

## **GADGET QUESTIONS AND SOCIAL INTERACTIONS IN SCHOOL SMK MUHAMMADIYAH 2 PEKANBARU**

Ken Anandio<sup>1</sup>, Rosmawati<sup>2</sup>, Tri Umari<sup>3</sup>

Email: kenkeken1@gmail.com, rosandi5658@gmail.com, triumari@gmail.com

No. Hp: 085376498262, 08127534058, 08127621880

Program Studi Bimbingan dan Konseling  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universita Riau

**Abstrak** : *Gadget Addiction and Student Social Interaction at SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru School. Based on the title can be taken understanding that researchers want to know the social interaction of students who are addicted to gadgets. The purpose as follows: 1) To know the picture of student behavior addicted gadgets. 2) To find out the social interaction of students in SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru school. The operational definitions of Griffiths (2000) and (Soekanto, 2009) include: the following indicators of addiction: 1) Saliency, 2) Mood Modification, 3) Conflict, 4) Withdrawal, 5) Relapse, 6) Tolerance. While the social interaction indicators as follows: 1) Direct and indirect conversation, 2) Understanding, 3) Open, 4) Empathy, 5) Two-way message, 6) Imitation, 7) Suggestion, 8) Sympathy. Populasi this research is 31 student addicted gadget. Samples of 31 students are addicted to gadgets. The data retrieval technique is a saturated sample. Data collection techniques used questionnaires. Data analysis using percentage technique. The results of this study show: 1) students have a high addiction gadget also has a high social interaction. 2) Addiction of gadgets to students of SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru dominant to Saliency. 3) The social interaction of students in schools that are addicted to gadgets is in the high category. Students have a sense of empathy and sympathy among their friends in school. Recommendations: 1) To the SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru school to be able to guide and pay attention to students in school. 2) To the students are expected to be more wise in the use of gadgets.*

**Keywords** : *Gadget Addiction and Social Interaction*

# KECANDUAN GADGET DAN INTERAKSI SOSIAL SISWA DI SEKOLAH SMK MUHAMMADIYAH 2 PEKANBARU

Ken Anandio<sup>1</sup>, Rosmawati<sup>2</sup>, Tri Umari<sup>3</sup>

Email: kenkeken1@gmail.com, rosandi5658@gmail.com, triumari@gmail.com

No. Hp: 085376498262, 08127534058, 08127621880

Program Studi Bimbingan dan Konseling  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universita Riau

**Abstrak :** Kecanduan Gadget dan Interaksi Sosial Siswa di Sekolah SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru. Berdasarkan judul tersebut dapat diambil pengertian bahwa peneliti ingin mengetahui interaksi sosial siswa yang mengalami kecanduan *gadget*. Tujuan sebagai berikut: 1) Untuk mengetahui gambaran perilaku siswa kecanduan *gadget*. 2) Untuk mengetahui interaksi sosial siswa di sekolah SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru. Defenisi operasional Griffiths (2000) dan (Soekanto, 2009) antara lain: indikator kecanduan sebagai berikut: 1) *Salience*, 2) *Mood Modification*, 3) *Conflict*, 4) *Withdrawal*, 5) *Relapse*, 6) *Tolerance*. Sedangkan indikator Interaksi sosial sebagai berikut: 1) Pecakapan langsung dan tidak langsung, 2) Saling pengertian, 3) Terbuka, 4) Empati, 5) Pesan dua arah, 6) Imitasi, 7) Sugesti, 8) Simpati. Populasi penelitian ini adalah 31 siswa kecanduan *gadget*. Sampel sebanyak 31 siswa yang kecanduan *gadget*. Teknik pengambilan data adalah sampel jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Analisis data menggunakan teknik persentase. Hasil penelitian ini menunjukkan: 1) siswa memiliki kecanduan *gadget* yang tinggi juga memiliki interaksi sosial yang tinggi. 2) Kecanduan *gadget* pada siswa SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru dominan kepada *Salience*. 3) Interaksi sosial siswa di sekolah yang mengalami kecanduan *gadget* berada pada kategori tinggi. Siswa memiliki rasa empati dan simpati sesama teman yang ada di sekolah. Rekomendasi: 1) Kepada pihak sekolah SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru agar dapat membimbing dan memperhatikan siswa yang ada di sekolah. 2) Kepada siswa diharapkan lebih bijak dalam penggunaan *gadget*.

