (2-tailed)* lebih besar dari 0.05 ($p > 0.05$). Dalam penelitian ini uji normalitas data menggunakan program aplikasi *IBM SPSS Statistics 22* dengan taraf signifikan 5%. Berikut data hasil uji normalitas.

Tabel 4.7
Uji Normalitas Penggunaan *Gadget* dan Interaksi Sosial

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		78
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.41249113
Most Extreme Differences	Absolute	.092
	Positive	.063
	Negative	-.092
Test Statistic		.092
Asymp. Sig. (2-tailed)		.167 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Sumber: Data Output IBM SPSS Statistics 22

Berdasarkan tabel diatas, ditunjukkan bahwa data variabel X (Penggunaan *Gadget*) dan variabel Y (Interaksi Sosial) berdistribusi normal dengan tingkat signifikan lebih dari 0.05, yaitu $p = 0.167 > 0.05$

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah dua atau lebih kelompok data sampel yang berasal dari populasi memiliki varians yang sama dengan tingkat signifikan lebih besar dari 0.05 ($p > 0.05$). dalam penelitian ini uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan program aplikasi *IBM SPSS Statistics 22*. Berikut merupakan hasil uji homogenitas.

Tabel 4.8
Uji Homogenitas Penggunaan *Gadget* dan Interaksi Sosial

Test of Homogeneity of Variances

Penggunaan Gadget

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.084	13	58	.391

Sumber: Data Output IBM SPSS Statistics 22

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat bahwa hasil uji homogenitas sebesar 0.391 yang berarti lebih besar dari 0.05, yaitu $p = 0.391 > 0.05$. sehingga, dapat dikatakan bahwa ketiga variabel bersifat homogen.

c. Uji Hipotesis

Secara umum uji persamaan regresi linier sederhana dihitung dengan rumus $Y = a + bX$. Dalam uji persamaan regresi linier sederhana dilakukan dengan bantuan *IBM SPSS Statistics 22*. Berikut tabel hasil uji variabel X dan variabel Y:

Tabel 4.9
Hasil Persamaan Garis Linier Variabel X (Penggunaan *Gadget*) dan Variabel Y (Interaksi Sosial)

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	6.964	3.481		2.000	.049
Religiusitas	.545	.092	.561	5.914	.000

a. Dependent Variable: Agresivitas

Sumber: Data Output IBM SPSS Statistics 22

Berdasarkan tabel diatas didapatkan nilai $a = 6,964$ yang merupakan angka konstan yang berarti bahwa nilai konsisten variabel X (interaksi sosial) sebesar 6,964 dan $b = 545$ yang merupakan angka koefisien regresi. Apabila dihitung dengan rumus maka hasilnya sebagai berikut:

$$Y = 6,964 + (545) X$$

Persamaan regresi linier sederhana tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

$a = 6,964$ memiliki nilai positif yang menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif variabel X

$b = 545$ adalah nilai koefisien regresi variabel X (Penggunaan *Gadget*) terhadap variabel Y (Interaksi Sosial)

1) Hasil Uji Hipotesis

Berdasarkan tinjauan teoritis yang sudah dijelaskan diatas, maka untuk menguji apakah Penggunaan *Gadget* berpengaruh terhadap Interaksi Sosial Remaja Di Desa Rajabasa Lama, Kabupaten Lampung Timur diperlukan hipotesis sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh antara penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak di Desa Rajabasa Lama, Kabupaten Lampung Timur.

H_a : Terdapat pengaruh antara penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak di Desa Rajabasa Lama, Kabupaten Lampung Timur.

Untuk memastikan apakah regresi linier sederhana tersebut signifikan atau tidak dibuktikan dengan melakukan uji hipotesis dengan cara membandingkan nilai signifikan dengan probabilitas 5% (0,05). Adapun acuan dalam mengambil keputusan dalam analisis regresi linier sederhana dengan melihat nilai signifikansinya yaitu sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansinya $> 0,05$ berarti bahwa variabel X (Penggunaan *Gadget*) tidak berpengaruh terhadap variabel Y (Interaksi Sosial)
- b. Jika nilai signifikansinya $< 0,05$ berarti bahwa variabel X (Penggunaan *Gadget*) berpengaruh terhadap variabel Y (Interaksi Sosial)

Berikut merupakan hasil uji hipotesis variabel X (Penggunaan *Gadget*) terhadap variabel Y (Interaksi Sosial) dengan menggunakan *IBM SPSS Statistics 22*:

Tabel 4.10
Hasil Uji Hipotesis Variabel X (Penggunaan Gadget) terhadap Variabel Y (Interaksi Sosial)

ANOVA^a

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	415.079	1	415.079	34.975	.000 ^b
Residual	901.959	76	11.868		
Total	1317.038	77			

a. Dependent Variable: Agresivitas

b. Predictors: (Constant), Religiusitas

Sumber: Data Output IBM SPSS 22

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi adalah $0,00 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara variabel X (Penggunaan *Gadget*) terhadap variabel Y (Interaksi Sosial).

2) Hasil Uji Koefisien Determinasi

Untuk mengetahui seberapa besar presentase pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial di Desa Rajabasa Lama Kabupaten Lampung Timur terdapat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.11
Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.561 ^a	.315	.306	3.445

a. Predictors: (Constant), Religiusitas

Sumber: Data Output IBM SPSS 22

Cara untuk mengetahui kuat dan lemahnya keeratan pengaruh antar variabel secara sederhana dapat dikategorikan berdasarkan nilai koefisien korelasi (R Square) dari *Guilford Empirical Rules* berikut ini:⁷⁰

0.00- < 0.20 : pengaruh sangat lemah / rendah

0.20 - < 0.40 : pengaruh rendah

0.40 - < 0.70 : pengaruh sedang / cukup

⁷⁰ Sambas Ali, *Statistik 1 Pengantar Untuk Penelitian* (Bandung: Karya Adhika Utama, 2010), h. 84.

0.70 - < 0.90 : pengaruh kuat / tinggi

0.90 - < 1.00 : pengaruh sangat kuat / tinggi

Berdasarkan dari tabel tersebut diperoleh nilai R Square sebesar 0,315 yang berarti ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial dan berpengaruh rendah. Jadi pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial itu sebesar 31,5%, sedangkan 68,5% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk menjawab permasalahan mengenai apakah ada pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Interaksi Sosial remaja di Desa Rajabasa Lama Kabupaten Lampung Timur. Hasil penelitian ini dijabarkan secara rinci setelah melakukan deskripsi variabel penelitian variabel X (Penggunaan *Gadget*) dan variabel Y (Interaksi Sosial). Sebelum mendapatkan hasil dari jawaban permasalahan peneliti melakukan uji prasyarat analisis, uji tersebut meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah memenuhi persyaratan analisis tersebut kemudian dilakukan uji hipotesis penelitian. Berdasarkan uji prasyarat analisis diketahui bahwa nilai residual kedua variabel terdistribusi normal dan menunjukkan variansi setiap kelompok data yaitu sama (homogen). Analisis data untuk variabel penggunaan *gadget* remaja di Desa Rajabasa Lama Kabupaten Lampung Timur untuk indikator variabel X (Penggunaan *Gadget*) pada penelitian ini

masuk pada kategori sedang dengan presentase 70,6%. Begitupula dengan analisis data untuk variabel Y (Interaksi Sosial) pada remaja berada pada kategori sedang dengan presentase 71,8%.

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, dan hiburan. *Gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan untuk membuat hidup manusia lebih praktis dan efisien.⁷¹

Berdasarkan penelitian dapat diketahui bahwa penggunaan *gadget* di Desa Rajabasa Lama Kabupaten Lampung Timur berada pada kategori tinggi berjumlah 11 remaja dengan presentase 14,1%, responden dengan kategori sedang berjumlah 55 remaja dengan presentase 70,6%, dan responden dengan kategori rendah berjumlah 12 remaja dengan presentase 15,3%. Dengan demikian gambaran penggunaan *gadget* berada pada kategori sedang.

Penggunaan *gadget* adalah kekuatan yang timbul dari seseorang dalam menggunakan serta memanfaatkan media *gadget* sesuai dengan kebutuhannya dalam memenuhi dan menunjang aktivitasnya sehari-hari agar lebih fleksibel, efisien, dan berkualitas. *Gadget* tidak hanya beredar pada kalangan dewasa, tetapi juga pada kalangan remaja. Seiring dengan kemajuan teknologi yang

⁷¹ Armayati, “Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja.”

semakin modern, peran *gadget* sudah tidak dapat terlepas dari kehidupan sehari-hari manusia tak terkecuali pada remaja.

Penggunaan *gadget* yang terlalu lama berdampak pada tingkat agresif remaja. Remaja akan cenderung malas untuk bergerak dan lebih memilih duduk atau berbaring menghabiskan waktunya menikmati *gadget*. Selain itu, remaja menjadi tidak peka terhadap lingkungan sekitarnya. Remaja yang terlalu asyik dengan *gadget* akan lupa berinteraksi dengan orang-orang sekitarnya dan akan berdampak buruk jika dibiarkan secara terus menerus.

Berdasarkan dari penelitian dapat diketahui bahwa interaksi sosial di Desa Rajabasa Lama Kabupaten Lampung Timur berada pada kategori tinggi berjumlah 12 remaja dengan presentase 15,3%, responden dengan kategori sedang berjumlah 56 remaja dengan presentase 71,8%, dan responden dengan kategori rendah berjumlah 10 remaja dengan presentase 12,9%. Dengan demikian gambaran interaksi sosial berada pada kategori sedang.

Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang-perorangan, orang perorangan dengan kelompok maupun kelompok dengan kelompok manusia.⁷² Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial didominasi kategori rendah yang berjumlah 56 remaja dengan presentase 71,8%.

Berdasarkan hasil penelitian dan perhitungan yang dilakukan dengan menggunakan *IBM SPSS Statistics 22* berdasarkan hasil uji hipotesis variabel X (Penggunaan *Gadget*) terhadap variabel Y (Interaksi Sosial) diperoleh

⁷² Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, Edisi Kedua. (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), h. 55.

bahwa nilai signifikansi adalah $0,00 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak, artinya terdapat pengaruh antara variabel X (Penggunaan *Gadget*) terhadap variabel Y (Interaksi Sosial) remaja di Desa Rajabasa Lama Kabupaten Lampung Timur.

