



MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah

<http://ejournal.iainmadura.ac.id/index.php/ibtida>

E-ISSN: 2720-8850 P-ISSN: 2715-7067

**HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN GAWAI, INTERAKSI SOSIAL
DAN HASIL BELAJAR SISWA MASA PANDEMI**

ISWATUN KHOIRIAH¹ SITI FATONAH²

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

¹iswatunkhoiriah@gmail.com, ²sitifat317@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi yang semakin pesat menjadikan gawai bukan lagi barang asing bagi anak usia SD/MI. Interaksi sosial antar manusia mulai tergantikan dengan interaksi di sosial media. Adanya pandemi Covid-19 di dunia pendidikan, pembelajaran dilaksanakan secara daring. Interaksi sosial peserta didik menjadi terbatas dan membuat guru kesulitan dalam memantau proses perkembangan belajar peserta didik. Materi yang disampaikanpun tidak maksimal sehingga mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan mengetahui: 1) intensitas penggunaan gawai, 2) hubungan antara intensitas penggunaan gawai dan interaksi sosial terhadap hasil belajar secara bersama-sama. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif korelasional. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan: 1) penggunaan gawai untuk belajar, hiburan, bermain, berkomunikasi, mencari informasi dan bergaya. Frekuensi anak membuka gawai >3 kali perhari dan durasi dikategorikan rendah. 2) Berdasarkan hasil analisis data didapatkan: tidak ada hubungan yang bermakna antara intensitas penggunaan gawai dan kemampuan interaksi sosial secara bersama-sama terhadap hasil belajar dengan signifikansi $0,675 > 0,05$.

Kata Kunci: Intensitas Penggunaan Gawai, Interaksi Sosial, Hasil Belajar.

Abstract

The rapid development of technology makes device no longer a foreign item for elementary school children. Social interactions between people is now replaced with interactions on social media. Since the existence of the Covid-19 pandemic situation in the world of education, the learning process is implemented online so that the social interaction of learners becomes limited and makes difficult for teachers to monitor the learning development process of students. The material presented is not optimal so that it affects student learning outcomes. This study aims to determine: 1) the intensity of the use of device, 2) the relationship between the intensity of the use of gadgets and social interaction on learning outcomes together. This research is a correlational quantitative research. Based on the research results obtained: 1) the use of device for learning, entertainment, playing,

communicating, seeking information and style. The frequency of children opening the device > 3 times per day and the duration is categorized as low. 2) Based on the results of data analysis, it was found: there was no significant relationship between the intensity of the use of gadgets and the ability of social interaction together on learning outcomes with a significance of $0.675 > 0.05$.

Keywords: Intensity of Device Use, Social Interaction Skills, Learning Outcomes.

Received:13-07-2022	Accepted:03-08-2022	Published:05-08-2022
©Mubtadi: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri Madura, Indonesia https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6262		
		

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat di era global terjangkau oleh berbagai kalangan masyarakat. Penggunaan gawai bukan lagi barang asing bagi anak usia sekolah dasar bahkan prasekolah. Interaksi sosial antar manusia mulai tergantikan dengan interaksi melalui teknologi di sosial media. Adanya situasi pandemi Covid-19 masyarakat dihimbau untuk membatasi kegiatan gunaantisipasi penularan. Begitu pula di dunia pendidikan, pembelajaran dilaksanakan daring dan interaksi sosial peserta didik menjadi terbatas.

Seiring berkembangnya teknologi, orang tua *millenial* lebih mengandalkan teknologi digital sebagai media bermain bagi anak. Kegiatan sehari-hari tidak terlepas dari pengaruh teknologi digital dan permainan tradisional telah tergantikan dengan kehidupan di dunia maya. Interaksi antarmanusia telah digantikan menjadi interaksi melalui teknologi digital di sosial media. Seringkali tanpa disadari hal ini dapat mengurangi interaksi seseorang secara langsung dengan orang-orang terdekat. Hadirnya *gawai* atau *smartphone* dapat menjadikan anak sibuk sendiri, malas belajar, kurang bersosialisasi dengan lingkungan dan teman sebaya, dan jika tidak dipantau oleh orang tua anak bisa saja membuka situs yang kurang sesuai dengan perkembangannya.

Pada awal tahun 2020, dunia diserang oleh virus yang dinamai dengan virus Covid-19. Penyebaran virus yang menyebabkan penyakit Covid-19 ini membuat masyarakat melakukan pembatasan sosial sebagai antisipasi penularan. Pada masa ini, pembelajaran menjadi berbeda dimana biasanya guru dan peserta didik saling bertatap muka di kelas. Pembelajaran dilaksanakan secara daring membuat guru kesulitan dalam memantau proses perkembangan belajar peserta didik. Interaksi sosial menjadi terbatas antara guru, siswa

dan lingkungan. Materi yang disampaikanpun dirasa kurang maksimal sehingga mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian *korelasional*, penelitian yang dilakukan untuk meneliti dan menentukan besarnya hubungan antara variabel independen terhadap variabel dependen. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif, dimana semua informasi atau data penelitian diwujudkan dalam angka yang dianalisis dengan statistik dan hasilnya dideskripsikan.