**Kata Kunci :** Kecanduan *Gadget* dan Interaksi Sosial

## PENDAHULUAN

Pada zaman teknologi pada saat ini, banyak sekali orang yang menggunakan *gadget*. Baik itu anak muda, orang tua, orang dewasa, dan yang lainnya, semua orang sudah mengenal *gadget* bahkan mempunyai *gadget*nya masing-masing. Dengan adanya *gadget* merupakan fashion tersendiri bagi setiap orang. *Gadget* juga memiliki fungsinya masing-masing sesuai kebutuhan penggunanya.

Dewasa ini, pengguna *gadget* tidak hanya bagi masyarakat umum saja. Tetapi *gadget* sudah banyak digunakan oleh para pelajar yang masih duduk di bangku sekolah. Bisa dikatakan mereka sudah mempunyai *gadget* masing-masing. Penggunaan *gadget* bagi pelajar sebagai sarana mencari tugas sekolah, mencari teman di media sosial, atau bahkan untuk menghilangkan kebosanan. *Gadget* bukanlah hal baru lagi bagi pelajar yang ada di sekolah. Para pelajar dewasa ini sudah mahir dalam menggunakan *gadget*.

Tingkat penggunaan *gadget* sendiri turut mempengaruhi perilaku belajar siswa. Perilaku belajar sendiri berarti kegiatan atau aktivitas yang berkaitan dengan kegiatan belajar mengajar dan pembelajaran. Dengan adanya *gadget* perilaku belajar siswa yang semula belajar menggunakan buku pelajaran kemudian beralih melalui internet dan menggunakan *gadget*. Namun, tidak semua penggunaan *gadget* dimanfaatkan untuk belajar oleh siswa, banyak yang kemudian menggunakan *gadget* untuk hiburan dan melupakan kegiatan belajar.

Pada saat sekarang ini, banyak para pelajar yang terlalu fokus dengan *gadget* lupa akan situasi yang ada di sekitarnya. Contohnya saja pada saat kawan mengajak berbicara tidak di respon karena terlalu sibuk dengan *gadget*nya sendiri. Ini tentunya berdampak terhadap perkembangan sosialisasi anak. Pelajar menjadi orang yang tidak peduli dan menjadi orang yang cuek serta tidak mempunyai rasa peka terhadap orang lain. Hal ini tentunya akan mengganggu perkembangan anak dalam bersosialisasi di lingkungan masyarakat. Baik di sekolah, di rumah, maupun tempat umum yang lain.

Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang menyangkut hubungan antarindividu, individu (seseorang) dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok, sedangkan komunikasi sosial adalah mengisyaratkan bahwa komunikasi penting untuk membangun konsep diri. Kecendrungan penggunaan *gadget* secara berlebihan dan tidak tepat dapat menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga dan masyarakat maupun lingkungan sekolah. Sikap ketidakpedulian seseorang akan keadaan disekitarnya (asosial) dapat menjadikan seseorang dijauhi bahkan terasing dilingkungannya.

Terlepas dari dampak positif dan negatif dari *gadget*, semua tergantung kepada para pelajar yang ada di sekolah. Apabila *gadget* digunakan dengan baik dan bijak akan memberikan manfaat, begitu juga sebaliknya, apabila pelajar lebih mengutamakan *gadget* dibandingkan dengan belajar maka lebih banyak dampak negatif yang ditimbulkan *gadget*. Karena sekarang ini dampak dari *gadget* sangat beragam bagi pelajar. Banyak pelajar yang lupa waktu serta tugas sekolah yang tidak dikerjakan, dikarenakan terlalu asyik untuk memainkan *gadget*. Hal ini tentu harus diperhatikan oleh guru disekolah tentang pengawasan penggunaan *gadget*.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008) kecanduan adalah kejangkitan suatu kegemaran (hingga lupa hal-hal yang lain). Ketagihan akan sesuatu hingga

menjadi ketergantungan. Sedangkan menurut J.P Chaplin (2000) *addiction* adalah keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius. Pada umumnya, kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap suatu obat bius. Ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah pula gejala-gejala pengasingan diri dari masyarakat, apabila pemberian obat bius tidak dihentikan.

