

**HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET
DENGAN INTERAKSI SOSIAL SISWA MA MAMBAUL ULUM
BANTUR**

SKRIPSI

OLEH:

ROHMAWATI

NIM: 1773201052



UNIVERSITAS ISLAM

RADEN RAHMAT

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
OKTOBER 2021
HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET
DENGAN INTERAKSI SOSIAL SISWA MA MAMBAUL
ULUM BANTUR**

SKRIPSI

Diajukan kepada

**Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Islam Raden
Rahmat Malang untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam
menyelesaikan program Sarjana Psikologi**

Oleh:

ROHMAWATI

NIM: 1773201052

**PROGAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
OKTOBER 2021
HALAMAN PERSETUJUAN**

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Siswa MA Mambaul Ulum Bantur
Disusun oleh : Rohmawati
NIM : 1773201052
Prodi : Psikologi

Telah diperiksa dan disetujui untuk dipertahankan
di depan tim penguji

Malang, 09 Oktober 2021

Mengetahui dan Menyetujui,

Kaprodi,



Abdul Latif A.A., M. Psi., M. Si
NIDN. 713128704

Pembimbing



Melly Amalia Vardia., S.Psi., M.Psi.
NIDN. 724039202

RADEN RAHMAT

HALAMAN PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan
Interaksi Sosial Siswa MA Mambaul Ulum Bantur

Dipersiapkan dan disusun oleh

Rohmawati
1773201052

Telah diperiksa dan disetujui untuk dipertahankan di depan tim penguji

Malang, 03 November 2021

Tim Penguji,

Pembimbing

Ketua Penguji

Melly Amalia Vardia., S.Psi., M.Si
NIDN. 724039202

Nixie Devina Rahmadiani., M. Psi.,
Psikolog
NIDN. 717119301

Anggota Penguji

Titin Kholisna., S.Psi., M.Pd
NIDN. 715068406

Malang, 03 November 2021

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



RR. Hesti Setyedyah., M. Psi., Psikolog
NIDN. 716107605

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rohmawati

NIM : 1773201052

Program Studi : Psikologi

Fakultas : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar – benar merupakan hasil karya saya sendiri; bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang, 9 Oktober 2021
Yang membuat pernyataan,



HALAMAN PERSEMBAHAN

Peneliti sadar penyusunan skripsi ini tidak akan berjalan dengan lancar tanpa dukungan dan motivasi dari orang – orang terkasih. Oleh karena itu dengan segala

kerendahan dan ketulusan hati, peneliti mengucapkan terimakasih dan penghargaan yang sebesar – besarnya kepada:

1. Ibu RR. Hesti Setyodyah, M.Psi., Psikolog selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik beserta staf.
2. Bapak Abdul Latif A. A, S.Psi, M.Si selaku Ketua Prodi Psikologi beserta staf.
3. Ibu Melly Amalia Vardia., S.Psi., M.Si selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dan motivasi kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
4. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik yang telah memberikan ilmu kepada peneliti sejak berada di bangku kuliah.
5. Bapak Ust. Arifin S.Pd, dan Bapak Komaruddin S.Pd selaku pengurus FK PQ Kabupaten Malang yang telah memberikan jalan untuk kami agar bisa melanjutkan pendidikan S1.
6. Suami terkasih M. Wahyudi yang telah memberikan cinta, kasih sayang, dukungan, support, nasehat, dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini dan Ma'rifatillah ananda putri tercinta yang selalu menemani ibu selama proses perkuliahan hingga terselesainya skripsi ini. Ayahanda tercinta Miskat, Ibu tercinta Siti Sumiyati, Mas Didin, adek M. Saiful B, adek M. Ali S, dan Adek Faris yang telah memberikan dukungan, support, nasehat, cinta, kasih sayang, dan berperan dalam proses perkuliahan hingga menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

7. Budhe Painten, Pakdhe Mulatip, mbk Sriana, cak Supriadi, Firda, dan Nabila yang turut berperan dalam terlaksananya proses perkuliahan hingga terselesainya skripsi ini.

8. Kepada teman – teman “Rombongan Kidul”, teman – teman kelas ekstensi FKPQ 2017 dan teman – teman kelas regular 2017, yang telah memberikan dukungan, dan motivasi selama masa perkuliahan hingga terselesainya

skripsi ini.