Dari data diatas dipahami bahwa penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap interaksi sosial remaja di Desa Rajabasa Lama Kabupaten Lampung Timur. Kualitas penggunaan *gadget* menentukan kualitas interaksi sosial yang diperoleh. Pengaruh yang baik biasanya dikarenakan orang tua mengawasi, membimbing dan memantau anak dalam menggunakan *gadget*. Begitupun sebaliknya jika penggunaan *gadget* terlalu dibebaskan atau dibiarkan saja maka hal tersebut akan mempengaruhi atau memiliki pengaruh yang buruk bagi remaja. Maka berdasarkan analisis tersebut dapat diambil kesimpulan juga bahwa penggunaan *gadget* dikalangan remaja mempunyai pengaruh rendah terhadap interaksi remaja baik itu di sekolah maupun di rumah yang sudah dibuktikan dengan hasil uji koefisien determinasi yang besar pengaruhnya sebesar 31,5%, sedangkan 68,5% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Berdasarkan penelitian diatas terkait pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial dengan melihat rujukan penelitian yang relevan dari Anggi Nisia (2018) yang berjudul “pengaruh penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik di SMPN 8 Bukittinggi”. Penelitian ini membahas pengaruh penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik di SMPN 8 Bukittinggi. Bahwa hasil penelitian tersebut diperoleh H_a

diterima dan H_0 ditolak, yang artinya terdapat pengaruh variabel gadget terhadap interaksi sosial peserta didik di SMPN 8 Bukittinggi sementara itu besarnya pengaruh adalah 82,44% dan 17,55% lainnya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara variabel X (Penggunaan *Gadget*) terhadap variabel Y (Interaksi Sosial) remaja di Desa Rajabasa Lama Kabupaten Lampung Timur. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil analisis data regresi linier sederhana dengan hasil nilai signifikansi sebesar $0,00 < 0,05$ yang dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak, Sehingga hipotesis dinyatakan terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial remaja di Desa Rajabasa Lama Kabupaten Lampung Timur. Artinya semakin tinggi penggunaan *gadget* maka interaksi sosial remaja semakin rendah. Adapun hasil penelitian yang dilakukan diperoleh hasil presentase data tingkat penggunaan *gadget* remaja dengan kategori tinggi 14,1%, kategori sedang 70,6%, dan kategori rendah 15,3%. Tingkat interaksi sosial remaja berkategori tinggi 15,3%, kategori sedang 71,8%, dan kategori rendah 12,9% dan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial remaja di Desa Rajabasa Lama Kabupaten Lampung Timur sebesar 31,5% sedangkan 68,5% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi remaja, hasil penelitian ini dapat memberikan pemahaman dan menerapkan penggunaan *gadget* secara baik sehingga dapat berdampak positif terhadap interaksi sosial remaja.
2. Bagi orang tua, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi tentang pentingnya pemberian bimbingan dan menerapkan *gadget* yang baik kepada anaknya untuk meningkatkan interaksi sosial anak remaja.
3. Bagi kepala desa, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan informasi tentang penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial, sehingga diharapkan dapat memberikan kebijakan yang tepat dalam meningkatkan interaksi sosial, baik di lingkungan masyarakat maupun sekolah.
4. Bagi penelitian selanjutnya, hendaknya dapat meneliti faktor lain yang mempengaruhi interaksi sosial sehingga dapat menambah wawasan baru dalam meningkatkan interaksi sosial remaja.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulsyani. *Sosiologi Skematika, Teori, Dan Terapan*. Jakarta: Bumi Aksara, 1994.
- Agoes Soejanto. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2005.
- Agusli, R. *Panduan Koneksi Internet 3G & HSDPA Di Handphone Dan Komputer*. Jakarta: Mediakita, 2008.
- Ahmadi, Cholid Narbuko dan. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara, 2010.
- Aini, Philipus dan Nurul. *Sosiologi Dan Politik*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011.
- Akbari, Siti. “Dampak Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa (Studi Pada Mahasiswa Prodi Pengembangan Masyarakat Islam Fakultas Dakwah & Komunikasi UIN Ar-Raniry,” 2019.
- Al-Mighwar, M. *Psikologi Remaja*. Bandung: CV Pustaka Setia, 2006.
- Ali, Sambas. *Statistik 1 Pengantar Untuk Penelitian*. Bandung: Karya Adhika Utama, 2010.
- Armayati, Jaka Irawan & Lenny. “Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja.” *An-Nafs* Vol.8 (2013).
- . “Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja.” *An-Nafs* Vol. 08 No (2013).
- Asrori, Mohammad Ali dan Mohammad. *Psikologi Remaja : Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016.
- Astuti, Yeni. “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini Di Raudhatul Athfal Dewi Angrek Kota Pekanbaru,” 2021.
- Aziz, Muchlis, and Nurainiah Nurainiah. “Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja Di Desa Dayah Meunara Kecamatan Kutamakmur Kabupaten Aceh Utara.” *Jurnal AL-IJTIMAIYYAH: Media Kajian Pengembangan Masyarakat Islam* 4, no. 2 (2018): 19–39.
- Dalillah. “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di SMA Darussalam Ciputat.” Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2019.
- Damono, Sapardi Djoko. *Hujan Bulan Juni*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2015.
- Dwi Narwoko, Dkk. *Sosiologi Teks Pengantar Dan Terapan*. Jakarta: Kencana, 2007.

- Gerung. *Psikologi Sosial*. Bandung: Revika Aditama, 2004.
- Gerungan, W.A. *Psikologi Sosial*. Bandung: PT. Eresco, 2006.
- Gifary, Sharen. "Intensitas Penggunaan Smartphone Dan Komunikasi." *Jurnal Sositologi* Vol. 14 No (2015).
- Irawan, Ahmad Yuli. *Monografi Lomba Desa*. Lampung: Pemerintah Desa Rajabasa Lama, 2021.
- Kendek, Sinta. "Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Proses Interaksi Sosial Dikalangan Mahasiswa Akademi Kebidanan Sinar Kasih Tana Toraja," 2017.
- Koster, Boediono & Wayan. *Teori Dan Aplikasi Statistika Dan Probabilitas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004.
- Kursiwi. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V (Lima) Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (FITK) UIN Syarif Hidayatullah Jakarta," 2016.
- Mar'at. *Sikap Manusia Perubahan Serta Pengukurannya*. Bandung: Ghalia Indonesia, 2008.
- Meri Hartati. "Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Anak Pada TK Al-Karomah Kabupaten Lebong." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Volume 2 (2021): h. 96-97.
- Muchtith. *Pembelajaran Kontekstual*. Semarang: Rasail, 2007.
- Nisia, Anggi. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik Di SMPN 8 Bukittinggi." IAIN Bukittinggi, 2018.
- Nurhikma. "Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Murid Kelas Tinggi Mis Rembon Kecamatan Rembon Kabupaten Tana Toraja." *Studi, Program Guru, Pendidikan Dasar, Sekolah Keguruan, Fakultas Ilmu, D A N Makassar, Universitas Muhammadiyah* (2020): 1–88.
- Onibala, Ismanto dan. "Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA Negeri 9 Manado." *Ejournal Keperawatan* Vol. 3 Nom (2015).
- Santrock, Jhon W. *Perkembangan Remaja*. Jakarta: Erlangga, 2002.
- Sarlito, Sarwono. *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004.
- Soekanto, Soerjono. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005.
- . *Sosiologi Suatu Pengantar*. Edisi Kedua. Jakarta: Rajawali Pers, 2012.
- . *Sosiologi Suatu Pengantar*. Edisi Kedua. Jakarta: Rajawali Pers, 2012.
- Subana. *Statistik Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia, 2005.

- Sugiyono. *Komunikasi Antar Pribadi*. Semarang: Unnes Press, 2005.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta, 2013.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta, 2013.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: IKAPI, 2016.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif*. Bandung: CV Alfabeta, 2017.
- Sujarweni, V. Wiratna. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru, 2014.
- Sujiono, Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006.
- Sulistiawati, Soerjono Soekanto dan Budi. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Press, 2014.
- Suryabrata, Sumadi. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Pustaka Persada, 2012.
- Tanzeh, Ahmad. *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Teras, 2009.
- Walgito, Bimo. *Psikologi Sosial ; Suatu Pengantar*. Yogyakarta: CV Andi Offset, 2003.
- Yusup, Febrinawati. “Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif.” *Jurnal Tarbiyah : Jurnal Ilmu Kependidikan* 7 (2018).

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1: Angket Uji Coba Penelitian Skripsi

ANGKET PENELITIAN

**PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP INTERAKSI
SOSIAL REMAJA DI DESA RAJABASA LAMA KABUPATEN
LAMPUNG TIMUR**

Disusun Oleh:

**FIKRY ULAN SARI
NPM. 1901071018**



**Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
TAHUN AKADEMIK 1444 H/2023 M**

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

1. Identitas Remaja

Nama :
 Umur :
 Jenis Kelamin :

2. Petunjuk Pengisian

- Tulislah terlebih dahulu identitas Anda!
- Bacalah dengan teliti setiap item soal pada angket berikut ini!
- Pilihlah salah satu jawaban yang sesuai dengan pilihan anda.
 Berikan tanda centang (√) pada kolom jawaban yang telah disediakan.

Keterangan:

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

Lembar Angket

Penggunaan *Gadget* (X)

No	Indikator	Sub Indikator	Pernyataan	SL	SR	KD	TP
1.	Kepentingan terhadap <i>gadget</i>	Kegunaan dan kepemilikan terhadap <i>gadget</i>	1. Saya menggunakan <i>handphone</i> milik saya sendiri				
			2. Saya membawa <i>gadget</i> kemana saja				
			3. Saya mengoperasikan <i>gadget</i> setiap hari				
			4. Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk merekam suara				
			5. Saya				

			menggunakan <i>gadget</i> untuk mengakses sosial media				
			6. Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk merekam gambar				
2.	Dampak dari penggunaan <i>gadget</i>	Penggunaan <i>gadget</i> secara positif	7. <i>Gadget</i> sangat bermanfaat bagi kehidupan saya				
			8. Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk mengerjakan tugas				
			9. <i>Gadget</i> menambah pengetahuan saya terutama tentang pengetahuan teknologi				
			10. Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk bisnis (berjualan <i>online</i>)				
		Penggunaan <i>gadget</i> secara negatif	11. Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk mengerjai teman				
			12. Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk bermain <i>game</i>				
			13. Saya tidak bisa hidup tanpa <i>gadget</i>				
			14. Saya bermain <i>gadget</i> saat berkumpul dengan teman atau keluarga				
			15. Saya asyik menggunakan <i>gadget</i> hingga lupa waktu				

Interaksi Sosial (Y)

No	Indikator	Sub Indikator	Pernyataan	SL	SR	KD	TP
1.	Bentuk interaksi sosial asosiatif	Kerjasama	16. Saya berdiskusi bersama teman untuk memecahkan masalah				
			17. Saya ikut bekerja baktu membersihkan lingkungan sekitar				
			18. Saya ikut membantu orang tua mengerjakan pekerjaan rumah				
		Akomodasi	19. Saya menghargai pendapat orang lain ketika rapat				
			20. Saya menengahi pertikaian yang terjadi antar teman				
			21. Saya tidak memilih-milih dalam berteman				
		Asimilasi	22. Saya mengikuti trend berpakaian budaya barat				
			23. Saya menyukai musik dangdut				
		2.	Bentuk interaksi sosial disosiatif	Persaingan	24. Saya dapat bersaing dengan teman-teman sekelas saya		
25. Saya memiliki target bisa meraih ranking 5 besar di kelas							
Kontroversi	26. Saya menghindari demo antar sesama pelajar						
	27. Saya menyebarkan berita bohong yang berhubungan dengan <i>issue</i> sensitif di dunia maya						
Konflik	28. Saya membantah kepada orang tua						
	29. Saya berkelahi dengan teman sebaya						
	30. Saya mengambil barang orang tanpa izin						

Lampiran 2: Hasil Angket Uji Coba Variabel X (Penggunaan Gadget)