Dalam Kamus Bahasa Indonesia (2011), *gadget* disebut “sebagai peranti elektronik atau mekanik yang memiliki fungsi praktis. Sedangkan menurut Wing Winarno (2009), “*gadget* adalah sebuah istilah yang berasal dari Bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus”. Dalam Bahasa Indonesia, *gadget* disebut 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 membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Fitur-fitur umum pada gadget adalah, internet, kamera, *video call*, telepon, *email*, *SMS*, *bluetooth*, *Wifi*, *game* dan *Mp3*. Berikut ini jenis-jenis perilaku kecanduan pengguna *gadget* yang dikemukakan oleh Griffiths (2000), yaitu sebagai berikut: (1) *salience*, (2) *mood modification*, (3) *conflict*, (4) *tolerance*, (5) *withdrawal*, (6) *relapse*.

Menurut Pratama (2012) mereka menggunakan *gadget* canggih sebagai berikut:

- a Bermain dan hiburan  
Dengan berbagai aplikasi dan media digital atau *gadget*, generasi ini memainkan berbagai jenis *games* bersama teman maya di seluruh dunia, mereka mengunduh ataupun mengunggah lagu, mendengarkan atau membuat musik, membuat klip video ataupun menyaksikan video dari *Youtube*, menonton film dan sebagainya.
- b Berkomunikasi dan sosialisasi,  
*Gadget* canggih seperti *Handphone* atau *smartphone* sejenisnya selain untuk IM (*instant messaging*) teman dan menelpon orang tuanya, juga digunakan untuk terus terhubung sepanjang waktu dengan teman dan komunitas mayanya.
- c Belajar  
Tidak seperti generasi dulu dimana setiap anak bergantung pada orang dewasa atau guru untuk menyediakan informasi yang ingin diketahuinya. Generasi digital atau *gadget* memiliki akses langsung pada sumber informasi yang sangat melimpah yang bisa didapatkannya kapanpun ia menghendaknya dengan jaringannya mereka hanya perlu *googling*.
- d Berbelanja  
Generasi digital atau *gadget* adalah jenis konsumen berperilaku, berekspektasi dan bertingkah laku belanja dengan cara yang berbeda. Melalui internet mereka menemukan barang dan informasi lengkap dan rekomendasi yang diperlukan untuk menilai item yang sedang diincarinya.

Menurut Sunaryo (2014) interaksi sosial adalah hubungan saling mempengaruhi antara individu satu dan individu yang lainnya sehingga dapat mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki perilaku individu yang lain atau sebaliknya. Sedangkan menurut Walgito (2003) mendefinisikan interaksi sosial adalah hubungan individu satu dan yang lainnya, individu satu mempengaruhi yang lain atau sebaliknya sehingga adanya hubungan timbal balik. Interaksi sosial juga memiliki

bentuk-bentuk tertentu, sesuai yang dikemukakan oleh Slamet Sentosa (2009) yaitu sebagai berikut:

a Kerja Sama (*Cooperation*)

Hal ini merupakan kesesuaian dengan situasi ketika tujuan akhir tidak dapat dicapai dengan usaha individu secara khusus. Ada pula yang menunjukkan bahwa kerja sama adalah suatu bentuk interaksi sosial ketika tujuan anggota kelompok yang satu berkaitan dengan tujuan kelompok yang lain atau tujuan kelompok secara keseluruhan sehingga setiap individu hanya dapat mencapai tujuan apabila individu lain juga mencapai tujuan.

b Persaingan (*Competition*)