Atas segala jerih payah dan kebaikannya selama ini semoga mendapat balasan yang berlipat dari Allah SWT. Aamiin Yaarobbal ‘Alamiin. Peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat khususnya bagi peneliti, dan umumnya bagi semua pembaca. Peneliti sadar bahwa dalam penulisan skripsi ini terdapat banyak kekurangan, untuk itu peneliti berharap adanya kritik dan saran yang membangun dari pembaca untuk perbaikan dan kemajuan peneliti kedepan.

Malang, 9 Oktober 2021

Peneliti

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

ABSTRACT

Rohmawati. (2021). The relationship between the intensity of gadget use and the social interaction of MA Mambul Ulum Bantur student. Thesis, Psychology Study Program, Faculty of Social and Political Sciences, Raden Rahmat Islamic University, Malang. Advisor Melly Amalia Vardia S. Psi., M. Si.

Keywords: Intensity of gadget use, Social interaction, Adolescents.

This study aims to determine the relationship between the intensity of gadget use and the social interaction of MA Mambul Ulum Bantur student. The form of this research is quantitative correlation. Based on the hypothesis test that has been carried out by the researcher, it can be seen that the r count on the gadget users and social interaction variables is $-1.85808E + 14$, while the r table is 0.25003490 , so r count $<$ r table. Because the r count is lower than the r table, it shows that there is no significant relationship between the variables of gadget use and social interaction in adolescents at Madrasah Aliyah Mambaul Ulum Bantur. The results of the product moment correlation analysis prove that there is no significant relationship or there is a negative relationship between the gadget user variable and the social interaction variable in adolescents. This study shows that students' social interactions do not only depend on the use of gadgets but are also influenced by other factors. Among others, the imitation factor, the suggestion factor, the identification factor, the sympathy factor, Gerungan (2004).



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

ABSTRAK

Rohmawati. (2021). Hubungan intensitas penggunaan gadget dengan interaksi sosial siswa MA Mambul Ulum Bantur. Skripsi, Program Studi Psikologi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Islam Raden Rahmat Malang.

Pembimbing Melly Amalia Vardia S.Psi., M. Si.

Kata kunci: Intensitas penggunaan gadget, Interaksi social, Remaja.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan intensitas penggunaan gadget dengan interaksi sosial siswa MA Mambul Ulum Bantul. Bentuk

penelitian ini adalah kuantitatif kolerasi. Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan oleh peneliti dapat diketahui bahwa r hitung pada variabel pengguna gadget dan interaksi social adalah $-1,85808E+14$, Sedangkan r tabelnya adalah $0,25003490$, jadi r hitung $<$ r tabel. Karena r hitung lebih rendah dari r tabel maka menunjukkan tidak adanya hubungan yang signifikan antara variabel penggunaan gadget dan interaksi social pada remaja di Madrasah Aliyah Mambaul Ulum Bantul.

Hasil analisis korelasi *product moment* membuktikan berarti tidak ada hubungan yang signifikan atau adanya hubungan negative antara variabel pengguna gadget dan variabel interaksi social pada remaja. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan peneliti terdapat tingkatan intensitas penggunaan gadget pada siswa MA Mambaul Ulum Bantul dengan kategori tinggi sebesar 19.35% pada 12 responden, dengan kategori sedang sebanyak 75.81% pada 47 responden, dan dengan kategori rendah sebanyak 4.84% pada 3 responden. Dan terdapat tingkatan interaksi sosial pada siswa MA Mambaul Ulum Bantul dengan kategori tinggi sebesar 22.58% pada 14 responden, dengan kategori sedang sebanyak

70.97% pada 44 responden, dan dengan kategori rendah sebanyak 6.45% pada 4 responden. Hal ini menunjukkan bahwa interaksi sosial siswa tidak hanya tergantung pada faktor intensitas penggunaan gadget saja melainkan dipengaruhi juga oleh faktor-faktor lainnya. Antara lain faktor imitasi, faktor sugesti, faktor identifikasi, faktor simpati, Gerungan (2004).

KATA PENGANTAR

BISMILLAHIRROHMAANIRROHIIMI

Alhamdulillah puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan Rahmat, Anugrah dan Karunia-NYA sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan sebaik-baiknya. Sholawat dan salam semoga tetap terlimpahkan kepada Junjungan Sang Motivator Baginda Nabi Muhamma SAW yang telah membawa petunjuk kebenaran seluruh umat manusia yaitu AD-DDIN AL ISLAM yang kita harapkan syafa'atnya di dunia dan akhirat.