No	Nama	Xp1	Xp2	Xp3	Xp4	Xp5	Xp6	Xp7	Xp8	Xp9	Xp10	Xp11	Xp12	Xp13	Xp14	Xp15	TotalX
1	Abidzar	4	4	4	2	4	3	3	3	3	1	3	3	3	4	3	47
2	Ummi Salwa Fadila R.	4	2	3	2	2	2	2	2	1	1	3	2	4	3	3	36
3	Andika Dwi Chandra	4	3	3	2	3	2	4	2	2	1	3	2	2	2	3	38
4	Olivia newton arov	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	1	3	3	3	2	50
5	Ayu Setiawati	4	2	2	4	4	4	1	4	4	1	4	4	4	3	4	49
6	Risa Yustika	4	3	3	2	3	2	3	3	3	1	4	4	3	3	3	44
7	Ria Kumala Sari	4	4	3	2	4	4	2	4	4	1	4	2	2	3	3	46
8	Nur Amalia Hayati	2	2	3	2	4	3	4	4	3	1	3	4	4	3	3	45
9	Ananda Riskyarah M.	4	3	3	2	3	3	4	3	3	1	3	3	3	3	4	45
10	Fenti wulandari	4	2	4	1	2	1	4	4	4	1	4	4	2	3	3	43
11	Akbar Rifa'i	4	1	4	2	4	1	4	4	4	1	2	1	4	2	4	42
12	Melsya kenia	4	3	3	2	3	3	3	4	4	1	4	3	4	3	2	46
13	Intan Putri	4	4	4	3	4	2	4	3	4	1	3	2	1	1	1	41
14	Roudhotul Jannah	4	2	3	4	3	3	4	3	4	1	4	2	3	3	2	45
15	Nur Latifah	4	3	3	2	4	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	43
16	Ike Nuril Adha	4	3	2	2	4	4	4	2	2	2	3	3	1	3	2	41
17	Noor Puteri	4	4	4	1	4	2	2	3	3	1	4	3	3	3	3	44
18	Deris Vika Mardiyanti	4	3	2	4	4	4	3	4	4	1	4	2	3	3	4	49
19	Feri Hendriyanto	2	4	2	2	2	2	4	3	3	2	1	1	3	1	2	34
20	Eka Novita Lestari	4	4	4	2	4	4	4	3	3	3	4	3	2	3	3	50
21	Yessi Aulia	4	3	4	2	4	4	4	4	4	1	4	4	4	2	4	52
22	Revanda vackya wildan	3	3	4	2	4	3	3	3	4	1	4	2	1	2	2	41
23	Muhammad Alamsyah	3	2	2	2	4	2	2	2	3	2	4	3	4	3	3	41
24	Geisya Azzahra	4	3	3	2	2	2	2	2	3	1	4	3	3	3	4	41
25	Aulia Nurfadila	2	2	2	3	4	3	4	4	4	1	3	3	3	2	2	42
26	Rafqi Aulian Musyafa	2	2	3	2	3	2	4	2	3	3	3	2	1	2	3	37
27	Alicya Rumi	2	2	3	4	2	3	4	3	2	3	1	2	3	2	3	39
28	Aulia Permata Putri	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	4	3	3	3	4	36
29	Viona	2	4	4	3	4	3	4	4	4	1	3	2	2	2	2	44
30	Widya Chandra Sari	2	4	3	2	3	4	3	3	2	1	3	3	2	2	2	39

Lampiran 3: Hasil Angket Uji Coba Variabel Y (Interaksi Sosial)

No	Nama	Yp1	Yp2	Yp3	Yp4	Yp5	Yp6	Yp7	Yp8	Yp9	Yp10	Yp11	Yp12	Yp13	Yp14	Yp15	TotalY
1	Abidzar	2	2	3	3	4	2	2	2	2	2	1	4	3	3	4	39
2	Ummi Salwa Fadila R.	2	1	2	2	1	2	4	2	4	4	4	4	3	3	4	42
3	Andika Dwi Chandra	2	2	2	2	2	3	3	1	3	3	3	4	3	3	4	40
4	Olivia newton arov	4	1	3	3	4	4	2	2	2	2	1	4	3	3	4	42
5	Ayu Setiawati	4	4	4	3	2	4	4	2	1	1	4	4	4	4	4	49
6	Risa Yustika	3	2	3	3	2	3	4	2	2	3	2	4	4	4	4	45
7	Ria Kumala Sari	4	4	4	3	2	4	3	2	1	4	4	4	4	4	4	51
8	Nur Amalia Hayati	3	1	4	3	2	2	4	3	4	4	4	4	3	3	4	48
9	Ananda Riskyarah M.	2	4	4	4	2	4	3	2	1	2	1	4	4	4	4	45
10	Fenti wulandari	3	3	4	3	2	3	3	1	1	2	2	4	4	4	4	43
11	Akbar Rifa'i	4	3	4	4	3	1	1	1	3	4	1	4	4	3	4	44
12	Melsya kenia	4	3	4	4	3	1	3	3	1	1	3	4	3	3	4	44
13	Intan Putri	4	3	4	3	2	2	4	2	3	1	4	4	3	3	4	46
14	Roudhotul Jannah	3	2	2	3	2	3	4	2	2	4	4	4	4	4	4	47
15	Nur Latifah	3	2	3	4	3	4	4	3	2	3	2	4	3	3	4	47
16	Ike Nuril Adha	4	4	4	4	2	2	4	2	4	4	4	4	4	3	3	52
17	Noor Puteri	3	2	3	3	2	2	3	2	2	4	4	3	4	3	4	44
18	Deris Vika Mardiyanti	4	4	4	4	4	4	3	4	1	2	4	4	4	4	4	54
19	Feri Hendriyanto	3	2	3	3	3	3	3	2	1	2	2	4	3	4	4	42
20	Eka Novita Lestari	3	2	4	3	3	3	4	2	2	4	4	4	3	4	4	49
21	Yessi Aulia	4	4	4	4	4	4	2	1	1	1	1	4	4	2	4	44
22	Revanda vackya wildan	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	1	4	4	2	4	50
23	Muhammad Alamsyah	3	3	2	4	2	1	4	2	4	4	2	4	4	3	4	46
24	Geisya Azzahra	2	2	2	3	2	4	4	2	1	4	4	4	4	4	4	46
25	Aulia Nurfadila	2	2	3	3	3	2	3	2	3	4	4	4	3	4	4	46
26	Rafqi Aulian Musyafa	3	2	4	3	4	2	4	1	2	3	4	4	4	3	4	47
27	Alicya Rumi	4	2	3	2	3	3	4	2	3	4	4	4	4	2	4	48
28	Aulia Permata Putri	2	3	4	4	4	4	4	1	3	4	4	1	4	4	4	50
29	Viona	3	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	2	4	47
30	Widya Chandra Sari	3	3	3	4	3	3	2	3	4	4	4	4	4	3	4	51

	Sig. (2-tailed)	.345	.857	.095	.880	.792	.977		.308	.421
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X08	Pearson Correlation	.070	.070	.269	.213	.414 [*]	.329	.193	1	.745 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.715	.712	.150	.259	.023	.075	.308		.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X09	Pearson Correlation	.209	.074	.290	.215	.493 ^{**}	.148	.153	.745 ^{**}	1
	Sig. (2-tailed)	.267	.699	.120	.253	.006	.435	.421	.000	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X10	Pearson Correlation	-.151	.110	.039	.005	.012	.182	.304	-.149	-.130
	Sig. (2-tailed)	.426	.564	.838	.978	.949	.336	.103	.433	.495
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X11	Pearson Correlation	-.338	.054	.034	.097	-.157	-.064	.482 ^{**}	.044	-.200
	Sig. (2-tailed)	.068	.776	.858	.608	.409	.735	.007	.816	.289
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X12	Pearson Correlation	-.166	.042	.005	.223	-.117	-.216	.209	-.170	-.039
	Sig. (2-tailed)	.381	.826	.977	.236	.537	.252	.268	.369	.838
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X13	Pearson Correlation	-.111	.389 [*]	.201	-.094	.063	.062	.318	-.271	-.017
	Sig. (2-tailed)	.559	.034	.287	.622	.741	.745	.087	.147	.930
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X14	Pearson Correlation	-.446 [*]	.069	.054	.154	-.088	-.175	.439 [*]	.026	.097
	Sig. (2-tailed)	.014	.716	.777	.415	.642	.355	.015	.890	.612
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X15	Pearson Correlation	-.185	.397 [*]	.136	.026	.162	.052	.349	.018	.098
	Sig. (2-tailed)	.328	.030	.473	.891	.393	.787	.058	.926	.608

N		30	30	30	30	30	30	30	30	30
TotalX	Pearson Correlation	.052	.517**	.428 ⁺	.258	.483**	.405 ⁺	.590**	.429 ⁺	.482**
	Sig. (2-tailed)	.783	.003	.018	.169	.007	.026	.001	.018	.007
N		30	30	30	30	30	30	30	30	30

Correlations

		X10	X11	X12	X13	X14	X15	TotalX
X01	Pearson Correlation	-.151	-.338	-.166	-.111	-.446 ⁺	-.185	.052
	Sig. (2-tailed)	.426	.068	.381	.559	.014	.328	.783
	N	30	30	30	30	30	30	30
X02	Pearson Correlation	.110	.054	.042	.389 ⁺	.069	.397 ⁺	.517**
	Sig. (2-tailed)	.564	.776	.826	.034	.716	.030	.003
	N	30	30	30	30	30	30	30
X03	Pearson Correlation	.039	.034	.005	.201	.054	.136	.428 ⁺
	Sig. (2-tailed)	.838	.858	.977	.287	.777	.473	.018
	N	30	30	30	30	30	30	30
X04	Pearson Correlation	.005	.097	.223	-.094	.154	.026	.258
	Sig. (2-tailed)	.978	.608	.236	.622	.415	.891	.169
	N	30	30	30	30	30	30	30
X05	Pearson Correlation	.012	-.157	-.117	.063	-.088	.162	.483**
	Sig. (2-tailed)	.949	.409	.537	.741	.642	.393	.007
	N	30	30	30	30	30	30	30
X06	Pearson Correlation	.182	-.064	-.216	.062	-.175	.052	.405 ⁺
	Sig. (2-tailed)	.336	.735	.252	.745	.355	.787	.026

	N	30	30	30	30	30	30	30
X07	Pearson Correlation	.304	.482**	.209	.318	.439*	.349	.590**
	Sig. (2-tailed)	.103	.007	.268	.087	.015	.058	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30
X08	Pearson Correlation	-.149	.044	-.170	-.271	.026	.018	.429*
	Sig. (2-tailed)	.433	.816	.369	.147	.890	.926	.018
	N	30	30	30	30	30	30	30
X09	Pearson Correlation	-.130	-.200	-.039	-.017	.097	.098	.482**
	Sig. (2-tailed)	.495	.289	.838	.930	.612	.608	.007
	N	30	30	30	30	30	30	30
X10	Pearson Correlation	1	.543**	.106	.172	.050	.194	.379*
	Sig. (2-tailed)		.002	.578	.363	.793	.304	.039
	N	30	30	30	30	30	30	30
X11	Pearson Correlation	.543**	1	.445*	-.014	.426*	.273	.419*
	Sig. (2-tailed)	.002		.014	.942	.019	.145	.021
	N	30	30	30	30	30	30	30
X12	Pearson Correlation	.106	.445*	1	.250	.513**	.222	.361*
	Sig. (2-tailed)	.578	.014		.182	.004	.237	.050
	N	30	30	30	30	30	30	30
X13	Pearson Correlation	.172	-.014	.250	1	.326	.461*	.455*
	Sig. (2-tailed)	.363	.942	.182		.079	.010	.011
	N	30	30	30	30	30	30	30
X14	Pearson Correlation	.050	.426*	.513**	.326	1	.368*	.427*
	Sig. (2-tailed)	.793	.019	.004	.079		.046	.019
	N	30	30	30	30	30	30	30

X15	Pearson Correlation	.194	.273	.222	.461*	.368*	1	.573**
	Sig. (2-tailed)	.304	.145	.237	.010	.046		.001
	N	30	30	30	30	30	30	30
TotalX	Pearson Correlation	.379*	.419*	.361*	.455*	.427*	.573**	1
	Sig. (2-tailed)	.039	.021	.050	.011	.019	.001	
	N	30	30	30	30	30	30	30

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

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

Lampiran 5: Hasil Uji Coba Validitas Variabel Y (Interaksi Sosial)

CORRELATIONS

/VARIABLES=Y01 Y02 Y03 Y04 Y05 Y06 Y07 Y08 Y09 Y10 Y11 Y12 Y13 Y14
Y15 TotalY

/PRINT=TWOTAIL NOSIG

/MISSING=PAIRWISE.