Persaingan adalah suatu bentuk interaksi sosial ketika seseorang individu dapat mencapai tujuan sehingga individu lain dapat mencapai tujuan keuntungan dalam waktu yang bersamaan. Proses persaingan itu berlawanan dengan proses kerja sama dan disebut dengan rival.

c Pertentangan (*Conflict*)

Konflik adalah suatu proses sosial ketika individu maupun kelompok atau individu dengan kelompok berusaha memenuhi kebutuhannya dan tujuannya dengan cara menentang pihak lawan dengan ancaman atau dengan kekerasan.

d Persesuaian (*Accomodation*)

Persesuaian adalah usaha-usaha individu untuk meredakan suatu pertentangan, yaitu usaha-usaha dalam mencapai kestabilan. Akomodasi berarti proses ketika individu atau kelompok saling menyesuaikan diri untuk mengatasi ketegangan.

e Asimilasi/Perpaduan (*Assimilation*)

Asimilasi merupakan suatu proses interaksi sosial dalam taraf lanjutan, yang ditandai dengan usaha-usaha mengurangi perbedaan yang terdapat di antara individu atau kelompok dan juga merupakan usaha-usaha untuk mempertinggi kesatuan tindakan, sikap, dan proses mental dengan memperhatikan kepentingan dan tujuan bersama.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran kecanduan *gadget* siswa secara umum dan untuk mengetahui interaksi sosial siswa kecanduan *gadget*.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk memperoleh informasi-informasi mengenai saat ini, dan melihat kaitan antara variabel-variabel yang ada. Teknik pengumpulan data berupa angket. Teknik pengambilan sampel adalah sampel jenuh. Sampel jenuh adalah teknik pengambilan sampel yang mana populasinya dijadikan sebagai sampel Riduwan (2017). Sampel dari penelitian ini adalah 31 orang siswa yang kecanduan *gadget*.

Menurut Sugiyono (2010) analisa data dalam penelitian merupakan suatu kegiatan yang sangat penting dan memerlukan ketelitian serta kekritisan dari peneliti.

1. Persentase (P) yang di gunakan untuk menghitung persentase skor penilaian pada setiap indikator menggunakan rumus (Anas Sudijono, 2004), dengan menggunakan rumus :

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

P : Persentasi  
 F : Frekuensi  
 N : Jumlah data

2. Untuk menghitung rentang skor sesuai dengan indikator yang diberikan terbagi dalam tiga kategori, yaitu: tinggi, sedang, dan rendah (J. Supranto, 2008). Untuk lebih jelasnya dapat lihat formula berikut:

$$C = \frac{X_n - X_i}{K}$$

Keterangan :  
 C = tolak ukur  
 K = banyak kelas  
 X<sub>n</sub> = skor ideal tertinggi  
 X<sub>i</sub> = skor ideal terendah

3. Untuk mendapatkan hasil intrepetasi terhadap item kecanduan gadget dan interaksi sosial siswa digunakan rumus index %.  
 Rumus Index % = Total Skor/Y x 100  
 Keterangan:  
 Total Skor = Skor keseluruhan pilihan item responden  
 Y = Skor keseluruhan item