Penelitian ini dilakukan dengan membagikan angket kepada peserta didik serta mengambil dokumen nilai hasil belajar tengah semester ganjil (PTS) peserta didik. Penelitian ini menggunakan analisa korelasional. Teknik analisis korelasional digunakan untuk mengetahui hubungan intensitas penggunaan gawai terhadap Interaksi Sosial dan hasil belajar. Variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Variabel bebas (*dependent variable*) : Intensitas penggunaan gawai (X_1) dan Interaksi Sosial (X_2). 2) Variabel terikat (*independent variable*) : Hasil Belajar PTS siswa.

Penelitian dilaksanakan di MI Baiquniyyah dengan subjek yang terdiri dari siswa kelas IV yang berjumlah 20 anak dan kelas V yang berjumlah 19 anak. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu angket atau kuisioner yang disebar untuk memperoleh data mengenai intensitas penggunaan gawai dan kemampuan interaksi sosial. Selain angket, dokumentasi hasil belajar PTS siswa yang diperoleh dari guru kelas.

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah menggunakan uji validitas dan reliabilitas. Instrumen yang valid dan reliabel merupakan syarat mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan reliabel. Tes memiliki tingkat validitas yang tinggi jika hasilnya sesuai kriteria. Kriteria keputusannya adalah bila $r >$ nilai cut off sebesar 0,5% maka variabel yang dimaksud adalah reliabel.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis: 1) Karakteristik responden; 2) analisis tiap indikator dengan teknik analisis *statistics deskriptif* yang berisi tentang data-data, frekuensi dan persentase; 3) analisis uji regresi untuk menguji adakah hubungan secara bersama-sama antara intensitas penggunaan gawai dan kemampuan interaksi sosial terhadap hasil belajar anak.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Intensitas Penggunaan Gawai

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia intensitas adalah keadaan tingkatan atau ukuran intensnya. Intensitas merupakan kadar keseringan seorang siswa dalam melakukan suatu hal. Menurut Ajzen, intensitas terbentuk dari empat elemen yaitu perilaku yang dilakukan berulang-ulang, pemahaman terhadap perilaku, batasan terhadap waktu serta adanya subyek.

Secara estimologi *gawai* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang berarti perangkat elektronik mekanik dengan fungsi praktis; disebut juga sebagai *gadget*. Diantaranya *smartphone* seperti *iphone*, *android* dan *blackberry*, laptop serta notebook.

Artinya, dari hari ke hari *gawai* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.

Secara umum manfaat *gawai* dalam pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga akan terciptanya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Manfaat secara khusus dengan adanya *gawai* penyampaian materi akan dengan mudah diterima oleh siswa dan mampu meningkatkan kemampuan memahami materi pada siswa dengan bantuan *gawai*. *Gawai* memiliki fungsi dan manfaat yang relatif banyak sesuai dengan penggunaannya. Fungsi *gawai* secara umum diantaranya: 1) komunikasi; 2) Sosial; 3) Belajar/Pendidikan; 4) Hiburan.

Dalam penelitian ini intensitas penggunaan *gawai* merupakan kadar keseringan siswa dalam penggunaan *gawai* untuk berbagai macam fungsi dan tujuan. Aspek-aspek intensitas menurut Icek Ajzen adalah sebagai berikut:

1. Perhatian (*Attention*) yaitu minat individu atau ketertarikan terhadap sesuatu. Apabila perhatian tersebut sesuai minatnya akan lenih menarik dan intensif. Individu memberikan perhatian pada yang mereka gemari sehingga menikmati aktivitas dalam mengakses *gawai*.
2. Penghayatan (*Comprehention*) yaitu pemahaman terhadap suatu informasi, minat individu untuk memahami, menikmati, menghayati dan menyimpan informasi pengetahuan. Individu suka meniru, mempraktikan bahkan terpengaruh hal atau indormasi yang didapat dari mengakses *gawai*.
3. Durasi yaitu rentang waktu atau lamanya individu dalam menjalankan kegiatannya.
4. Frekuensi yaitu banyaknya aktivitas sseorang dengan perilaku yang dilakukan berulang kali baik sengaja maupun tidak disengaja. Frekuensi merujuk pada sesuatu yang dapat diukur dengan hitungan waktu.

Pusat Pengendalian dan Pencegahan Penyakit AS (CDC) mengatakan bahwa anak-anak usia 8-18 tahun menghabiskan rata-rata 7,5 jam di depan layar untuk tujuan hiburan. Mereka merekomendasikan aktivitas fisik kepada anak-anak setidaknya 60 menit per hari. Karena waktu yang dihabiskan anak-anak dalam menggunakan layar adalah waktu dimana mereka dapat aktif secara fisik.