Correlations

Correlations

		Y01	Y02	Y03	Y04	Y05	Y06	Y07	Y08	Y09
Y01	Pearson Correlation	1	.420*	.462*	.289	.106	-.035	.111	.224	.297
	Sig. (2-tailed)		.021	.010	.122	.578	.856	.559	.234	.111
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y02	Pearson Correlation	.420*	1	.599**	.603**	.054	.275	.145	-.003	.035
	Sig. (2-tailed)	.021		.000	.000	.778	.141	.444	.986	.854
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y03	Pearson Correlation	.462*	.599**	1	.507**	.233	-.068	.078	-.099	.033
	Sig. (2-tailed)	.010	.000		.004	.215	.720	.683	.601	.863
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y04	Pearson Correlation	.289	.603**	.507**	1	.372*	.144	.257	.263	.013
	Sig. (2-tailed)	.122	.000	.004		.043	.448	.170	.160	.945
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y05	Pearson Correlation	.106	.054	.233	.372*	1	.188	.377*	.029	-.019
	Sig. (2-tailed)	.578	.778	.215	.043		.320	.040	.881	.921
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y06	Pearson Correlation	-.035	.275	-.068	.144	.188	1	-.156	.105	-.383*
	Sig. (2-tailed)	.856	.141	.720	.448	.320		.411	.580	.037
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y07	Pearson Correlation	.111	.145	.078	.257	.377*	-.156	1	-.139	.159

	Sig. (2-tailed)	.559	.444	.683	.170	.040	.411		.464	.401
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y08	Pearson Correlation	.224	-.003	-.099	.263	.029	.105	-.139	1	-.111
	Sig. (2-tailed)	.234	.986	.601	.160	.881	.580	.464		.559
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y09	Pearson Correlation	.297	.035	.033	.013	-.019	-.383 ⁺	.159	-.111	1
	Sig. (2-tailed)	.111	.854	.863	.945	.921	.037	.401	.559	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y10	Pearson Correlation	.106	.054	.233	.372 ⁺	1	.188	.377 ⁺	.029	-.019
	Sig. (2-tailed)	.578	.778	.215	.043		.320	.040	.881	.921
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y11	Pearson Correlation	.472 ^{**}	.265	.448 ⁺	.096	.133	-.135	.140	.023	.149
	Sig. (2-tailed)	.008	.157	.013	.613	.483	.476	.462	.903	.431
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y12	Pearson Correlation	.133	.165	.109	.117	.010	-.100	.166	-.221	.154
	Sig. (2-tailed)	.484	.384	.567	.539	.959	.599	.381	.241	.418
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y13	Pearson Correlation	-.042	.228	.033	-.092	-.265	.070	.199	-.089	-.153
	Sig. (2-tailed)	.824	.225	.863	.629	.157	.715	.293	.640	.420
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y14	Pearson Correlation	-.165	.263	-.081	.410 ⁺	.120	.497 ^{**}	.126	.255	-.097
	Sig. (2-tailed)	.383	.161	.670	.025	.526	.005	.506	.173	.612
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y15	Pearson Correlation	.214	-.011	-.125	.050	-.024	-.088	.288	-.028	.297
	Sig. (2-tailed)	.256	.954	.512	.794	.900	.644	.122	.883	.111

N		30	30	30	30	30	30	30	30
TotalY	Pearson Correlation	.586**	.693**	.521**	.657**	.391 ⁺	.217	.516**	.210
	Sig. (2-tailed)	.001	.000	.003	.000	.033	.250	.004	.266
N		30	30	30	30	30	30	30	30

Correlations

		Y10	Y11	Y12	Y13	Y14	Y15	TotalY
Y01	Pearson Correlation	-.317	.472**	.133	-.042	-.165	.214	.586**
	Sig. (2-tailed)	.088	.008	.484	.824	.383	.256	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30
Y02	Pearson Correlation	-.338	.265	.165	.228	.263	-.011	.693**
	Sig. (2-tailed)	.068	.157	.384	.225	.161	.954	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30
Y03	Pearson Correlation	-.367 ⁺	.448 ⁺	.109	.033	-.081	-.125	.521**
	Sig. (2-tailed)	.046	.013	.567	.863	.670	.512	.003
	N	30	30	30	30	30	30	30
Y04	Pearson Correlation	-.350	.096	.117	-.092	.410 ⁺	.050	.657**
	Sig. (2-tailed)	.058	.613	.539	.629	.025	.794	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30
Y05	Pearson Correlation	-.304	.133	.010	-.265	.120	-.024	.391 ⁺
	Sig. (2-tailed)	.103	.483	.959	.157	.526	.900	.033
	N	30	30	30	30	30	30	30
Y06	Pearson Correlation	-.317	-.135	-.100	.070	.497**	-.088	.217
	Sig. (2-tailed)	.088	.476	.599	.715	.005	.644	.250
	N	30	30	30	30	30	30	30

Y07	Pearson Correlation	.111	.140	.166	.199	.126	.288	.516**
	Sig. (2-tailed)	.559	.462	.381	.293	.506	.122	.004
	N	30	30	30	30	30	30	30
Y08	Pearson Correlation	.044	.023	-.221	-.089	.255	-.028	.210
	Sig. (2-tailed)	.817	.903	.241	.640	.173	.883	.266
	N	30	30	30	30	30	30	30
Y09	Pearson Correlation	-.021	.149	.154	-.153	-.097	.297	.217
	Sig. (2-tailed)	.912	.431	.418	.420	.612	.111	.248
	N	30	30	30	30	30	30	30
Y10	Pearson Correlation	-.304	.133	.010	-.265	.120	-.024	.391*
	Sig. (2-tailed)	.103	.483	.959	.157	.526	.900	.033
	N	30	30	30	30	30	30	30
Y11	Pearson Correlation	-.193	1	.060	.062	-.220	-.089	.441*
	Sig. (2-tailed)	.306		.754	.747	.243	.641	.015
	N	30	30	30	30	30	30	30
Y12	Pearson Correlation	-.144	.060	1	.031	.214	-.090	.293
	Sig. (2-tailed)	.448	.754		.872	.256	.634	.116
	N	30	30	30	30	30	30	30
Y13	Pearson Correlation	.148	.062	.031	1	.097	.149	.240
	Sig. (2-tailed)	.434	.747	.872		.612	.433	.201
	N	30	30	30	30	30	30	30
Y14	Pearson Correlation	-.165	-.220	.214	.097	1	.015	.397*
	Sig. (2-tailed)	.383	.243	.256	.612		.936	.030
	N	30	30	30	30	30	30	30
Y15	Pearson Correlation	.281	-.089	-.090	.149	.015	1	.291
	Sig. (2-tailed)							
	N							

	Sig. (2-tailed)	.133	.641	.634	.433	.936		.118
	N	30	30	30	30	30	30	30
TotalY	Pearson Correlation	-.198	.441*	.293	.240	.397*	.291	1
	Sig. (2-tailed)	.294	.015	.116	.201	.030	.118	
	N	30	30	30	30	30	30	30

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

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

Lampiran 6: Hasil Uji Coba Reliabilitas Variabel X (Penggunaan *Gadget*)

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	96.8
	Excluded ^a	1	3.2
	Total	31	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.702	13

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X02	31.13	22.464	.398	.674
X03	30.93	23.720	.310	.687
X05	30.67	23.540	.305	.687
X06	31.27	24.064	.179	.706
X07	30.77	21.495	.507	.657
X08	30.90	24.024	.257	.693

X09	30.83	23.592	.277	.691
X10	32.60	23.766	.270	.692
X11	32.27	22.892	.315	.686
X12	31.73	24.133	.213	.699
X13	31.80	22.510	.340	.683
X14	31.63	23.620	.383	.679
X15	31.87	21.982	.500	.661

Lampiran 7: Hasil Uji Coba Reliabilitas Variabel Y (Interaksi Sosial)

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	96.8
	Excluded ^a	1	3.2
	Total	31	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.674	9

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y01	22.57	9.426	.387	.511
Y02	23.17	8.213	.518	.456
Y03	22.40	8.938	.529	.471
Y04	22.47	9.223	.594	.471
Y05	22.97	9.689	.265	.546
Y07	23.97	9.413	.349	.520

Y10	22.97	9.689	.265	.546
Y11	22.93	9.237	.310	.532
Y14	22.57	11.151	.057	.594

Lampiran 8: Angket *Real Research*

ANGKET PENELITIAN

**PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP INTERAKSI
SOSIAL REMAJA DI DESA RAJABASA LAMA KABUPATEN
LAMPUNG TIMUR**

Disusun Oleh:

**FIKRY ULAN SARI
NPM. 1901071018**



**Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
TAHUN AKADEMIK 1444 H/2023 M**

ANGKET
PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP INTERAKSI
SOSIAL REMAJA DI DESA RAJABASA LAMA KABUPATEN
LAMPUNG TIMUR

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

1. Identitas Remaja

Nama :

Umur :

Jenis Kelamin :

2. Petunjuk Pengisian

- a. Tulislah terlebih dahulu identitas Anda!
- b. Bacalah dengan teliti setiap item soal pada angket berikut ini!
- c. Pilihlah salah satu jawaban yang sesuai dengan pilihan anda. Berikan tanda centang (√) pada kolom jawaban yang telah disediakan.

Keterangan:

SL : Selalu

SR : Sering

KD : Kadang-kadang

TP : Tidak Pernah

Lembar Angket

Penggunaan *Gadget* (X)

No	Indikator	Sub Indikator	Pertanyaan	SL	SR	KD	TP
1.	Kepentingan terhadap <i>gadget</i>	Kegunaan dan kepemilikan terhadap <i>gadget</i>	1. Saya membawa <i>gadget</i> kemana saja				
			2. Saya mengoperasikan <i>gadget</i> setiap hari				
			3. Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk mengakses sosial media				
			4. Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk merekam gambar				
2.	Dampak dari penggunaan	Penggunaan <i>gadget</i> secara positif	5. <i>Gadget</i> sangat bermanfaat bagi kehidupan saya				

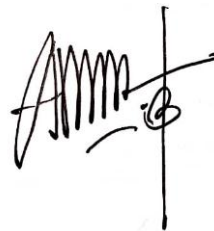
<i>gadget</i>		6. Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk mengerjakan tugas				
		7. <i>Gadget</i> menambah pengetahuan saya terutama tentang pengetahuan teknologi				
		8. Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk bisnis (<i>berjualan online</i>)				
	Penggunaan <i>gadget</i> secara negatif	9. Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk mengerjai teman				
		10. Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk bermain <i>game</i>				
		11. Saya tidak bisa hidup tanpa <i>gadget</i>				
		12. Saya bermain <i>gadget</i> saat berkumpul dengan teman atau keluarga				
		13. Saya asyik menggunakan <i>gadget</i> hingga lupa waktu				

Interaksi Sosial (Y)

No	Indikator	Sub Indikator	Pertanyaan	SL	SR	KD	TP
1.	Bentuk interaksi sosial asosiatif	Kerjasama	1. Saya berdiskusi bersama teman untuk memecahkan masalah				
			2. Saya ikut bekerja bakti membersihkan lingkungan sekitar				
			3. Saya ikut membantu orang tua mengerjakan pekerjaan rumah				
		Akomodasi	4. Saya menghargai pendapat orang lain ketika rapat				
			5. Saya menengahi pertikaian yang terjadi antar teman				