Seiring dengan itu penelitian skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana. Setelah melalui prosedur yang ditentukan oleh prodi dalam penulisan skripsi maka terwujudlah skripsi penelitian yang berjudul

“HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET DENGAN INTERAKSI SOSIAL SISWA MA MAMBAUL ULUM BANTUR”.

Peneliti sadar dengan kekurangan dalam penulisan skripsi ini, karena kesempurnaan hanya milik Allah SWT. Semoga dengan penulisan skripsi ini dapat memberikan manfaat untuk para pembaca secara umum dan manfaat bagi peneliti secara khusus.

Malang, Oktober 2021

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	
ix	
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	
xii	
DAFTAR TABEL	
xiv	
DAFTAR LAMPIRAN	
xv	
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang	
1	
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II	
8	
KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Empiris	8
B. Kajian Teoritis	9
B. 1 Teori Remaja	9
B.2. Teori Interaksi Sosial.....	14
B.3. Teori Intensitas Penggunaan Gadget	
22	
C. Kerangka Teori	24
D. Hipotesis	24
BAB III	26
METODE PENELITIAN	26
A. Rancangan Penelitian	26
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	26
C. Variabel Penelitian dan Pengukurannya	29
C.1. Identifikasi Variabel	29

C.2. Definisi Operasional Variabel	30
D. Populasi dan Sampel	31
D.1. Populasi	31
D.2. Sampel	31
D.3. Teknik pengambilan sampel	32
E. Sumber Data	32
F. Metode Pengumpulan Data dan Uji coba Instrumen	33
F.1. Metode Pengumpulan Data	33
F.2. Instrumen Penelitian	34
G. Teknik Analisis Data	39
G.1. Uji Validitas dan Reliabilitas	39
G.2. Alat Analisis	41
G.3. Uji Asumsi Klasik	41
H. Uji Hipotesis	42
BAB IV	44
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44
A. HASIL PENELITIAN.....	44
A.1. Hasil Uji Coba Instrument	44
A.2. Hasil Uji Klasik	50
A.3. Hasil Uji Hipotesis	51
B. PEMBAHASAN	55
BAB V	58
KESIMPULAN DAN SARAN	58
A. KESIMPULAN	58
B. SARAN	58
DAFTAR PUSTAKA	60
Tabel Kuesioner Skala Interaksi Sosial	62

DAFTAR TABEL

Table 1. Kerangka Teori 24

Table 2. Struktur Organisasi 28

Table 3. Profil Sekolah 29

Table 4. Blue Print Pengguna Gadget 36

Table 5. Blue Print Intensitas Pengguna Gadget 38

Table 6. Kriteria Tingkat Validitas 40

Table 7. Kriteria Tingkat Reliabilitas 41

Table 8. Pedoman Interpretasi koefisien 43

Table 9. Hasil Uji Validitas Skala Intensitas Penggunaan Gadget 45

Table 10. Hasil Uji Validitas Intensitas Pengguna Gadget 46

Table 11. Hasil Uji Validitas Skala Interaksi Sosial 48

Table 12. Hasil Uji Validitas Skala Interaksi Sosial 48

Table 13. hasil uji reliabilitas skala intensitas penggunaan gadget. 49

Table 14. Uji Reliabilitas Skala Interaksi Sosial 50

Table 15. Hasil Uji Normalitas 50

Table 16. hasil uji linearitas 51

Table 17. Hasil Uji Hipotesis 51

Table 18. A.4. Tingkat Intensitas Penggunaan Gadget 52

Table 19. Hasil Deskriptif Intensitas Penggunaan Gadget 53

Table 20. mean dan standar deviasi interaksi sosial 53

Table 21. Hasil Deskriptif Interaksi Sosial 54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner Skala Interaksi Sosial 62