Dengan kegiatan belajar dari rumah sangat memungkinkan kita akan terus berhubungan dengan yang namanya *gawai*, *handphone*, komputer atau *laptop*. Oleh karenanya, intensitas penggunaan *gawai* pada masa pandemi saat ini tentu saja meningkat pesat seiring dengan keberagaman tugas dari sekolah. Untuk durasi dalam penggunaan *gawai* dapat disesuaikan yang ditentukan pihak sekolah (2 jam perhari) dan untuk hiburan dapat dibatasi untuk akses perharinya.

Berdasarkan keterangan diatas, peneliti membagi kategori durasi intensitas penggunaan *gawai* diluar penggunaan dalam proses pembeajaran menjadi 5 kriteria, sebagai berikut: 1) Sangat Tinggi : > 6 jam/hari; 2) Tinggi : 4 – 6 jam/hari; 3) Sedang : 2 – 4 jam/hari; 4) Rendah : 1 – 2 jam/hari; dan 5) Sangat Rendah : ≤ 1 jam/hari.

Interaksi Sosial

Manusia adalah makhluk sosial yang selalu membutuhkan sesama dalam kehidupan sehari-hari. Tidak dapat dihindari dan tidak dapat dihindari, setiap manusia harus selalu berhubungan dengan manusia lainnya. Hubungan manusia dengan manusia lain, hubungan manusia dengan kelompok ataupun kelompok dengan kelompok.

Interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua individu atau lebih, dimana perilaku individu yang satu dapat mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki perilaku individu lainnya atau sebaliknya. Interaksi sosial merupakan kunci dari semua kehidupan sosial, karena tanpa adanya interaksi sosial tidak akan ada kehidupan bersama.

Bentuk interaksi sosial tidak hanya dilakukan secara langsung ada jabat tangan, berbicara, berpelukan atau sebagainya, akan tetapi adanya suatu respon dan isyarat sudah termasuk dalam interaksi sosial. Karena syarat dari interaksi sosial adalah adanya kontak sosial dan adanya komunikasi.

Kontak sosial dapat diartikan sebagai suatu tindakan seseorang dalam melakukan interaksi sosial, baik secara fisik maupun nonfisik. Menurut Soekanto, secara fisik, interaksi sosial baru terjadi jika adanya hubungan badaniah. Namun dalam praktiknya, sebuah hubungan sosial tidak diperlukan kontak fisik karena seseorang dapat mengadakan hubungan tanpa menyentuhnya, seperti berbicara baik secara langsung maupun melalui media komunikasi seperti telepon, radio, surat, dan sebagainya.

Komunikasi merupakan proses penyampaian pesan atau informasi dari satu pihak ke pihak lainnya menggunakan simbol-simbol. Simbol dalam komunikasi dapat berupa apa saja yang diberi makna tertentu oleh penggunaannya, bisa berupa kata-kata, benda, suara, warna, gerakan badan atau isyarat. Terdapat dua macam komunikasi, yaitu komunikasi searah atau tidak ada umpan balik dari komunikan kepada komunikator dan komunikasi dua arah yang menempatkan komunikasi lebih aktif, dalam arti komunikan memberikan tanggapan sebagai umpan balik pesan yang diterima dari komunikator.

Terjadinya proses interaksi sosial secara umum dapat dipengaruhi oleh perkembangan konsep diri dalam diri seseorang. Adapun berbagai faktor yang mempengaruhi, antara lain: 1) Imitasi; 2) Sugesti; 3) Identifikasi dan 4) Simpati.

Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Definisi hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa sebagai hasil belajar yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Hasil belajar (*achievement*) merupakan realisasi dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang yang dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini hasil belajar peserta didik di ambil dari nilai asli rata-rata hasil PTS peserta didik.

Hasil belajar merupakan salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran dan tentu saja tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Seperti yang dikatakan Sudjana, hasil belajar dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa (*internal*) dan faktor dari luar (*eksternal*).

Analisis Data dan Pembahasan

1. Karakteristik Responden

a. Usia Responden

Tabel 1. Usia Responden

Usia	Frekuensi	Persentase
9 Tahun	6	15
10 Tahun	18	46
11 Tahun	14	36
12 Tahun	1	3
Total	39	100

Berdasarkan tabel diatas, secara dominan usia responden yaitu usia 10 tahun sebanyak 18 responden atau sebesar 46%, usia 11 tahun sebanyak 14 responden atau sebesar 36%, usia 9 tahun sebanyak 6 responden atau sebesar 15% dan yang paling sedikit usia responden 12 tahun sebanyak 1 responden atau sebesar 3%.

b. Jenis Kelamin

Tabel 2. Jenis Kelamin Responden

Usia	Frekuensi	Persentase
Laki-laki	16	41
Perempuan	23	59
Total	39	100

Berdasarkan tabel diatas, responden lebih dominan perempuan sebanyak 23 responden atau sebesar 59%, selisih 7 responden dengan responden laki-laki sebanyak 16 responden atau sebesar 41%.

c. Kepemilikan Gawai

Tabel 3. Kepemilikan Gawai

Usia	Frekuensi	Persentase
Milik Sendiri	19	49
Milik Orang Tua	20	51
Total	39	100

Berdasarkan tabel diatas, kepemilikan gawai milik sendiri sebanyak 19 responden atau sebesar 49% dan kepemilikan milik orang tua sebanyak 20 responden atau sebesar 51%.