## HASIL DAN PEMBAHASAN

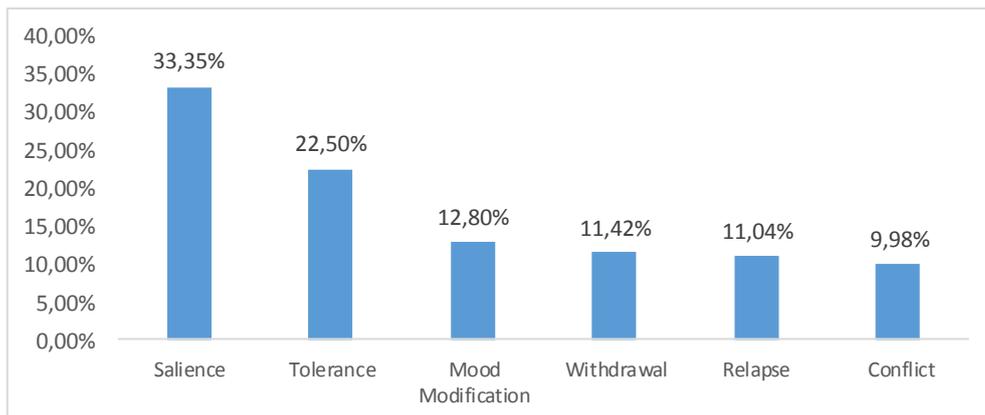
### Hasil

Berdasarkan data yang diperoleh maka hasilnya dapat dilihat pada tabel 1 :  
**Tabel 1** Gambaran Tingkat Kecanduan *Gadget* pada Siswa di Sekolah SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru

Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase (%)
Tinggi	151 – 205	31	23,66
Sedang	96 – 150	52	39,69
Rendah	41 – 95	48	36,44
<b>Jumlah</b>		131	100%

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa sebanyak 131 orang siswa pengguna aktif *gadget*, terdapat 31 orang siswa yang berada pada kategori kecanduan *gadget* dengan persentase 23,66%. Untuk kategori sedang sebanyak 52 orang siswa sebanyak 39,69%. Sedangkan yang rendah sebanyak 48 orang siswa 36,44%.

Untuk mengetahui lebih jelas mengenai kecanduan *gadget* pada siswa SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru, dapat dilihat dari gambar berikut ini :



**Gambar 1** Grafik Gambaran Kecanduan *Gadget*

Berdasarkan gambar 1 dapat diketahui bahwa kecanduan *gadget* yang paling dominan yaitu npada *salience* 33,35%. *Tolerance* 22,50%, dan *Mood modification* sebanyak 12,80%, *withdrawal* sebanyak 11,42%, *relapse* sebanyak 11,04%, dan indikator yang terendah adalah *conflict* sebanyak 9,98%.

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa *salience* memiliki persentase lebih besar 33,35%. Dalam hal ini perhatian siswa lebih tertuju kepada *gadget*. Siswa mencari hiburan dan mengisi waktu luang untuk bermain *gadget*. Serta ada perasaan gelisah jika tidak bermain *gadget*.

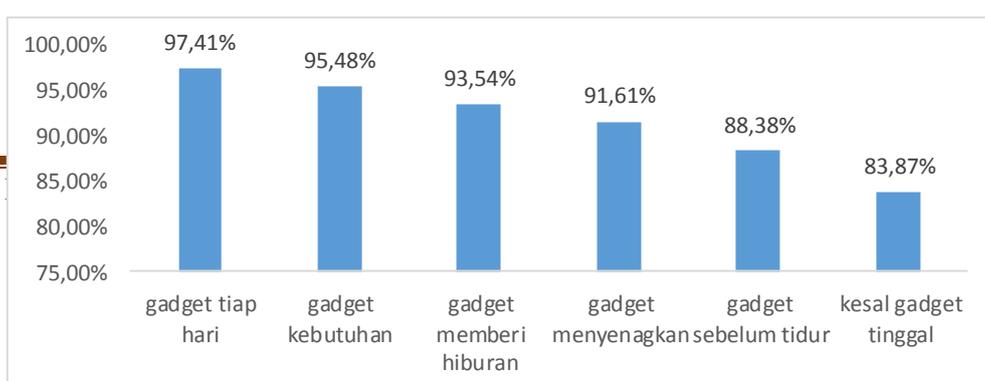
Sedangkan untuk *mood modification* siswa merasa ada perasaan senang saat bermain *gadget*. Selain itu siswa juga merasa gelisah apabila *gadget*nya tertinggal di rumah. Siswa juga tersenyum dan marah sendiri saat memainkan *gadget*nya.

Lebih lanjut dalam hal *tolerance* siswa bermain *gadget* secara terus menerus dengan peningkatan waktu dan durasi penggunaan *gadget*. Seperti bermain *gadget* setiap harinya dan memeriksa *gadget* setelah bangun tidur.