		Asimilasi	6. Saya mengikuti trend berpakaian budaya barat				
2.	Bentuk interaksi sosial disosiatif	Persaingan	7. Saya memiliki target bisa meraih ranking 5 besar di kelas				
		Kontroversi	8. Saya sengaja membocorkan rahasia pribadi teman				
		Konflik	9. Saya berkelahi dengan teman sebaya				

Metro, April 2023
Mahasiswa Yang Bersangkutan



Fikry Ulan Sari
NPM. 1901071018

Lampiran 9: Hasil Angket Variabel X (Penggunaan *Gadget*)

No	Nama	Jenis Kelamin	Umur	Xp1	Xp2	Xp3	Xp4	Xp5	Xp6	Xp7	Xp8	Xp9	Xp10	Xp11	Xp12	Xp13	Total
1	Annisa Fitri	Perempuan	16 tahun	4	4	4	4	4	4	4	1	4	3	4	4	4	48
2	Dewi Ratna Anggraini	Perempuan	17 tahun	3	3	3	2	2	3	3	1	4	3	4	3	3	37
3	Amilah	Perempuan	18 tahun	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	50
4	Muhammad Dani F.	Laki-laki	15 tahun	2	2	3	2	4	4	3	2	3	2	3	3	4	37
5	Ria Amelia	Perempuan	16 tahun	4	4	3	2	4	3	3	1	4	1	3	3	2	37
6	Nurlatifah	Perempuan	17 tahun	3	3	3	2	3	3	2	2	4	3	4	3	3	38
7	Diana Irawati	Perempuan	16 tahun	3	3	3	3	2	3	3	1	4	3	3	3	3	37
8	Lia Sarum	Perempuan	18 tahun	3	4	4	3	3	4	3	2	4	3	2	3	3	41
9	Husni Mubarak R. M. F.	Laki-laki	17 tahun	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	1	1	37
10	Savira Agustin	Perempuan	12 tahun	4	3	3	1	2	4	1	1	3	2	1	3	3	31
11	Arif Choirul	Laki-laki	18 tahun	4	4	4	2	4	4	4	1	3	2	4	3	2	41
12	Rosdiana Yanti	Perempuan	18 tahun	4	3	4	3	4	4	4	2	3	3	2	3	4	43
13	Mutiara Fitria Bekti	Perempuan	17 tahun	3	4	4	2	4	4	4	4	3	3	4	3	3	45
14	Putri Wahyuni	Perempuan	18 tahun	4	4	3	3	2	2	3	1	4	3	3	3	3	38
15	Sebri Sophan	Laki-laki	15 tahun	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	1	3	1	41

			tahun														
16	Silvia Ramadani	Perempuan	14 tahun	4	4	3	2	2	3	2	1	4	3	4	2	3	37
17	Thalia Chitra S. W	Perempuan	18 tahun	2	3	4	4	3	3	3	1	4	3	4	3	2	39
18	Ayu Puji Anita	Perempuan	18 tahun	2	3	3	4	3	4	4	2	3	3	4	3	3	41
19	Farel Fernando	Laki-laki	15 tahun	3	4	4	2	4	4	4	1	3	2	3	2	2	38
20	Ilham Fahri Anando	Laki-laki	12 tahun	4	3	3	3	3	4	2	1	3	1	2	3	3	35
21	Oktavia Fitriyani	Perempuan	18 tahun	4	4	3	2	4	4	3	1	4	1	1	3	2	36
22	Fedri Adriyansyah	Laki-laki	18 tahun	4	4	4	3	2	4	4	4	3	3	2	3	2	42
23	Ahmad Wahyudi	Laki-laki	18 tahun	4	2	3	3	4	4	4	2	4	3	4	3	3	43
24	Hamidah	Perempuan	17 tahun	4	4	2	3	4	4	4	3	1	3	3	2	2	39
25	Adi Kusnandar	Laki-laki	16 tahun	3	2	3	2	4	4	4	1	2	1	4	2	2	34
26	Ariel Arzudana Pasha	Laki-laki	12 tahun	2	3	3	2	4	3	4	1	3	1	3	2	2	33
27	Dessy Wulandari	Perempuan	17 tahun	4	4	4	3	4	2	4	1	3	4	3	1	2	39
28	Susi Lestari	Perempuan	17 tahun	2	1	4	4	2	3	2	1	2	2	1	3	2	29
29	Ruth Sauli Celine M.	Perempuan	18 tahun	4	4	4	4	4	4	4	2	3	3	2	3	3	44
30	Soimaturrohmah	Perempuan	18 tahun	4	4	3	2	4	3	3	2	4	4	3	3	3	42
31	Ayu Bening	Perempuan	15 tahun	2	3	4	4	4	4	4	1	4	4	3	3	4	44

32	Citra Marcila	Perempuan	13 tahun	3	4	4	3	4	2	4	1	3	3	1	1	1	34
33	Shindi Aulia	Perempuan	13 tahun	2	2	3	2	4	2	3	1	3	3	2	2	3	32
34	Lia Nopita Sari	Perempuan	13 tahun	3	2	3	3	4	3	3	1	4	3	3	3	4	39
35	Aulia	Perempuan	14 tahun	4	3	2	1	2	3	4	1	4	3	4	3	4	38
36	Chika Novita Sari	Perempuan	15 tahun	3	3	3	4	3	3	3	1	4	3	3	2	4	39
37	Fazza Jannati Alfafa	Perempuan	13 tahun	3	4	4	3	4	2	4	1	4	2	3	1	2	37
38	Rebecca	Perempuan	14 tahun	4	2	3	4	4	4	4	1	4	3	3	4	4	44
39	Nisa Hartiwi Agustin	Perempuan	18 tahun	4	3	3	2	4	2	4	1	4	4	3	4	4	42
40	Nazril Ramadhani	Laki-laki	12 tahun	2	3	2	2	3	3	4	1	3	1	4	2	2	32
41	Rohim	Laki-laki	15 tahun	4	3	3	2	2	4	4	1	3	2	1	2	1	32
42	Vinz	Laki-laki	16 tahun	4	3	2	2	4	4	4	1	2	2	2	2	1	33
43	Novel Amelia Sari	Perempuan	13 tahun	2	3	4	3	3	3	3	1	4	4	3	2	2	37
44	Pika Sulandari	Perempuan	12 tahun	2	3	3	3	3	4	3	1	4	3	3	4	4	40
45	Naila Iqbal	Perempuan	17 tahun	3	4	4	3	4	3	4	1	3	3	3	1	2	38
46	Doni Kusumo	Laki-laki	17 tahun	3	3	4	2	3	3	4	1	3	1	4	3	2	36
47	Nia Amelia	Perempuan	18 tahun	4	4	4	3	3	2	4	1	4	4	3	2	2	40
48	Dimas Nur Fuadi	Laki-laki	18	3	3	3	2	4	2	4	1	3	1	4	2	3	35

			tahun														
49	Muhammad Aldo	Laki-laki	13 tahun	2	2	2	2	3	3	4	1	3	2	4	3	3	34
50	Muhammad Aldi	Laki-laki	13 tahun	2	2	3	2	4	3	4	1	3	1	3	2	2	32
51	Refita Sari	Perempuan	18 tahun	3	4	4	3	4	2	4	1	4	4	3	3	2	41
52	Nova Anis	Perempuan	17 tahun	2	2	4	3	4	2	4	1	4	3	4	2	2	37
53	Proyus Tesia	Perempuan	16 tahun	4	4	4	3	4	2	4	1	4	3	3	1	2	39
54	Marcel Apriyanto	Laki-laki	17 tahun	3	4	4	2	3	3	3	1	3	1	3	2	3	35
55	Abi Khairy Syahputra	Laki-laki	13 tahun	4	3	2	3	2	2	4	4	3	1	4	3	2	37
56	Siti Maysaroh	Perempuan	14 tahun	2	3	4	4	4	2	4	1	4	3	4	2	2	39
57	Dandi Irawan	Laki-laki	17 tahun	4	4	4	3	4	3	4	1	3	1	4	3	3	41
58	Nur Hayati	Perempuan	14 tahun	2	2	2	2	3	2	3	1	3	4	4	3	3	34
59	Lia Amelia	Perempuan	16 tahun	4	4	4	4	3	2	4	1	4	4	3	2	2	41
60	Sulhan Ridoi	Laki-laki	18 tahun	3	3	3	4	3	2	4	3	3	1	4	4	2	39
61	Intan Mutiara Hati	Perempuan	13 tahun	3	4	4	3	4	3	4	1	3	4	1	1	1	36
62	Tika Julia Dewi	Perempuan	18 tahun	4	4	4	3	4	1	4	3	2	4	1	2	2	38
63	Maikel Wijaya	Laki-laki	15 tahun	3	3	4	2	2	3	3	1	3	1	4	3	3	35
64	Arum	Perempuan	13 tahun	2	3	4	4	2	2	3	1	3	4	4	2	4	38

65	Citra Ayfa Sari	Perempuan	13 tahun	2	3	4	4	4	4	4	2	3	4	2	2	3	41
66	Muhammad Okta	Laki-laki	14 tahun	2	2	2	3	2	2	3	1	3	1	4	1	2	28
67	Hamid	Laki-laki	17 tahun	4	3	2	3	3	3	4	1	3	1	2	1	2	32
68	Safi Andinia Zahra	Perempuan	13 tahun	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	4	2	2	32
69	Adi Pratama	Laki-laki	16 tahun	2	2	2	2	2	2	4	1	3	1	3	3	3	30
70	Fita Amelia	Perempuan	13 tahun	4	3	4	4	4	3	4	2	3	4	2	1	1	39
71	Sabrina Nur Latifah	Perempuan	14 tahun	2	2	2	2	2	2	3	1	3	4	4	2	3	32
72	Bayu Saputra	Laki-laki	13 tahun	4	3	3	3	4	3	4	1	4	1	4	1	2	37
73	Siti Barokah	Perempuan	12 tahun	2	2	2	4	3	3	4	1	3	2	3	2	2	33
74	Bunga Aulia Sari	Perempuan	12 tahun	2	3	4	2	4	4	4	1	4	4	4	3	2	41
75	Patricia Atahanur	Perempuan	12 tahun	2	3	2	4	4	3	4	1	4	4	3	2	2	38
76	Jestri Mayrani	Perempuan	12 tahun	2	2	2	3	3	2	3	1	4	4	4	2	3	35
77	Alif Diminati A.	Laki-laki	12 tahun	2	2	1	3	4	2	3	1	3	2	1	3	3	30
78	Muhammad Zacky Miftahul H.	Laki-laki	18 tahun	3	3	2	2	2	3	3	1	4	4	3	4	4	38

Lampiran 10: Hasil Angket Variabel Y (Interaksi Sosial)