2. Analisis tiap Indikator

a. Penggunaan Aplikasi

1) Tujuan Penggunaan Aplikasi

Tabel 4. Penggunaan untuk Belajar

Sub Indikator	Frekuensi		Persentase
	Ya	Tidak	
Browsing Pelajaran	22	17	56
Mengirim Tugas	35	4	90
Membaca Materi Pelajaran	32	7	82
Berdiskusi Di Grup	5	34	12

Berdasarkan tabel diatas, responden menggunakan gawai untuk belajar sebagai media browsing pelajaran sebanyak 22 responden atau sebesar 56%, untuk mengirim tugas sebanyak 35 responden atau sebesar 90%, untuk membaca materi pelajaran sebanyak 32 responden atau sebesar 82% dan untuk berdiskusi di grup sebanyak 5 responden atau sebesar 12%.

Tabel 5 Penggunaan untuk hiburan di waktu belajar

Sub Indikator	Frekuensi		Persentase
	Ya	Tidak	
Video Youtube	18	11	62
Musik	18	11	62
Nonton Film	7	32	18
Nonton Televisi	13	26	33

Berdasarkan tabel diatas, responden menggunakan gawai untuk hiburan di waktu belajar untuk membuka video youtube sebanyak 18 responden atau sebesar 62% dari 39 responden, untuk memutar musik sebanyak 18 responden atau sebesar 62% dari 39 responden, untuk menonton film sebanyak 7 responden atau sebesar 18% dari 39 responden dan untuk menonton televisi sebanyak 13 responden atau sebesar 33% dari 39 responden.

Tabel 6 Penggunaan untuk bermain di waktu belajar

Sub Indikator	Frekuensi		Persentase
	Ya	Tidak	
Permainan Edukasi	6	33	15
Permainan Puzzle	5	34	13
Sosial Media (ig, fb, tiktok, dsb)	20	19	51
Game Pertarungan (CoC/ML/FreeFire/CoD)	17	22	44

Berdasarkan tabel diatas, responden menggunakan gawai untuk hiburan di waktu belajar untuk membuka Permainan Edukasi sebanyak 6 responden atau sebesar 15% dari 39 responden, untuk membuka Permainan Puzzle sebanyak 5 responden atau sebesar 13% dari 39 responden, untuk membuka Sosial Media (ig, fb, tiktok, dsb) sebanyak 20 responden atau sebesar 51% dari 39 responden dan untuk bermain Game Pertarungan sebanyak 17 responden atau sebesar 44% dari 39 responden.

Tabel.7 Penggunaan untuk berkomunikasi

Sub Indikator	Frekuensi		Persentase
	Ya	Tidak	
Telepon	13	26	33
SMS	6	33	15
Pesan/Chatting	35	4	90
Video Call	27	12	69

Berdasarkan tabel diatas, responden menggunakan gawai untuk berkomunikasi menggunakan telepon sebanyak 13 responden atau sebesar 33% dari 39 responden, untuk SMS sebanyak 6 responden atau sebesar 15% dari 39 responden, untuk chatting sebanyak 35 responden atau sebesar 90% dari 39 responden dan untuk video call sebanyak 27 responden atau sebesar 69% dari 39 responden.

Tabel 8 Penggunaan untuk mencari informasi

Sub Indikator	Frekuensi		Persentase
	Ya	Tidak	
Materi Pelajaran	32	7	82
Berita terkini	8	31	21
Gossip Selebriti	2	37	5
Cuaca/maps	13	26	33

Berdasarkan tabel diatas, responden menggunakan gawai untuk mencari informasi tentang materi pelajaran sebanyak 32 responden atau sebesar 82% dari 39 responden, berita terkini sebanyak 8 responden atau sebesar 21% dari 39 responden, gosip selebriti sebanyak 2 responden atau sebesar 5% dari 39 responden dan perkiraan cuaca/maps sebanyak 13 responden atau sebesar 33% dari 39 responden.

Tabel 9 Penggunaan untuk bergaya

Sub Indikator	Frekuensi		Persentase
	Ya	Tidak	
Posting di Instagram	5	34	13
Posting di facebook	3	36	8
Posting di Tik-tok	22	17	56
Posting di WhatsApp	21	18	54

Berdasarkan tabel diatas, responden menggunakan gawai untuk bergaya di media sosial untuk posting di Instagram sebanyak 5 responden atau sebesar 13% dari 39 responden, posting di facebook sebanyak 3 responden atau sebesar 8% dari 39 responden, posting di tik-tok sebanyak 22 responden atau sebesar 56% dari 39 responden dan posting di whatsapp sebanyak 21 responden atau sebesar 54% dari 39 responden.