Berbeda dengan *withdrawal symptoms*, siswa tidak bisa terlepas dari *gadget*nya. Ada perasaan gelisah apabila tidak membawa *gadget*. Sedangkan indikator *relapse* siswa dominan memilih bahwa *gadget* itu sebagai kebutuhan.

Sedangkan indikator *conflict* adalah indikator yang sedikit dipilih siswa. Artinya tidak ada masalah yang serius yang ditimbulkan *gadget* terhadap siswa.

Untuk melihat gambaran keadaan siswa yang kecanduan *gadget* bisa dilihat



melalui gambar yang ada dibawah ini:

**Gambar 2** Grafik Gambaran Keadaan Kecanduan *Gadget* Siswa

Berdasarkan gambar 2 dapat diketahui bahwa sebanyak 95,41% siswa menghabiskan waktunya untuk bermain *gadget* setiap hari, artinya siswa tidak bisa lepas dari *gadget*nya. Sedangkan sebanyak 95,48% siswa memilih *gadget* sebagai kebutuhan. Selain itu *gadget* juga memberikan hiburan bagi para siswa sebanyak 93,54%. Artinya dengan memainkan *gadget* siswa bisa menghibur diri dari banyaknya tugas yg ada di sekolah. Selain itu *gadget* juga memberikan unsur kesenangan sebanyak 91,61%, dan 88,38% siswa sebelum tidur bermain *gadget* terlebih dahulu. Sedangkan sebanyak 83,87% siswa merasa kesal apabila tidak membawa *gadget*.

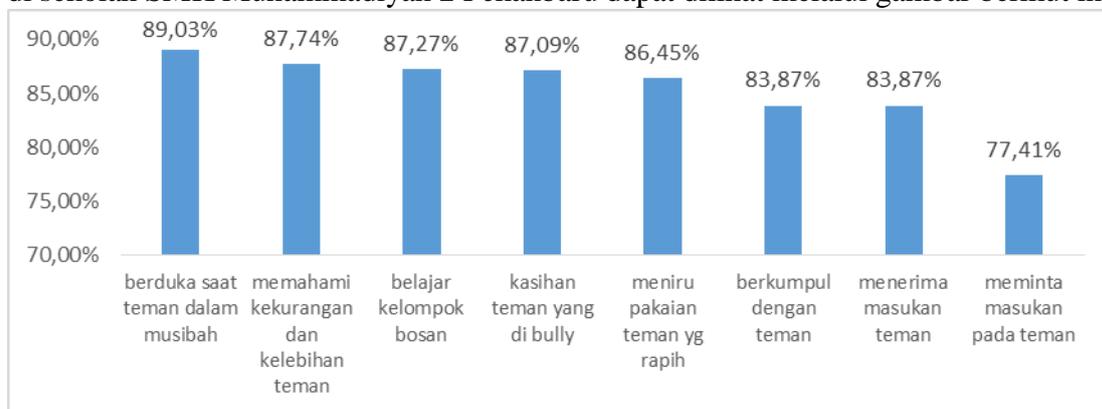
Berdasarkan data yang diperoleh maka interaksi sosial siswa di sekolah bisa dilihat melalui tabel berikut ini:

**Tabel 2** Gambaran Interaksi Sosial Siswa di Sekolah

Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase(%)
Tinggi	147 – 200	20	64,51
Sedang	93 – 146	11	35,48
Rendah	40 – 92	0	0
<b>Jumlah</b>		31	100

Berdasarkan tabel 2 di atas gambaran umum interaksi sosial pada siswa SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru berada pada kategori tinggi dengan angka 64.51 %. Sedangkan kategori sedang 35.48 %.