Lampiran 2. Tabel Kuesioner Skala intensitas Penggunaan Gadget 65

Lampiran 3. Tabel hasil uji validitas skala intensitas penggunaan gadget. 68

Lampiran 4. Tabel Hasil Uji Validitas Skala Interaksi Sosial. 70

Lampiran 5. Surat Pernyataan Professional Judgement 71

Lampiran 6. Data Tabulasi Reliabilitas Interaksi Sosial 72

Lampiran 7. Data Reliabilitas Intensitas Penggunaan Gadget 73

Lampiran 8. Data Tabulasi Validitas Interaksi Sosial 74

Lampiran 9. Data Tabulasi Validitas Intensitas Penggunaan Gadget 76



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Manusia adalah makhluk sosial yaitu makhluk yang di dalam hidupnya tidak bisa melepaskan diri dari pengaruh manusia lain. Karena dalam diri manusia memiliki kebutuhan sosial (*social need*) yang mendorong untuk bisa saling terhubung atau berinteraksi dengan manusia lainnya. Suhardi dan Sunarti (2019) menyatakan Interaksi sosial yang tertib dan teratur adalah adanya hubungan timbal balik antar individu – individu, kelompok – kelompok atau kelompok – individu yang saling berpengaruh satu sama lain. Pengaruhnya adalah adanya sistem kerja sama dan atau persaingan.

Walgito (2007) mengemukakan Interaksi sosial adalah hubungan antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok yang dapat mempengaruhi satu sama lain sehingga terdapat hubungan yang saling timbal balik.

Menurut *Thibaut* dan *Kelley* (1979) dan *Chaplin* (1979) dalam Ali dan Asrori (2010) Interaksi adalah sebuah peristiwa yang mempengaruhi ketika dua orang atau lebih hadir bersama dan saling berkomunikasi satu sama lain yang bersifat alami dimana setiap individu saling mempengaruhi satu sama lain. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial adalah hubungan komunikasi antar individu atau kelompok yang saling mempengaruhi satu sama lain atau ada hubungan timbal balik.

Adapun faktor – faktor yang dapat mempengaruhi (mendasari) terjadinya interaksi sosial ada empat, yaitu imitasi, sugesti, empati, dan identifikasi. Selain

itu juga terdapat dua hal yang turut andil dalam mempengaruhi interaksi sosial, yaitu faktor internal dan eksternal (Rakhmat, 2012). Faktor internal merupakan dorongan yang berasal dari dalam diri individu, sedangkan faktor eksternal merupakan dorongan yang berasal dari luar diri individu. Yang termasuk faktor internal adalah afektif (terdiri dari motif, sikap, emosi), kognitif yang merupakan kepercayaan dan konatif atau kebiasaan. Yang termasuk faktor eksternal adalah faktor lingkungan alam, faktor desain dan arsitektur, faktor temporal, suasana perilaku, dan teknologi. Ternyata teknologi inilah yang menjadi faktor utama yang dapat mempengaruhi interaksi sosial pada remaja dalam penelitian ini.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat memunculkan berbagai macam jenis dan fitur teknologi baru salah satunya adalah gadget. Perkembangan teknologi (gadget) ternyata sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku orang dewasa bahkan remaja dan anak - anak (SD, SMP, SMA). Salah satu pengaruh penggunaan gadget adalah terganggunya kemampuan anak - anak dan remaja dalam bidang interaksi sosial atau berkomunikasi. Karena penggunaan gadget yang tidak bertanggung jawab dan berlebihan pada akhirnya dapat menjadikan anak bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik pada lingkungan keluarga, teman maupun masyarakat (Dindin, 2012). Jadi fokus permasalahan yang terjadi pada interaksi sosial remaja adalah karena penggunaan gadget.

Data dari TNS *Infratest Germany* mengungkapkan bahwa kelompok umur kurang dari 25 tahun adalah mayoritas pengguna *smartphone* dengan persentase hampir 80%. Dengan demikian, kelompok umur yang paling terekspos *smartphone*

ialah usia kurang dari 25 tahun yang merupakan kelompok remaja (Susanto, 2018 dalam Huda, 2020). Banyaknya pengguna *smartphone* di kalangan remaja, memberikan peluang yang tinggi kepada remaja untuk terpapar dampak negatif dari penggunaan *smartphone*, seperti: menurunnya prestasi belajar, penurunan kuantitas dan kualitas tidur, buruknya kesehatan mental, (Harwood et al., 2014) mengurangi olahraga kardio, (Barkley et al., 2016) mengurangi tingkat kepuasan hidup (Lepp et al., 2014) dalam Huda (2020).