2) Jenis Aplikasi

Tabel 10 Jenis aplikasi yang digunakan

Aplikasi	Frekuensi	Persentase
WhatsApp	39	100
Facebook	15	38
Instagram	17	44
Youtube	35	90

Tik-tok	30	77
Musik	27	70
Galeri	30	77
Berfoto/Video	27	70
Game Edukasi	25	64
Belanja Online	19	48
Game Pertarungan (PUBG, Mobile-Legend, CoC, CoD, FreeFire, dsb)	26	67
Streaming Video game di Youtube	12	31

Berdasarkan tabel diatas, responden yang menggunakan aplikasi WhatsApp sebanyak 39 responden atau sebesar 100% responden, facebook sebanyak 15 responden atau sebesar 38% dari 39 responden, instagram sebanyak 17 responden atau sebesar 44% dari 39 responden, youtube sebanyak 35 responden atau sebesar 90% dari 39 responden, tik-tok sebanyak 30 responden atau sebesar 77% dari 39 responden, musik sebanyak 27 responden atau sebesar 70% dari 39 responden, galeri sebanyak 30 responden atau sebesar 77% dari 39 responden, kamera sebanyak 27 responden atau sebesar 70% dari 39 responden, game edukasi sebanyak 25 responden atau sebesar 64% dari 39 responden, belanja online sebanyak 19 responden atau sebesar 48% dari 39 responden, game pertarungan sebanyak 26 responden atau sebesar 67% dari 39 responden dan streaming video game sebanyak 12 responden atau 31% dari 39 responden.

3) Perhatian

Tabel 11. Perhatian tertarik dengan gawai

Perhatian	Frekuensi		Persentase
	Ya	Tidak	
Memudahkan dalam belajar daring	31	8	79
Lebih memahami materi pelajaran	17	22	44
Memudahkan mengerjakan tugas sekolah	26	13	67
Mendapatkan banyak informasi	23	16	59

Berdasarkan tabel diatas, responden merasa tertarik dengan gawai karena memudahkan dalam belajar daring sebanyak 31 responden atau sebesar 79% dari 39 responden, lebih memahami materi pelajaran sebanyak 17 responden atau sebesar 44% dari 39 responden, memudahkan mengerjakan tugas sekolah sebanyak 26 responden atau sebesar 67% dari 39 responden dan mendapatkan banyak informasi sebanyak 23 responden atau sebesar 59% dari 39 responden.

Tabel 12. Perhatian menikmati aktivitas bergawai

Perhatian	Frekuensi		Persentase
	Ya	Tidak	
Melupakan tugas belajar karena bermain gawai	8	31	21
Mengikuti semua tren masa kini	9	30	23
Malas belajar di media cetak (buku, lks, modul)	14	25	36
Merasa konsentrasi ketika bermain dengan gawai	20	19	51

Berdasarkan tabel diatas, responden menikmati aktivitas menggunakan gawai sehingga melupakan tugas belajar karena bermain gawai sebanyak 8

responden atau sebesar 21% dari 39 responden, mengikuti semua tren masa kini sebanyak 9 responden atau sebesar 23% dari 39 responden, memudahkan mengerjakan tugas sekolah sebanyak 14 responden atau sebesar 36% dari 39 responden dan mendapatkan banyak informasi sebanyak 20 responden atau sebesar 51% dari 39 responden.

4) Penghayatan

Tabel 13 Penghayatan mudah terpengaruh gawai

Penghayatan	frekuensi		Persentase
	Ya	Tidak	
Membeli semua barang yang diiklankan di TV/Medsos	5	34	13
Meniru berbagai gaya berbusana orang lain di medsos	4	35	10
Meniru kata-kata negatif orang lain di media sosial	2	37	5
Meniru membuat konten-konten viral dari tiktok/youtube	21	18	54

Berdasarkan tabel diatas, responden menikmati aktivitas menggunakan gawai sehingga melupakan tugas belajar karena bermain gawai sebanyak 5 responden atau sebesar 13% dari 39 responden, mengikuti semua tren masa kini sebanyak 4 responden atau sebesar 10% dari 39 responden, memudahkan mengerjakan tugas sekolah sebanyak 2 responden atau sebesar 5% dari 39 responden dan mendapatkan banyak informasi sebanyak 21 responden atau sebesar 54% dari 39 responden.

Tabel 14 Penghayatan merasakan manfaat gawai

Penghayatan	frekuensi		Persentase
	Ya	Tidak	
Memudahkan saya mencapai tujuan hidup	6	33	15
Memudahkan berkomunikasi dengan orang lain	26	13	67
Memudahkan mencari jawaban saat ada tugas	22	17	56
Memudahkan saya mengikuti perkembangan jaman	9	30	39

Berdasarkan tabel diatas, responden menghayati aktivitas menggunakan gawai sehingga menggunakan gawai mempermudah saya mencapai tujuan hidup sebanyak 6 responden atau sebesar 15% dari 39 responden, memudahkan berkomunikasi dengan orang lain sebanyak 26 responden atau sebesar 67% dari 39 responden, memudahkan mencari jawaban saat ada tugas sebanyak 22 responden atau sebesar 56% dari 39 responden dan memudahkan saya mengikuti perkembangan jaman sebanyak 9 responden atau sebesar 30% dari 39 responden.