Untuk mengetahui lebih jelas mengenai gambaran keadaan interaksi sosial siswa di sekolah SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru dapat dilihat melalui gambar berikut ini:



**Gambar 3** Grafik Gambaran Keadaan Interaksi Sosial Siswa di Sekolah

Berdasarkan gambar 3 dapat diketahui bahwa sebanyak 89,03% siswa memilih berduka saat teman dalam musibah. Hal ini menunjukkan siswa memiliki simpati yang tinggi. Sebanyak 87,74% siswa memahami kelebihan dan kekurangannya. Selain itu belajar kelompok membosankan sebanyak 87,27%. Kasihan melihat teman yang di bully sebanyak 87,09%, dan 86,45% siswa mengakui meniru pakaian teman yang rapih dan sopan. Selanjutnya 83,87 siswa mengakui lebih sukaberkumpul dengan teman dan juga menerima masukan dari temannya. Selanjutnya 77.41% meminta masukan pada teman.

Untuk melihat kecanduan *Gadget* dan interaksi sosial Siswa di Sekolah dapat dilihat melalui tabel dibawah ini:

**Tabel 3** Kontingensi Kecanduan *Gadget* dan Interaksi Sosial Siswa di Sekolah

Kecanduan Gadget	Interaksi Sosial		
	Tinggi	Sedang	Rendah
Tinggi	21	10	0
Sedang	0	0	0
Rendah	0	0	0

Berdasarkan tabel 3 diatas dapat diketahui bahwa siswa memiliki kecanduan *gadget* yang tinggi juga memiliki interaksi sosial yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa walaupun siswa kecanduan *gadget* mereka tetap memiliki hubungan sosial yang baik di sekolah.

## Pembahasan

Berdasarkan dari hasil pengolahan data yang telah dilakukan, dapata diketahui bahwa gambaran kecanduan pada siswa SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru berada pada kategori tinggi. Hal ini dapat dilihat melalui tingkat kecanduannya. Hasil penelitian ini bersamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Christianti Judhita (2011), penggunaan gadget pada kategori tinggi yaitu penggunaan gadget lebih dari 3 jam dalam sehari. Hal serupa serupa dikemukakan oleh Beauty Manumpil (2015), siwa yang menggunakan gadget pada kategori tinggi yaitu 11 jam dalam sehari dan gadget digunakan unuk browsing bahkan paling banyak untuk bermian game online serta untuk mngakses berbagai media sosial yang ada (Intagram, Path, Facebook, dan Twitter). Mereka cenderung menggunakan gadget mengikuti trend saat ini.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa siswa yang mengalami kecanduan gadget di SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru berada pada kategori tinggi. Rata-rata durasi memainkan gadget pada siswa lebih dari 3 jam dalam sehari. Gadget digunakan untuk bermain game, browsing, maupun untuk mengakses berbagai meia sosial.

Berdasrkan olahan data peneliti, dapat diketahui bahwa interaksi sosial siswa yang mengalami kecanduan gadget memiliki interaksi sosial yang tinggi juga di sekolah. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis data interaksi sosial siswa yang mengalami kecanduan gadget. Siswa memiliki rasa empati dan simpati yang tinggi. Seperti saya sedih melihat teman saya yang di bully dan saya turut berduka melihat teman yang dalam musibah. Penelitian ini bertentangan dengan penelitian yang dilakukan Dony Harfiyanto (2015), yang menyatakan bahwaperkembangan teknologi yang sangat pesat dapat mengubah pola interaksi sosial. Siswa jadi dimudahkan untuk berkomunikasi setiap saat tanpa batas mengenal waktu.

Pernyataan yang sama juga dikemukakan oleh Jaka Irawan (2013), semakin tinggi penggunaan gadget pada siswa maka semakin rendah interaksinya. Sebaliknya, semakin rendah penggunaan gadgetnya maka akan semakin tinggi interaksi dengan lingkungannya. Hal ini dikarenakan siswa yang penggunaan gadget yang tinggi memiliki kesempatan yang sedikit untuk berinteraksi dengan lingkungannya, hal ini dikarenakan banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain gadget. Penelitian yang dilakukan oleh Zaenal Arifin (2015) bertentangan dengan hasil penelitian yang

dilakukan peneliti. Siswa pengguna gadget ialah, intovet, selfi, sulit konsentrasi pada dunia nyata, anti sosial, dan penyimpangan sosial. Secara tidak sadar, saat ini manusia sudah mengalami ketergantungan menggunakan *gadget*. Ketergantungan inilah yang menjadi salah satu dampak negatif kehadiran *gadget*.