Adanya hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan interaksi sosial dikarenakan intensitas penggunaan gadget dapat mempengaruhi interaksi sosial baik pada masyarakat maupun pada remaja. Dimana dalam hal ini gadget dapat menyajikan berbagai fitur yang dianggap menyenangkan sebagai hiburan dan dianggap penting misalnya untuk komunikasi jarak jauh. Namun dengan meningkatnya jumlah penggunaan gadget serta cara berkomunikasi yang berubah – ubah dapat menimbulkan suatu kesenangan dalam penggunaan alat - alat teknologi guna membantu dan memudahkan aktivitas-aktivitas manusia, akan tetapi di sisi lain penggunaan teknologi yang semakin meningkat itu justru menurunkan hubungan interaksi sosial individu. Menurut Ameliola & Nugraha (2013) dalam Yulia Bewu dkk. (2019) menyatakan bahwa Interaksi sosial yang terjadi lewat media membuat ikatan solidaritas sosial siswa menjadi melemah.

Hal ini terbukti lewat hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di tempat penelitian. Dimana dalam hal ini gadget menyebabkan adanya kesenjangan interaksi sosial antar siswa di MA MAMBAUL ULUM yang sesuai dengan hasil observasi pada 2 kelas dan wawancara pada 3 siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa rata – rata para siswa/i memiliki gadget bahkan membawanya ke Sekolah. Dan ketika di Sekolah saat jam kosong siswa/i menyediakan karpet yang digunakan

sebagai alas untuk tempat tiduran untuk menggunakan gadgetnya masing – masing dengan asyik tanpa adanya komunikasi antar sesama, dan kelas terlihat hening. Hasil wawancara menunjukkan ketika menggunakan gadget biasanya mereka mengakses berbagai fitur dengan fasilitas internet, misalnya: bermain *Game*, menonton Film, *editing* foto/ video, sosial media (*Watshap, Facebook, Instragram*), dan Tik-tok. Mereka mengaku ketika sedang mengakses internet mereka tidak dapat merespons lingkungan dengan baik, hal ini diwujudkan oleh perilaku ketika mereka diajak berbicara saat sedang mengakses internet mereka tidak dapat merespons temannya. Di antara salah satu siswa juga mengaku pernah ditegur salah satu guru lantaran bermain gadget saat jam pelajaran berlangsung. Salah satu di antara mereka juga mengaku bahwa terkadang merasa jengkel apabila terdapat teman yang mengajaknya berbicara saat ia asyik menggunakan gadgetnya karena ia merasa dirinya terganggu. Hasil wawancara terhadap salah satu staf dewan guru memaparkan “ketika saya memanggil siswa yang sedang menggunakan gadget mereka tidak merespons dengan sigap sampai saya menyentuh/ mencolek tangannya, setelah saya lihat ternyata mereka sedang bermain *game*, dan ketika mereka sedang bermain *game* mereka berbicara sendiri terbawa suasana yang ada di dalam *game* tersebut (*Tolong saya, awas ya kalian kalau tidak menolong saya!*)”.

Adapun aspek – aspek interaksi sosial menurut Soekanto (2002) yaitu : 1. Aspek kontak sosial, merupakan peristiwa terjadinya hubungan sosial antara individu satu dengan lain. Kontak yang terjadi tidak hanya fisik tapi juga secara simbolik seperti senyum, jabat tangan. Kontak sosial dapat positif atau negatif.

Kontak sosial negatif mengarah pada suatu pertentangan sedangkan kontak sosial positif mengarah pada kerja sama. 2. Aspek komunikasi. Komunikasi adalah menyampaikan informasi, ide, konsepsi, pengetahuan dan perbuatan kepada sesamanya secara timbal balik sebagai penyampai atau komunikator maupun penerima atau komunikan. Tujuan utama komunikasi adalah menciptakan

pengertian bersama dengan maksud untuk mempengaruhi pikiran atau tingkah laku seseorang menuju ke arah positif. Ternyata hasil observasi tidak sesuai dengan aspek – aspek di atas.

Karena pada kenyataannya para siswa/i justru lebih asyik dengan gadget yang mereka miliki ketimbang memperhatikan lingkungan sekitarnya. Padahal Interaksi sosial remaja yang sesuai adalah adanya kontak sosial baik secara fisik maupun simbolik dan adanya penyampaian dan penerimaan informasi untuk saling mempengaruhi pikiran atau tingkah laku satu sama lain.