5) Frekuensi

Tabel 15 Frekuensi sehari penggunaan

		Frekuensi	Persentase
Valid	1 kali	4	10
	2 kali	5	13
	3 kali	10	26
	> 3 kali	20	51
	Total	39	100,0
Mean		3,1795	

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa sebanyak 1 responden atau 10% responden menggunakan gawai 1 kali sehari, 5 responden atau 13% responden menggunakan gawai 2 kali sehari, 10 responden atau 26% responden menggunakan gawai 3 kali sehari dan 20 responden atau sebesar 51% responden menyatakan dalam sehari penggunaan gawai > 3 kali sehari,. Dalam sehari rata-rata responden menggunakan gawai > 3 kali.

Tabel 16 Frekuensi seminggu penggunaan

		Frekuensi	Persentase
Valid	1-2 hari	2	5
	5-6 hari	3	8
	setiap hari	34	87
	Total	39	100

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa sebanyak 34 responden atau sebesar 87% responden menyatakan dalam seminggu penggunaan bisa setiap hari menggunakan gawai, 3 responden atau 8% responden menggunakan gawai 5-6 hari seminggu, dan 1 responden atau 5% responden menggunakan gawai hanya 1-2 hari seminggu. Untuk rata-rata dalam seminggu frekuensi penggunaan gawai adalah setiap hari, karena hanya ada 2 responden yang menjawab 1-2 hari dan 3 responden dengan jawaban 5-6 hari.

6) Durasi

Tabel 17. Durasi Sekali Penggunaan

		Frekuensi	Persentase
Valid	< 5 menit	1	3
	5-10 menit	3	8
	10-30 menit	6	15
	30-60 menit	8	20
	60-120 menit	12	31
	>2 jam	9	23
	Total	39	100,0
	Mean		4,3

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa sebanyak 1 responden atau sebesar 3% responden menyatakan dalam sekali penggunaan menghabiskan waktu <5 menit, sebanyak 3 responden atau sebesar 8% responden menyatakan dalam sekali penggunaan menghabiskan waktu 5-10 menit, sebanyak 6 responden atau sebesar 15% responden menyatakan dalam sekali penggunaan menghabiskan waktu 10-30 menit, sebanyak 8 responden atau sebesar 20% responden menyatakan dalam sekali penggunaan menghabiskan waktu 30 - 60 menit, sebanyak 12 responden atau sebesar 31% responden menyatakan dalam sekali penggunaan menghabiskan waktu 60-120 menit dan sebanyak 9 responden atau sebesar 23% responden menyatakan dalam sekali penggunaan

menghabiskan waktu >2 jam. Dan untuk rata-rata responden dalam sekali penggunaan menghabiskan sekitar 30-60 menit.

Tabel 18 Durasi sehari pemakaian

Kategori	Durasi	Frekuensi	Persentase
Sangat Rendah	<1 jam	3	8
Rendah	1-2 jam	12	31
Sedang	2-4 jam	9	23
Tinggi	4-6 jam	7	18
Sangat Tinggi	>6 jam	8	20
Total		39	100,0
Mean		3,1	

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa sebanyak 3 responden atau sebesar 8% responden menyatakan dalam sehari penggunaan menghabiskan waktu <1 jam dikategorikan sangat rendah, sebanyak 12 responden atau sebesar 31% responden menyatakan dalam sekali penggunaan menghabiskan waktu 1-2 jam dikategorikan rendah, sebanyak 9 responden atau sebesar 23% responden menyatakan dalam sehari penggunaan menghabiskan waktu 2-4 jam dikategorikan sedang, sebanyak 7 responden atau sebesar 18% responden menyatakan dalam sehari penggunaan menghabiskan waktu 4-6 jam dikategorikan tinggi, dan sebanyak 8 responden atau sebesar 21% responden menyatakan dalam sekali penggunaan menghabiskan waktu >6 jam dikategorikan sangat tinggi. Dan untuk rata-rata pemakaian setiap harinya diatas 3 jam.

b. Kontak Sosial

1) Percakapan

Butir 1: Saya menggunakan bahasa yang sopan ketika berbicara dengan orang lain, teman dan orang tua

Tabel 19 Indikator Percakapan 1

		Frekuensi	Persentase
Valid	tidak sesuai	1	3
	sesuai	32	82
	sangat sesuai	6	15
	Total	39	100

Berdasarkan tabel diatas, terdapat sebanyak 1 responden atau 3% responden menyatakan tidak sesuai, 32 responden atau sebanyak 82% responden yang menyatakan sesuai, 6 responden atau sebanyak 15% responden menyatakan sangat sesuai.

Butir 2: Saya memberikan tanggapan yang baik ketika orang lain berbicara

Tabel 20 Indikator Percakapan 2

		Frekuensi	Persentase
Valid	tidak sesuai	2	5
	sesuai	33	85
	sangat sesuai	4	10
	Total	39	100

Berdasarkan tabel diatas, terdapat sebanyak 2 responden atau 5% responden menyatakan tidak sesuai, 33 responden atau sebanyak 85% responden yang menyatakan sesuai, 4 responden atau sebanyak 10% responden menyatakan sangat sesuai.