Hal yang sama juga dikemukakan oleh Nurlaela Syarif (2015) menyatakan penelitiannya bahwa siswa telah mengalami perubahan dimana para siswanya lebih cenderung menggunakan smatphone dalam melakukan kegiatan atau perantara dalam berkomunikasi sehari-hari dan tanpa disadari timbulnya keterbatasan dalam berinteraksi secara langsung (face to face).

## **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

### **Simpulan**

Adapun kesimpulan dalam penelitian ini adalah:

1. Kecanduan gadget pada siswa di SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru tingkat kecanduan gadgetnya berada pada kategori tinggi dan interaksi sosialnya di sekolah juga berada pada kategori tinggi.
2. Kecanduan gadget pada siswa SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru dominan kepada *Salience*.

### **Rekomendasi**

Adapun saran yang dapat peneliti kemukakan sebagai berikut :

1. Kepada pihak sekolah SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru agar dapat membimbing dan memperhatikan siswa yang ada di sekolah, untuk tidak selalu terfokus dengan gadget saat di kelas maupun di luar kelas.
2. Kepada siswa diharapkan lebih bijak dalam penggunaan *gadget*. Jangan sampai *gadget* membawa dampak negatif bagi pelajaran maupun interaksi sosial di sekolah.
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk melakukan penelitian terhadap dampak dari penggunaan *gadget*.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Badan Pengembangan dan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Kamus Bahasa Indonesia*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. Jakarta

- Beauty Manumpil. 2015. Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA Negeri 9 Manado. *ejournal Keperawatan (e-Kep)* Volume 3. Nomor (2). Universitas Sam Ratulangi. Manado
- Christiany Juditha. 2011. Hubungan Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook Terhadap Perilaku Remaja di Kota Makasar. *Jurnal Penelitian IPTEKKOM*. Nomor (1). Volume 13. Makasar.
- Doni Harfiyanto. 2015. *Pola Interaksi Siswa Pengguna Gadget* di SMAN 1 Semarang. *Journal Of Educational Social Studies*. Vol 4 No (1). Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- Jaka Irawan dan Leni Armayati. 2013. Kemampuan Kegunaan Gadget terhadap Kemampuan Bersosialisasi Remaja. *An-Nafs*. Vol 8 No (2). Pekanbaru Maulana, H., & Gumelar, G. 2013. *Psikologi Komunikasi dan Persuasi*. Akademia Permata. Jakarta Barat.
- James P. Chaplin. 2006. *Kamus Lengkap Psikologi*. PT Raja Grafindo Persada
- J. Supranto. 2008. *Statsitik Teori dan Aplikasi*. Erlangga. Jakarta
- Nurlaela Syarif. 2015. Pengaruh Perilaku Pengguna Smartphone Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa SMK Ti Airlangga Samarinda. *EJournal Ilmu Komunikasi*. Volume 3 Nomor (2). Samarinda.
- Pratama, Chou Hellen. 2012. *Cyber Smart Parenting, Kiat Sukses Menghadapi dan Mengasuh Generasi Digital*. Visi Anugerah Indonesia. Bandung.
- Riduwan. 2015. *Belajar Mudah Penelitian*. Alfabeta. Bandung.
- Sunaryo. 2014. *Sosialogi untuk keperawatan*. Bumi medika. Jakarta
- Slamet sentosa. 2009. *Dinamika kelompok*. PT Bumi aksara. Jakarta
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Jakarta
- Walgito. 2003. *Pengantar psikologi umum*. Andi offset. Yogyakarta
- Winarno, Wing. 2009. *Panduan Penggunaan Gadget*. Rineka Cipta. Jakarta.

Zaenal Arifin. 2015. *Perilaku Remaja Pengguna Gadget*. Analisis Perilaku Sosial. Vol 26 No 2:312-313. IAIT Kediri. Jawa Timur.