Dalam hal ini ada penelitian terkait yaitu yang dilakukan oleh Muflih dkk. pada 2015 dengan judul “Penggunaan *smartphone* dan interaksi sosial pada remaja di SMA Negeri 1 Kalasan Sleman Yogyakarta”. Sampel yang digunakan adalah 207 siswa SMA di Sleman Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* sebagian besar kurang baik sebanyak 121 (58,5%), tingkat ketergantungan sebagian besar rendah sebanyak 112 (54,1%), interaksi sosial sebagian besar baik sebanyak 107 (51,7%). Penggunaan *smartphone* berhubungan signifikan terjadinya tingkat ketergantungan pada remaja dan tingkat ketergantungan *smartphone* berhubungan signifikan dengan interaksi sosial pada remaja (p value 0,000; OR 2,838). Yaitu bahwa tingkat ketergantungan *smartphone* tinggi menyebabkan interaksi sosial kurang baik sebesar 59 (62,1%) berbeda jauh dengan tingkat ketergantungan *smartphone* tinggi dengan interaksi sosial yang baik sebesar 36 (37,9%). Diketahui p value 0,000 ($< 0,05$) dengan OR sebesar 2,83 artinya seseorang yang tingkat ketergantungan *smartphone* tinggi 3 kali memiliki risiko mengalami interaksi yang kurang baik dibandingkan tingkat ketergantungan *smartphone* yang rendah.

Penelitian ini dilakukan di MA MAMBAUL ULUM karena ketertarikan peneliti pada subjek, dimana mereka membawa gadget ketika Sekolah karena pandemi Covid-19 sebagai dampak Sekolah daring. Karena lembaga tersebut menolak untuk Sekolah tanpa tatap muka maka siswa/i tetap dimasukkan Sekolah dan boleh membawa HP karena dikhawatirkan ada tugas sewaktu - waktu dari salah satu guru yang tidak dapat hadir ke Sekolah. Namun ternyata hal itu menyebabkan penggunaan gadget makin meningkat dari sebelumnya yang berdampak pada kesenjangan interaksi sosial pada siswa.

Akan tetapi dalam penelitian kami yang berjudul “Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Siswa MA MAMBAUL ULUM” mempunyai keunikan tersendiri yaitu karakteristik subjek penelitian dimana tempat penelitian ini terletak di wilayah pedesaan yang mana penyebaran gadget ini masih terbilang baru, sehingga para remaja begitu antusias untuk terus menggunakan gadget dan memanfaatkan akses internet berbeda dengan anak kota yang sudah mengalami penyebaran gadget terlebih dulu. Apalagi di era pandemi Covid-19 ini yang mengharuskan mereka belajar dan sekolah menggunakan gadget. Sehingga para orang tua baik yang ekonominya menengah ke atas maupun ke bawah harus memfasilitasi putra - putrinya dengan gadget, meski pada faktanya mereka tidak hanya menggunakan gadget untuk belajar saja namun juga sebagai sarana komunikasi dan hiburan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan fenomena di atas, maka penulis tertarik untuk mengkaji tentang adakah hubungan intensitas penggunaan gadget dengan interaksi sosial siswa MA Mambaul Ulum Bantur?

C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui hubungan intensitas penggunaan gadget dengan interaksi sosial siswa MA Mambaul Ulum Bantul.

D. Manfaat Penelitian

a. Secara Teoritis

1. Untuk menambah dan mengembangkan referensi kajian mengenai intensitas penggunaan gadget dan interaksi sosial.
2. Sebagai bahan acuan dan referensi pada penelitian sejenis yang dilakukan dimasa yang akan datang.

b. Secara Praktis

1. Sebagai persyaratan peneliti untuk menyelesaikan studi Starta satu dan sebagai penunaian kewajiban Tri Dharma perguruan tinggi.
2. Menambah Pustaka penelitian di perguruan tinggi terkait.
3. Untuk memberikan pemahaman pada masyarakat umum mengenai hubungan intensitas penggunaan gadget dengan interaksi sosial sehingga para orang tua, guru, dan masyarakat umum dapat mencegah atau meminimalisir untuk terjadinya kesenjangan dalam interaksi sosial sehingga akhirnya akan tetap tercipta kehidupan yang harmonis, baik antar keluarga, antar guru – siswa dan antar kerabat/ teman.