No	Nama	Jenis Kelamin	Umur	yp1	yp2	yp3	yp4	yp5	yp6	yp7	yp8	yp9	Total
1	Annisa Fitri	Perempuan	16 tahun	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
2	Dewi Ratna Anggraini	Perempuan	17 tahun	3	3	4	3	2	3	2	3	3	26
3	Amilah	Perempuan	18 tahun	3	4	4	4	3	4	4	4	4	34
4	Muhammad Dani Firmansyah	Laki-laki	15 tahun	3	2	4	1	2	1	2	4	3	22
5	Ria Amelia	Perempuan	16 tahun	4	4	4	4	4	4	3	4	4	35
6	Nurlatifah	Perempuan	17 tahun	3	2	3	3	3	3	4	4	4	29
7	Diana Irawati	Perempuan	16 tahun	3	2	4	3	2	3	1	4	4	26
8	Lia Sarum	Perempuan	18 tahun	2	2	4	4	3	4	4	4	4	31
9	Husni Mubarak Romadhon Malik Fadodo	Laki-laki	17 tahun	3	4	3	4	3	4	4	4	4	33
10	Savira Agustin	Perempuan	12 tahun	4	4	4	4	4	4	1	1	2	28
11	Arif Choirul	Laki-laki	18 tahun	3	2	4	4	4	4	4	4	4	33
12	Rosdiana Yanti	Perempuan	18 tahun	4	3	4	4	2	4	4	3	3	31
13	Mutiara Fitria Bekti	Perempuan	17 tahun	3	3	4	4	3	4	4	4	4	33
14	Putri Wahyuni	Perempuan	18 tahun	1	2	4	3	1	3	2	4	3	23
15	Sebri Sophan	Laki-laki	15 tahun	4	2	4	4	4	4	4	4	3	33
16	Silvia Ramadani	Perempuan	14 tahun	1	4	4	3	1	3	3	4	3	26
17	Thalia Chitra Sukma Wardhanie	Perempuan	18 tahun	2	3	3	4	2	4	4	4	4	30
18	Ayu Puji Anita	Perempuan	18 tahun	3	2	4	4	2	4	4	4	4	31
19	Farel Fernando	Laki-laki	15 tahun	2	1	3	3	3	3	4	4	3	26
20	Ilham Fahri Anando	Laki-laki	12 tahun	1	1	2	2	1	2	2	4	2	17
21	Oktavia Fitriyani	Perempuan	18 tahun	2	3	4	4	2	4	4	4	4	31
22	Fedri Adriyansyah	Laki-laki	18 tahun	2	3	3	4	4	4	3	4	3	30
23	Ahmad Wahyudi	Laki-laki	18 tahun	4	4	4	4	4	3	4	4	4	35
24	Hamidah	Perempuan	17 tahun	3	3	4	4	4	4	4	1	2	29
25	Adi Kusnandar	Laki-laki	16 tahun	3	1	4	2	3	4	3	4	2	26
26	Ariel Arzudana Pasha	Laki-laki	12 tahun	2	1	2	2	2	4	3	4	3	23
27	Dessy Wulandari	Perempuan	17 tahun	3	1	4	4	3	2	3	4	3	27
28	Susi Lestari	Perempuan	17 tahun	2	1	3	2	2	4	1	3	4	22
29	Ruth Sauli Celine Manik	Perempuan	18 tahun	3	3	4	4	3	2	4	4	4	31

30	Soimaturohmah	Perempuan	18 tahun	3	3	4	4	2	4	3	3	4	30
31	Ayu Bening	Perempuan	15 tahun	4	4	4	4	4	3	2	4	4	33
32	Citra Marcila	Perempuan	13 tahun	3	2	4	2	1	4	3	4	2	25
33	Shindi Aulia	Perempuan	13 tahun	2	3	4	3	2	3	3	3	4	27
34	Lia Nopita Sari	Perempuan	13 tahun	3	3	3	3	2	4	3	4	4	29
35	Aulia	Perempuan	14 tahun	2	2	3	3	1	4	2	4	4	25
36	Chika Novita Sari	Perempuan	15 tahun	3	3	3	3	2	4	3	4	4	29
37	Fazza Jannati Alfafa	Perempuan	13 tahun	2	3	4	2	1	3	2	4	2	23
38	Rebecca	Perempuan	14 tahun	3	3	4	4	4	3	4	4	4	33
39	Nisa Hartiwi Agustin	Perempuan	18 tahun	4	3	4	2	3	4	4	4	4	32
40	Nazril Ramadhani	Laki-laki	12 tahun	2	1	3	3	2	4	4	4	2	25
41	Rohim	Laki-laki	15 tahun	3	3	4	4	1	2	4	3	3	27
42	Vinz	Laki-laki	16 tahun	3	3	4	4	1	2	4	3	3	27
43	Novel Amelia Sari	Perempuan	13 tahun	2	1	4	3	2	4	4	4	2	26
44	Pika Sulandari	Perempuan	12 tahun	3	4	4	4	2	4	3	4	3	31
45	Naila Iqbal	Perempuan	17 tahun	2	1	4	3	3	3	4	4	3	27
46	Doni Kusumo	Laki-laki	17 tahun	2	2	3	2	2	3	3	4	3	24
47	Nia Amelia	Perempuan	18 tahun	2	1	4	3	3	2	3	4	3	25
48	Dimas Nur Fuadi	Laki-laki	18 tahun	2	2	3	2	2	4	3	4	4	26
49	Muhammad Aldo	Laki-laki	13 tahun	2	2	4	3	3	4	3	4	2	27
50	Muhammad Aldi	Laki-laki	13 tahun	3	2	3	4	2	4	3	4	3	28
51	Refita Sari	Perempuan	18 tahun	2	1	4	3	2	3	4	4	4	27
52	Nova Anis	Perempuan	17 tahun	2	1	2	4	3	4	4	4	3	27
53	Proyus Tesia	Perempuan	16 tahun	3	1	3	3	3	4	4	4	3	28
54	Marcel Apriyanto	Laki-laki	17 tahun	2	2	3	4	2	4	2	4	4	27
55	Abi Khairy Syahputra	Laki-laki	13 tahun	2	1	3	4	2	4	4	3	2	25
56	Siti Maysaroh	Perempuan	14 tahun	2	1	4	4	3	4	2	4	4	28
57	Dandi Irawan	Laki-laki	17 tahun	2	2	2	2	2	4	1	4	3	22
58	Nur Hayati	Perempuan	14 tahun	2	1	3	4	2	4	2	4	3	25
59	Lia Amelia	Perempuan	16 tahun	4	2	4	4	2	3	2	4	2	27
60	Sulhan Ridoi	Laki-laki	18 tahun	3	4	4	3	3	4	1	4	3	29
61	Intan Mutiara Hati	Perempuan	13 tahun	4	4	4	3	1	4	4	4	2	30
62	Tika Julia Dewi	Perempuan	18 tahun	3	2	3	3	1	2	1	4	3	22

Lampiran 11: Uji Normalitas dan Uji Homogenitas Variabel Penggunaan Gadget dan Interaksi Sosial

NPAR TESTS

/K-S(NORMAL)=RES_1

/MISSING ANALYSIS.

NPar Tests

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		78
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.41249113
Most Extreme Differences	Absolute	.092
	Positive	.063
	Negative	-.092
Test Statistic		.092
Asymp. Sig. (2-tailed)		.167 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

ONEWAY Y BY X

/STATISTICS HOMOGENEITY

/MISSING ANALYSIS.

Oneway

Test of Homogeneity of Variances

Interaksi Sosial

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.083	13	58	.391

ANOVA

Interaksi Sosial

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	549.754	19	28.934	2.217	.011
Within Groups	757.118	58	13.054		
Total	1306.872	77			

Lampiran 12: Hasil Uji Data Penelitian dengan Regresi Sederhana

REGRESSION
 /MISSING LISTWISE
 /STATISTICS COEFF OUTS R ANOVA
 /CRITERIA=PIN(.05) POUT(.10)
 /NOORIGIN
 /DEPENDENT Y
 /METHOD=ENTER X.

Regression

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Religiusitas ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: Agresivitas

b. All requested variables entered.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.561 ^a	.315	.306	3.445

a. Predictors: (Constant), Religiusitas

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	415.079	1	415.079	34.975	.000 ^b
	Residual	901.959	76	11.868		
	Total	1317.038	77			

a. Dependent Variable: Agresivitas

b. Predictors: (Constant), Religiusitas

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	6.964	3.481		2.000	.049
	Religiusitas	.545	.092	.561	5.914	.000

a. Dependent Variable: Agresivitas

Lampiran 13: R Tabel

Tabel r untuk df = 1 - 50

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
1	0.9877	0.9969	0.9995	0.9999	1.0000
2	0.9000	0.9500	0.9800	0.9900	0.9990
3	0.8054	0.8783	0.9343	0.9587	0.9911
4	0.7293	0.8114	0.8822	0.9172	0.9741
5	0.6694	0.7545	0.8329	0.8745	0.9509
6	0.6215	0.7067	0.7887	0.8343	0.9249
7	0.5822	0.6664	0.7498	0.7977	0.8983
8	0.5494	0.6319	0.7155	0.7646	0.8721
9	0.5214	0.6021	0.6851	0.7348	0.8470
10	0.4973	0.5760	0.6581	0.7079	0.8233
11	0.4762	0.5529	0.6339	0.6835	0.8010
12	0.4575	0.5324	0.6120	0.6614	0.7800
13	0.4409	0.5140	0.5923	0.6411	0.7604
14	0.4259	0.4973	0.5742	0.6226	0.7419
15	0.4124	0.4821	0.5577	0.6055	0.7247
16	0.4000	0.4683	0.5425	0.5897	0.7084
17	0.3887	0.4555	0.5285	0.5751	0.6932
18	0.3783	0.4438	0.5155	0.5614	0.6788
19	0.3687	0.4329	0.5034	0.5487	0.6652
20	0.3598	0.4227	0.4921	0.5368	0.6524
21	0.3515	0.4132	0.4815	0.5256	0.6402
22	0.3438	0.4044	0.4716	0.5151	0.6287
23	0.3365	0.3961	0.4622	0.5052	0.6178
24	0.3297	0.3882	0.4534	0.4958	0.6074
25	0.3233	0.3809	0.4451	0.4869	0.5974
26	0.3172	0.3739	0.4372	0.4785	0.5880
27	0.3115	0.3673	0.4297	0.4705	0.5790
28	0.3061	0.3610	0.4226	0.4629	0.5703
29	0.3009	0.3550	0.4158	0.4556	0.5620
30	0.2960	0.3494	0.4093	0.4487	0.5541
31	0.2913	0.3440	0.4032	0.4421	0.5465
32	0.2869	0.3388	0.3972	0.4357	0.5392

Tabel r untuk df = 51 - 100

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
51	0.2284	0.2706	0.3188	0.3509	0.4393
52	0.2262	0.2681	0.3158	0.3477	0.4354
53	0.2241	0.2656	0.3129	0.3445	0.4317
54	0.2221	0.2632	0.3102	0.3415	0.4280
55	0.2201	0.2609	0.3074	0.3385	0.4244
56	0.2181	0.2586	0.3048	0.3357	0.4210
57	0.2162	0.2564	0.3022	0.3328	0.4176
58	0.2144	0.2542	0.2997	0.3301	0.4143
59	0.2126	0.2521	0.2972	0.3274	0.4110
60	0.2108	0.2500	0.2948	0.3248	0.4079
61	0.2091	0.2480	0.2925	0.3223	0.4048
62	0.2075	0.2461	0.2902	0.3198	0.4018
63	0.2058	0.2441	0.2880	0.3173	0.3988
64	0.2042	0.2423	0.2858	0.3150	0.3959
65	0.2027	0.2404	0.2837	0.3126	0.3931
66	0.2012	0.2387	0.2816	0.3104	0.3903
67	0.1997	0.2369	0.2796	0.3081	0.3876
68	0.1982	0.2352	0.2776	0.3060	0.3850
69	0.1968	0.2335	0.2756	0.3038	0.3823
70	0.1954	0.2319	0.2737	0.3017	0.3798
71	0.1940	0.2303	0.2718	0.2997	0.3773
72	0.1927	0.2287	0.2700	0.2977	0.3748
73	0.1914	0.2272	0.2682	0.2957	0.3724
74	0.1901	0.2257	0.2664	0.2938	0.3701
75	0.1888	0.2242	0.2647	0.2919	0.3678
76	0.1876	0.2227	0.2630	0.2900	0.3655
77	0.1864	0.2213	0.2613	0.2882	0.3633
78	0.1852	0.2199	0.2597	0.2864	0.3611
79	0.1841	0.2185	0.2581	0.2847	0.3589
80	0.1829	0.2172	0.2565	0.2830	0.3568
81	0.1818	0.2159	0.2550	0.2813	0.3547
82	0.1807	0.2146	0.2535	0.2796	0.3527
83	0.1796	0.2133	0.2520	0.2780	0.3507

Lampiran 14: APD dan *Outline*

Alat Pengumpul Data (APD)

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

1. Identitas Remaja

Nama :

Umur :

Jenis Kelamin :

2. Petunjuk Pengisian

- Tulislah terlebih dahulu identitas Anda!
- Bacalah dengan teliti setiap item soal pada angket berikut ini!
- Pilihlahh salah satu jawaban yang sesuai dengan pilihan anda.
Berikan tanda centang (√) pada kolom jawaban yang telah disediakan.