2) Saling Pengertian

Butir 3 : Saya memotong pembicaraan ketika orang lain berbicara langsung ataupun lewat telepon

Tabel 21 Indikator Saling pengertian

		Frekuensi	Persentase
Valid	sesuai	9	23,1
	tidak sesuai	26	66,7
	sangat tidak sesuai	4	10,3
Total		39	100,0

Berdasarkan tabel diatas, terdapat sebanyak 9 responden atau 23% responden menyatakan sesuai, 26 responden atau sebanyak 67% responden yang menyatakan tidak sesuai, 4 responden atau sebanyak 10% responden menyatakan sangat tidak sesuai.

3) Kerjasama

Butir 4: Saya bersedia bekerja sama dengan siapapun.

Tabel 22 indikator Kerjasama 1

		Frekuensi	Persentase
Valid	tidak sesuai	6	15
	sesuai	30	77
	sangat sesuai	3	8
Total		39	100

Berdasarkan tabel diatas, terdapat sebanyak 6 responden atau 15% responden menyatakan tidak sesuai, 30 responden atau sebanyak 77% responden yang menyatakan sesuai, 3 responden atau sebanyak 8% responden menyatakan sangat sesuai.

Butir 5: Saya suka melakukan kegiatan sendiri ketika belajar kelompok.

Tabel 23 Indikator kerjasama 2

		Frekuensi	Persentase
Valid	sangat sesuai	2	5
	sesuai	12	31
	tidak sesuai	22	56
	sangat tidak sesuai	3	8
Total		39	100

Berdasarkan tabel diatas, terdapat sebanyak 2 responden atau 5% responden menyatakan sangat sesuai, 12 responden atau sebanyak 31% responden yang menyatakan sesuai, 22 responden atau sebanyak 56% responden

yang menyatakan tidak sesuai, 3 responden atau sebanyak 8% responden menyatakan sangat tidak sesuai.

c. Komunikasi

1) Keterbukaan

Butir 6: Saya bersedia mendengarkan cerita orang lain

Tabel 24 indikator keterbukaan

		Frekuensi	Persentase
Valid	tidak sesuai	4	10
	sesuai	35	90
Total		39	100

Berdasarkan tabel diatas, terdapat sebanyak 4 responden atau 10% responden menyatakan tidak sesuai, dan 35 responden atau sebanyak 90% responden yang menyatakan sesuai.

2) Empati

Butir 7: Saya merasa terganggu ketika teman/orang lain bercerita

Tabel 25 Indikator Empati

		Frekuensi	Persentase
Valid	sangat sesuai	1	3
	sesuai	6	15
	tidak sesuai	28	72
	sangat tidak sesuai	4	10
Total		39	100

Berdasarkan tabel diatas, terdapat sebanyak 1 responden atau 3% responden menyatakan sangat sesuai, 6 responden atau sebanyak 15% responden yang menyatakan sesuai, 28 responden atau sebanyak 72% responden yang menyatakan tidak sesuai, 4 responden atau sebanyak 10% responden menyatakan sangat tidak sesuai.

3) Dukungan/motivasi

Butir 8: Saya meyakinkan teman ketika ia ragu

Tabel.26 indikator dukungan dan motivasi 1

		Frekuensi	Persentase
Valid	tidak sesuai	11	28,2
	sesuai	26	66,7
	sangat sesuai	2	5,1
Total		39	100,0

Berdasarkan tabel diatas, terdapat sebanyak 11 responden atau 28% responden menyatakan tidak sesuai, 26 responden atau sebanyak 67% responden yang menyatakan sesuai, 2 responden atau sebanyak 5% responden menyatakan sangat sesuai.

Butir 9: saya mengomentari teman ketika ia berbuat salah

Tabel 27 indikator dukungan dan motivasi 2

		Frekuensi	Persentase
Valid	sesuai	26	66,7
	tidak sesuai	13	33,3
Total		39	100,0

Berdasarkan tabel diatas, terdapat sebanyak 26 responden atau 67% responden menyatakan sesuai, dan 13 responden atau sebanyak 33% responden yang menyatakan tidak sesuai.

4) Kesamaan dengan Orang lain

Butir 10: saya merasa iri jika sesuatu milik orang lain lebih bagus

Tabel 28 indikator kesamaan dengan orang lain

		Frekuensi	Persentase
Valid	sesuai	5	12,8
	tidak sesuai	28	71,8
	sangat tidak sesuai	6	15,4
Total		39	100,0

Berdasarkan tabel diatas, terdapat sebanyak 5 responden atau 13% responden menyatakan sesuai, 28 responden atau sebanyak 72% responden yang menyatakan tidak sesuai, 6 responden atau sebanyak 15% responden menyatakan sangat tidak sesuai.

3. Uji Regresi

Tabel 30 Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,147a	,022	-,033	12,94881

a. Predictors: (Constant), Tinteraksi, Tintensitas

Tabel 31. ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	
1	Regression	133,407	2	67,703	,398	,675 ^b
	Residual	6036,183	36	167,672		
Total		6169,590	38			

a. Dependent Variable: Nilai

b. Predictors: (Constant), Tinteraksi, Tintensitas

Berdasarkan tabel hasil uji regresi diatas, didapatkan nilai signifikansi 0,675 > 0,05 sehingga tidak ada hubungan yang bermakna antara intensitas penggunaan gawai dan kemampuan interaksi sosial secara bersama-sama terhadap hasil belajar. Sedangkan besaran pengaruh dari variabel intensitas penggunaan gawai dan kemampuan interaksi sosial adalah 0,022 atau sebesar 2,2% sisanya 97,8% hasil belajar dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Tingkat intensitas penggunaan gawai sesuai dengan indikator:
 1. Tujuan penggunaan aplikasi digunakan untuk belajar, hiburan, bermain, berkomunikasi, mencari informasi dan untuk bergaya.
 2. Jenis aplikasi yang digunakan paling banyak adalah 100% membuka whatsapp, 90% membuka youtube, 77% membuka tiktok dan galeri, 70% untuk berfoto, 64% untuk membuka game edukasi, 48% untuk belanja online, 44% membuka instagram, 38% untuk membuka facebook, dan terendah 31% untuk streaming video game.
 3. Intensitas penggunaan gawai indikator perhatian paling banyak memudahkan dalam belajar daring dan merasa berkonsentrasi ketika bermain gawai.
 4. Intensitas penggunaan gawai indikator penghayatan paling banyak untuk meniru membuat konten-konten viral di tik-tok dan youtube serta memudahkan berkomunikasi dengan orang lain.
 5. Tingkat intensitas penggunaan gawai indikator frekuensi rata-rata responden menggunakan gawai >3 kali sehari dan setiap hari selama satu minggu.
 6. Tingkat intensitas penggunaan gawai indikator durasi sekali pemakaian rata-rata 30 menit dan dalam sehari rata-rata 1-2 jam atau dikategorikan rendah.
- b. Tidak ada hubungan yang bermakna antara intensitas penggunaan gawai dan kemampuan interaksi sosial secara bersama-sama terhadap hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. 2008. *Psikologi Belajar (Edisi Revisi II)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Agung, Imam. 2017. *Modul Privat SPSS RJComp*, Yogyakarta: RJComp.
- Ajzen, Icek *Attitudes, Personality, and Behavior* (New York: Open University Press, 1991). Hlm 292
- _____. 2005. *Attitudes, Personality, and behavior*. New York: Open University Press.
- [Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa](https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/intensitas), Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, KBBi online, dalam laman <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/intensitas> diakses 18 Juni 2021 pukul 16.00 WIB.
- Binti Maunah, *Interaksi Sosial Anak didalam Keluarga, Sekolah dan Masyarakat*. Surabaya: jengala pustaka utama. Cet. Pertama. 2016. Hlm.18
- Djoni Radja, S.Pd. *Pemanfaatan Gadget Dalam Mendukung BDR [Belajar Dari Rumah] Dimasa Pandemi Covid-19*
- Doni Harfiyanto, *Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMA Negeri 1 Semarang*. Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2015, hlm.20
- hmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. (jakarta: Kencana. 2016). Hlm. 5

- Maya Ferdiana Rozalia, Vol 5 no 2 sept 2017, Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD p- ISSN: 2338-1140 (Halaman 722-731) e-ISSN: 2527-3043
- Nagata JM, Cortez CA, Cattle CJ, et al. Screen Time Use Among US Adolescents During the COVID-19 Pandemic: Findings From the Adolescent Brain Cognitive Development (ABCD) Study. *JAMA Pediatr.* Published online November 01, 2021. doi:10.1001/jamapediatrics.2021.4334
- Rukajat, Ajat. 2018 *Pendekatan Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Sarjono Soekanto, (2013). *Sosiologi Suatu Pengantar Cetakan. 45*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. Hlm. 57
- Sarwono. 2010. *Psikologi Remaja Edisi Revisi.*, Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Soekanto dan B.Sulistiyowati, *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. 2014 hlm 58
- Subarkah, Milana Abdillah. “Pengaruh Gawai Terhadap Perkembangan Anak” *Jurnal Raasyan Fikr*. Vol. 15 No.1 ISSN. 1979-0074 e-ISSN. 9 772580 594187 Maret 2019.
- Sukmadinata, Nana Syaodih, 2011. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tasnim, Masrul, M., J. S., Daud Oris Krianto Sulaiman, C. P., Purnomo, A., Febrianty, D. H. S., Purba, D. W., & Ramadhani, Y. R. 2020. *Pandemik COVID-19: Persoalan dan Refleksi di Indonesia*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Widiawati. I., Sugiman, H., dan Edy. 2014. *Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Daya Kembang Anak*. Jakarta: Universitas Budi Luhur.