Keterangan:

SL : Selalu

SR : Sering

KD : Kadang-kadang

TP : Tidak Pernah

Lembar Angket

Penggunaan *Gadget* (X)

No	Indikator	Sub Indikator	Pernyataan	SL	SR	KD	TP
1.	Kepentingan terhadap <i>gadget</i>	Kegunaan dan kepemilikan terhadap <i>gadget</i>	1. Saya menggunakan <i>handphone</i> milik saya sendiri				
			2. Saya membawa <i>gadget</i> kemana saja				

			3. Saya mengoperasikan <i>gadget</i> setiap hari				
			4. Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk merekam suara				
			5. Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk mengakses sosial media				
			6. Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk merekam gambar				
2.	Dampak dari penggunaan <i>gadget</i>	Penggunaan <i>gadget</i> secara positif	7. <i>Gadget</i> sangat bermanfaat bagi kehidupan saya				
			8. Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk mengerjakan tugas				
			9. <i>Gadget</i> menambah pengetahuan saya terutama tentang pengetahuan teknologi				
			10. Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk bisnis (<i>berjualan online</i>)				
		Penggunaan <i>gadget</i> secara negatif	11. Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk mengerjai teman				
			12. Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk bermain <i>game</i>				
			13. Saya tidak bisa hidup tanpa				

			<i>gadget</i>				
			14. Saya bermain <i>gadget</i> saat berkumpul dengan teman atau keluarga				
			15. Saya asyik menggunakan <i>gadget</i> hingga lupa waktu				

Interaksi Sosial (Y)

No	Indikator	Sub Indikator	Pernyataan	SL	SR	KD	TP
1.	Bentuk interaksi sosial asosiatif	Kerjasama	1. Saya berdiskusi bersama teman untuk memecahkan masalah				
			2. Saya ikut bekerja baktu membersihkan lingkungan sekitar				
			3. Saya ikut membantu orang tua mengerjakan pekerjaan rumah				
		Akomodasi	4. Saya menghargai pendapat orang lain ketika rapat				
			5. Saya menengahi pertikaian yang terjadi antar teman				
			6. Saya tidak memilih-milih dalam berteman				
		Asimilasi	7. Saya mengikuti trend berpakaian budaya barat				
			8. Saya menyukai musik dangdut				
3.	Bentuk interaksi sosial disosiatif	Persaingan	9. Saya dapat bersaing dengan teman-teman sekelas saya				
			10. Saya memiliki target bisa meraih ranking 5 besar di kelas				
		Kontroversi	11. Saya menghindari demo antar sesama pelajar				
			12. Saya menyebarkan berita bohong yang berhubungan dengan <i>issue</i> sensitif di dunia maya				
		Konflik	13. Saya membantah kepada orang tua				
			14. Saya berkelahi dengan teman sebaya				
			15. Saya mengambil barang orang tanpa izin				

B. Observasi

1. Petunjuk Observasi

- a. Peneliti dalam penelitian ini tidak menjadi bagian objek yang diteliti.
- b. Selama kegiatan penelitian berlangsung, peneliti mencatat dan mendeskripsikan hasil observasi.
- c. Waktu pelaksanaan kegiatan observasi dalam penelitian ini bersifat kondisional, yang mana dapat berubah sesuai situasi dan kondisi yang terdapat di lapangan pada saat penelitian berlangsung, hingga peneliti benar-benar memperoleh data yang diinginkan.

2. Objek Observasi

- a. Peneliti melihat, mengamati dan mencermati secara langsung perilaku remaja di desa Rajabasa Lama Kabupaten Lampung Timur.
- b. Peneliti melihat, mengamati dan mencermati serta mencatat secara umum sarana maupun prasarana yang ada di Desa Rajabasa Lama Kabupaten Lampung Timur.
- c. Mengamati dan mencatat tentang Desa Rajabasa Lama Kabupaten Lampung Timur.

C. Dokumentasi

1. Petunjuk Pelaksanaan

- a. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data-data yang berkaitan dengan pokok bahasan dalam penelitian.
- b. Dokumentasi dalam penelitian ini juga digunakan sebagai salah satu metode untuk mengumpulkan data-data yang dapat menunjang topik yang diteliti dalam penelitian ini.
- c. Waktu pelaksanaan dokumentasi dapat berubah sesuai dengan keadaan yang terdapat di lapangan pada saat penelitian, sampai peneliti memperoleh data yang diinginkan.

2. Pedoman Dokumentasi

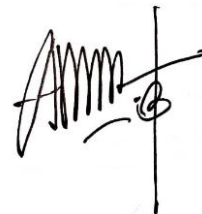
No	Aspek Yang Diamati
1.	Sejarah Desa Rajabasa Lama
2.	Kondisi Geografis Desa Rajabasa Lama
3.	Kepengurusan desa
4.	Sarana dan prasarana desa
5.	Dokumentasi yang berhubungan dengan pelaksanaan penelitian ini

Pembimbing



Anita Lisdiana, M.Pd
NIP. 199308212019032020

Metro, April 2023
Mahasiswa Yang Bersangkutan



Fikry Ulan Sari
NPM. 1901071018

OUTLINE**PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP INTERAKSI SOSIAL
REMAJA DI DESA RAJABASA LAMA KABUPATEN LAMPUNG
TIMUR****HALAMAN SAMPUL****HALAMAN JUDUL****HALAMAN PERSETUJUAN****NOTA DINAS****HALAMAN PENGESAHAN****ABSTRAK****HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN****HALAMAN MOTTO****HALAMAN PERSEMBAHAN****HALAMAN KATA PENGANTAR****DAFTAR ISI****DAFTAR TABEL****DAFTAR GAMBAR****DAFTAR LAMPIRAN****BAB I PENDAHULUAN**

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Batasan Masalah
- D. Rumusan Masalah
- E. Tujuan Penelitian
- F. Manfaat Penelitian
- G. Penelitian Relevan

BAB II LANDASAN TEORI

- A. Interaksi Sosial
 - 1. Pengertian Interaksi Sosial
 - 2. Syarat-syarat Terjadinya Interaksi Sosial
 - 3. Bentuk-bentuk Interaksi Sosial

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Terjadinya Interaksi Sosial
- B. Gadget
 1. Pengertian *Gadget*
 2. Dampak Positif Penggunaan *Gadget*
 3. Dampak Negatif Penggunaan *Gadget*
 4. Penggunaan *Gadget* Pada Remaja
- C. Remaja
- D. Kerangka Berfikir
- E. Hipotesis Penelitian

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

- A. Rancangan Penelitian
- B. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel
 1. Definisi Konseptual
 2. Definisi Operasional Variabel
- C. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel
 1. Populasi
 2. Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel
- D. Teknik Pengumpulan Data
 1. Angket
 2. Observasi
 3. Dokumentasi
- E. Instrumen Penelitian
- F. Pengujian Instrumen
 1. Uji Validitas
 2. Uji Reliabilitas
- G. Teknik Analisis Data
 1. Analisis Deskriptif
 2. Uji Prasyarat Analisis Data
 3. Analisis Regresi Linier Sederhana

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

B. Pembahasan

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

Pembimbing



Anita Lisdiana, M.Pd
NIP. 199308212019032020

Metro, April 2023
Mahasiswa Yang Bersangkutan



Fikry Ulan Sari
NPM. 1901071018

Lampiran 15: Surat Izin Prasurvey



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : B-3610/In.28/J/TL.01/07/2022
Lampiran : -
Perihal : **IZIN PRASURVEY**

Kepada Yth.,
KEPALA DESA RAJABASA LAMA,
KABUPATEN LAMPUNG TIMUR
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

Nama : **FIKRY ULAN SARI**
NPM : 1901071018
Semester : 7 (Tujuh)
Jurusan : Tadris IPS
Judul : **PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP POLA
INTERAKSI SOSIAL ANAK DI DESA RAJABASA LAMA,
KABUPATEN LAMPUNG TIMUR**

untuk melakukan prasurvey di DESA RAJABASA LAMA, KABUPATEN LAMPUNG TIMUR, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya prasurvey tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 20 Juli 2022
Ketua Jurusan,



Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma
M.Pd
NIP 19880823 201503 1 007

Lampiran 16: Balasan Izin Prasurvey



PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TIMUR
KECAMATAN LABUHAN RATU
DESA RAJABASA LAMA

Alamat : Jl. Raya Lintas Timur, Rajabasa Lama Kode Pos 34375

Nomor : 140/ /RBL/P/IV/2022 Rajabasa Lama , 15 Agustus 2022
 Lampiran : -
 Perihal : Izin PraSurvey

Kepada Yth,
 Bapak/Ibu Dekan
 Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro
 Di_ Kota Metro.

Dengan Hormat;

Berdasarkan Surat Nomor : B-3610/In.28/J/TL.01/07/2022 Prihal Permohonan Prasurvey mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro pada :

Nama : **FIKRY ULAN SARI**
 NPM : 1901071018
 Semester : 7 (Tujuh)
 Jurusan : Tadris IPS

Dengan Judul Penelitian "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Anak Di Desa Rajabasa Lama Kabupaten Lampung Timur", maka dengan ini kami sampaikan bahwa mahasiswa/mahasiswi tersebut diatas dapat kami terima untuk melaksanakan Penelitian di Desa Rajabasa Lama.

Atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Kepala Desa Rajabasa Lama



Lampiran 17: Surat Bimbingan Skripsi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Inngmulyo Metro Timur Kola Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah.ian@metrouniv.ac.id

Nomor : B-2167/In.28.1/J/TL.00/05/2023
Lampiran : -
Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,
Anita Lisdiana, M.Pd (Pembimbing 1)
(Pembimbing 2)
di-

Tempat
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama : **FIKRY ULAN SARI**
NPM : 1901071018
Semester : 8 (Delapan)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tadris IPS
Judul : **PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP INTERAKSI SOSIAL
REMAJA DI DESA RAJABASA LAMA KABUPATEN LAMPUNG TIMUR**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
 - a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2;
 - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1;
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 11 Mei 2023

Ketua Jurusan,



**Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma
M.Pd**

NIP 19880823 201503 1 007

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik. Untuk memastikan keasliannya, silahkan scan QRCode dan pastikan diarahkan ke alamat <https://sismik.metrouniv.ac.id/v2/cek-suratbimbingan.php?npm=1901071018>.
Token = 1901071018

Lampiran 18: Surat Izin *Research*



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-2293/In.28/D.1/TL.00/05/2023
Lampiran :-
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
KEPALA DESA RAJABASA LAMA
KABUPATEN LAMPUNG TIMUR
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-2294/In.28/D.1/TL.01/05/2023, tanggal 17 Mei 2023 atas nama saudara:

Nama : **FIKRY ULAN SARI**
NPM : 1901071018
Semester : 8 (Delapan)
Jurusan : Tadris IPS

Maka dengan ini kami sampaikan kepada saudara bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di DESA RAJABASA LAMA KABUPATEN LAMPUNG TIMUR, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP INTERAKSI SOSIAL REMAJA DI DESA RAJABASA LAMA KABUPATEN LAMPUNG TIMUR".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 17 Mei 2023
Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
NIP 19670531 199303 2 003

Lampiran 19: Balasan Izin *Research*



PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TIMUR
KECAMATAN LABUHAN RATU
DESA RAJABASA LAMA

Alamat : Jl. Raya Lintas Timur, Rajabasa Lama 34196

Nomor : 140/613 /RBL/PN/2023
 Lampiran : -
 Perihal : **Balasan Izin Research**

Rajabasa Lama , 25 Mei 2023

Kepada Yth,
 Bapak/Ibu Dekan
 Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro
 Di_
 Kota Metro

Dengan Hormat;

Berdasarkan Surat Nomor : B-2293/IN.28.D.1/TL.00/05/2023 Permohonan Izin Research Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro pada :

Nama : **FIKRY ULAN SARI**
 NPM : 1901071018
 Semester : 8 (Delapan)
 Jurusan : Tadris IPS

Dengan Judul Penelitian "PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP INTERAKSI SOSIAL REMAJA DI DESA RAJABASA LAMA KABUPATEN LAMPUNG TIMUR" maka dengan ini kami sampaikan bahwa mahasiswa/mahasiswi diatas dapat kami terima untuk melaksanakan research di Desa Rajabasa Lama.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Kepala Desa Rajabasa Lama

ZUNAIPI

Lampiran 20: Surat Tugas



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-2294/In.28/D.1/TL.01/05/2023

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : **FIKRY ULAN SARI**
NPM : 1901071018
Semester : 8 (Delapan)
Jurusan : Tadris IPS

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di DESA RAJABASA LAMA KABUPATEN LAMPUNG TIMUR, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP INTERAKSI SOSIAL REMAJA DI DESA RAJABASA LAMA KABUPATEN LAMPUNG TIMUR".
 2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro
Pada Tanggal : 17 Mei 2023

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
NIP 19670531 199303 2 003



Lampiran 21: Surat Keterangan Bebas Pustaka



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
UNIT PERPUSTAKAAN**

NPP: 1807062F0000001

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id; pustaka.iain@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-958/In.28/S/U.1/OT.01/06/2023**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : FIKRY ULAN SARI
NPM : 1901071018
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ Tadris IPS

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2022 / 2023 dengan nomor anggota 1901071018

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 21 Juni 2023
Kepala Perpustakaan



Dr. Asid, S. Ag., S. Hum., M.H., C.Me.
NIP. 19750505 200112 1 002

Lampiran 22: Kartu Bimbingan Skripsi**BUKU BIMBINGAN PROPOSAL
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Nama : *Fikry Ulan Sari*
NPM : *1901071018*
Jurusan : *Tadris IPS*

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
(IAIN) METRO**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
 FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telepon (0725); faksimili (0725) 47296; website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA
 FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO

Nama Mahasiswa : Fikry Ulan Sari Jurusan : Tadris IPS
 NPM : 1901071018 Semester/TA : 8 / 2023

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
1.	Sabtu, 5/2023 11	Anita Lisdrana, M.Pd	Bab I Latar Belakang	
2.	Senin, 16/2023 01	Anita Lisdrana, M.Pd	Bab II - Penulisan diperbaiki - Footnote ditambah	
3.	Jum'at, 17/2023 03	Anita Lisdrana, M.Pd	Bab III - Teknik pengambilan sampel diperbaiki - Indikator disinkronkan dengan bab I dan bab II	
4.	Selasa, 21/2023 03	Anita Lisdrana, M.Pd	AEC Sem pro	

Mengetahui
Ketua Jurusan

Tubagus Ali R.P.K., M.Pd
 NIP. 198806232015031007

Dosen Pembimbing

Anita Lisdrana, M.Pd
 NIP. 199308212019031020

BUKU BIMBINGAN SKRIPSI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN



Nama : Fikry Ulan Sari
NPM : 1901071018
Jurusan : Tadris IPS

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
(IAIN) METRO



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN


Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telepon (0725), faksimili (0725) 47296; website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO

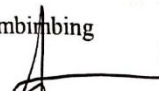
Nama Mahasiswa : Fikry Ulan Sari Jurusan : Tadris IPS
 NPM : 1901071018 Semester/TA : 8 / 2023

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
	8/05 2023	Anita L	Perbaikan KPD & outline	A
	09/05 23	Anita L	Revisi APD & outline	A

Mengetahui
 Kepala Jurusan


 Tubagus Al-Rachman P.K.M.Pd
 NIP. 198808232015031007

Dosen Pembimbing


 Anita Lisdiana, M.Pd
 NIP. 19930621 2019032020



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telepon (0725); faksimili (0725) 47296; website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO

Nama Mahasiswa : Fikry Ulan Sari Jurusan : Tadris IPS
 NPM : 1901071018 Semester/TA : 8 / 2023

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
	09/2023 06	Anita Lisiana	- Abstrak - Bab I pendahuluan diperjelas - Bab II dilengkapi - Bab IV pembahasan dikaitkan dg teori - Kesimpulan disesuaikan	
	19/06 2023	Anita Lisiana	- Ditambahkan kerangka cerfikat - Kesimpulan disesuaikan - Dokumentasi diperbaiki	

Mengetahui
Ketua Jurusan

Tubagus Ali Rachman P.k, M.Pd
NIP. 198808232015031007

Dosen Pembimbing

Anita Lisiana, M. Pd
NIP. 199308212019032020



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telepon (0725); faksimili (0725) 47296; website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO

Nama Mahasiswa : Fikry Ulan Sari Jurusan : Tadris IPS
 NPM : 1901071018 Semester/TA : 8 / 2023

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
3.	20/10/2023	Anita Lisiana	ACC & Munagasahkan	

Mengetahui
 Ketua Jurusan

Tubagus Ari Rachman P.K. M.Pd
 NIP. 198808232015031007.

Dosen Pembimbing

Anita Lisiana, M.Pd
 NIP. 199308212019032020

Lampiran 23: Dokumentasi Kegiatan Penelitian



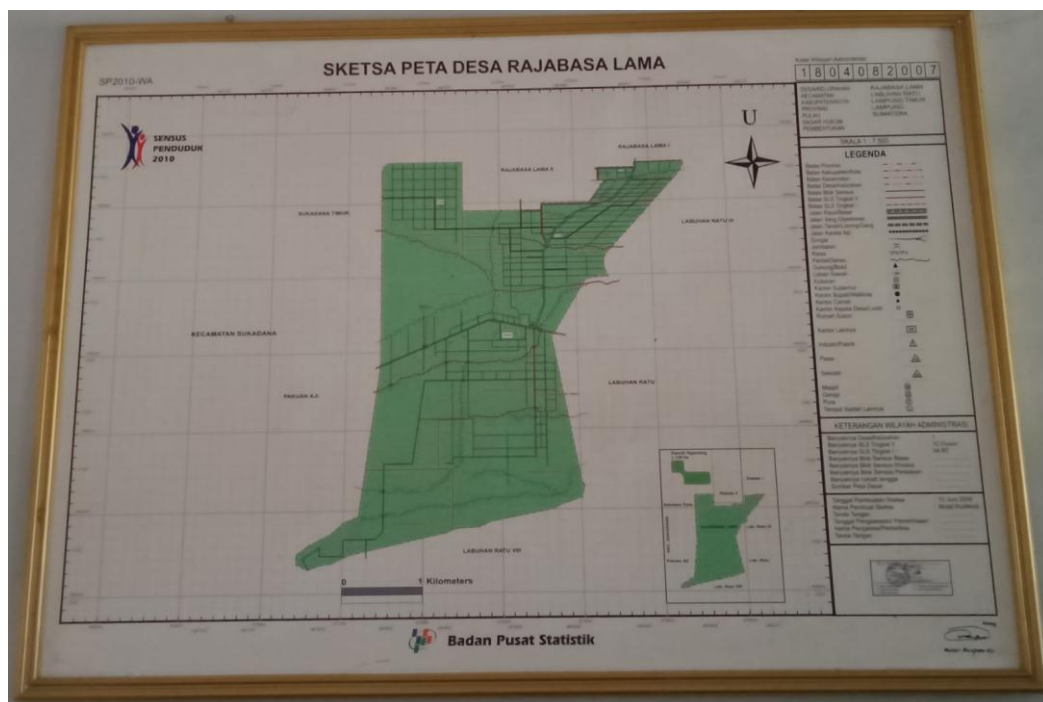
(Foto permohonan Surat Izin Penelitian Dengan Sekretaris Desa)



(Foto Balai Desa Desa Rajabasa Lama)



(Foto Aula Desa Rajabasa Lama)



(Foto Sketsa Peta Desa Rajabasa Lama)



(Foto Penjelasan Petunjuk Pengisian Angket)



(Foto Bersama Remaja Desa Rajabasa Lama)



(Foto Bersama Setelah pengisian Angket)



(Foto Remaja Sedang Bermain *Gadget*)

Lampiran 24: Hasil Turnitin Skripsi



PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP INTERAKSI SOSIAL REMAJA DI DESA RAJABASA LAMA KABUPATEN LAMPUNG TIMUR

by Fikry Ulan Sari Npm. 1901071018

Submission date: 21-Jun-2023 07:10AM (UTC+0700)
Submission ID: 2119965238
File name: SKRIPSI_FIKRY_ULAN_SARI_-_1901071018.docx (329.36K)
Word count: 14344
Character count: 92069

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP INTERAKSI
SOSIAL REMAJA DI DESA RAJABASA LAMPUNG TIMUR

ORIGINALITY REPORT

15%	14%	5%	6%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.radenintan.ac.id Internet Source	5%
2	Submitted to IAIN Metro Lampung Student Paper	2%
3	repository.metrouniv.ac.id Internet Source	2%
4	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	1%
5	Submitted to Universitas Diponegoro Student Paper	1%
6	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	1%
7	sc.syekhnurjati.ac.id Internet Source	1%
8	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1%

digilib.unimed.ac.id



9	Internet Source	1%
10	e-campus.iainbukittinggi.ac.id Internet Source	1%

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama lengkap Fikry Ulan Sari, lahir di Braja Gemilang pada tanggal 12 Agustus 2001. Peneliti merupakan putri dari pasangan Bapak Haryono dan Ibu Suharyati. Peneliti merupakan putri sulung dari dua bersaudara, adiknya bernama Fikry Trinanda Putra. Peneliti saat ini tinggal bersama orang tua di Desa Rajabasa Lama, Kecamatan Labuhan Ratu, Kabupaten Lampung Timur, Provinsi Lampung.

Pada tahun 2006, peneliti memulai pendidikan formal pada jenjang Taman Kanak-Kanak di TK Pertiwi Labuhan Ratu 8, lalu melanjutkan di SDN 1 Labuhan Ratu 8 dan lulus di tahun 2013. Selanjutnya peneliti meneruskan pendidikan pada jenjang SLTP di SMP Negeri 2 Labuhan Ratu dan lulus tahun 2016. Setelah itu, peneliti melanjutkan pendidikan pada jenjang SLTA di SMAN 1 Labuhan Ratu dan lulus tahun 2019. Setelah lulus SMA, peneliti melanjutkan pendidikan pada jenjang perkuliahan di Program Strata Satu (S-1), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.