

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Era globalisasi saat ini, teknologi semakin berkembang dengan pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Kemudian memasuki era modern, masyarakat Indonesia banyak melakukan adopsi teknologi dari luar negeri, salah satunya adalah gawai. Gawai merupakan alat elektronik yang tercipta khusus di era modern dengan tujuan untuk membantu manusia menjalankan segala sesuatu menjadi lebih mudah dan praktis terutama dalam kegiatan berkomunikasi. Gawai membawa perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang. Widiawati, Sugiman, dan Edy (2014) yang mengatakan bahwa gawai merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Pendapat lain dikemukakan oleh Jati dan Herawati (2014) mengatakan bahwa gawai adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern dan semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa gawai sebagai alat komunikasi modern yang memiliki banyak fungsi serta fitur yang berguna untuk membantu dan mempermudah interaksi manusia.

Pada saat ini banyak interaksi antara manusia kini secara perlahan tergantikan dengan interaksi manusia dengan gawainya. Hal ini dapat memberikan pengaruh pada pola kehidupan manusia baik dari pola pikir maupun dari segi perilaku interaksi menjadi *tech savvy* atau penggemar teknologi yang baik dapat menguntungkan, salah satunya dapat membantu pekerjaan atau

pendidikan. Dengan begitu dapat mengajarkan bagaimana berinteraksi dengan orang lain secara online. Akan tetapi interaksi sosial secara langsung semakin berkurang. Interaksi sosial itu sendiri Menurut Gillin and Gillin 1954 (dalam Elly M. Setiadi dkk, 2007:91) menyatakan bahwa interaksi sosial adalah hubungan-hubungan antara orang-orang secara individual, antar kelompok orang, dan orang perorangan dengan kelompok. Sedangkan menurut Bimo Walgito ( 2003:65 ) interaksi sosial merupakan suatu hubungan antara individu satu dengan individu lainnya dimana individu yang satu dapat mempengaruhi individu yang lainnya sehingga terdapat hubungan yang saling timbal balik. Maka dari itu, penggunaan gawai dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempengaruhi kehidupan orang dewasa, anak-anak juga dapat pengaruh dari gawai ( Witarsa et al.,2018 ).

Universitas pasir pengaraian merupakan universitas yang ada di Kabupaten Rokan Hulu, memiliki 7 fakultas yang terdiri dari 17 prodi. Serta lebih dari 3.2000 mahasiswa yang aktif menggunakan gawai, dengan gawai yang sudah di lengkapi berbagai fitur dan aplikasi serta mampu mengakses internet dan di lengkapi dengan kamera serta aplikasi berupa whatsapp, facebook, line, twiter, dan lain sebagainya. Fitur tersebut membuat mahasiswa lebih suka berinteraksi dengan temannya melalui media maya tanpa harus bertatap muka secara langsung. Mereka lebih fokus menatap gawainya sampai-sampai mereka tidak menyadari lingkungan sekitarnya, dan ketika berkumpul pun mereka tetap sibuk dengan gawai di tangan masing-masing tanpa memperhatikan lawan bicaranya. Gawai juga membantu mahasiswa dalam proses pembelajaran seperti ketika diadakan daring dengan menggunakan media

untuk menghubungkan antara mahasiswa dengan dosennya, melihat nilai mahasiswa secara online, melihat jadwal kuliah, mengirimkan berkas tugas yang diberikan dosen, dan dalam kehidupan sehari-hari gawai juga digunakan untuk mengecek keuangan dan sebagainya, semuanya itu sudah dapat dilakukan.

Ketika pada saat perkuliahan tatap muka berlangsung Mahasiswa juga lebih fokus pada gawainya sendiri daripada teman yang berada didepan. Dari penjelasan diatas maka masalah yang peneliti temui berupa interaksi sosial tatap muka mahasiswa dengan dosen atau teman berkurang dan pengaruh gawai juga menimbulkan rasa malas, dan semangat belajar mahasiswa juga menjadi menurun, serta kreatif mahasiswa juga berkurang dalam hal belajar. Berdasarkan hasil observasi awal dengan beberapa mahasiswa prodi IPS bahwa mereka tetap memainkan gawai mereka di tengah-tengah presentasi teman dan penjelasan dosen, hanya untuk membalas chat, melihat sosial media, bermain game online. Hal inilah yang membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian, sehingga mengangkat judul yaitu: **“Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Prodi IPS Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasir Pengaraian “.**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana pengaruh Penggunaan Gawai terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Prodi IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasir Pengaraian ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah, untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Prodi IPS Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasir Pengaraian.

### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian bagi mahasiswa ini adalah sebagai berikut :

#### 1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan bahan informasi bagi penelitian lain yang mempunyai minat untuk meneliti atau bahan rujukan khususnya tentang penggunaan gawai.
- b. Diharapkan dapat menjadi masukan atau bahan informasi/refrensi bagi penelitian selanjutnya ataupun mahasiswa lain yang berminat mendalami studi tentang pengaruh

#### 2. Mafaat Praktis

- a. Bagi Peneliti, sebagai tahap awal penulis melatih kemampuan intelektulitas dalam meneliti fenomena atau realita sosial yang ada.
- b. Bagi Universitas, diharapkan hasil temuan penelitian ini dapat memberikan kontribusi pemikiran, saran dan kebijakan kampus khususnya terkait dengan penggunaan gawai di kalangan Mahasiswa.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pengertian Gawai**

Dewasa ini perkembangan teknologi khususnya perkembangan *gawai* memberikan dampak terhadap kehidupan manusia. Kepemilikan barang tersebut sudah sampai ke tangan masyarakat segala usia, *gawai* memiliki banyak manfaat bagi penggunanya diantaranya adalah membantu menyelesaikan pekerjaan, mengisi waktu luang, hiburan dan sampai pada menambah pertemanan melalui media sosial. *Gawai* juga dipergunakan untuk memudahkan kehidupan dan diharapkan dapat berpengaruh positif terhadap penggunanya. Melalui *gawai*, komunikasi menjadi lebih efisien dan menghemat biaya, serta yang lebih penting adalah bagaimana pengguna dapat memanfaatkan untuk kegunaan prestasi akademik.

Secara istilah gadget atau *gawai* berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia gadget disebut dengan *gawai*. dikemukakan oleh Widiawati, Sugiman, dan Edy (2014) yang mengatakan bahwa *gawai* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Pendapat lain dikemukakan oleh Jati dan Herawati (2014) mengatakan bahwa *gawai* adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern dan semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia.

Menurut Garini dalam Rohman (2017: 27), “*gadget* sebagai perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi”. *Gadget (smartphone)* memiliki banyak fungsi bagi penggunanya sehingga dinilai lebih memudahkan. Sedangkan menurut Derry (2014: 7) “*gadget* merupakan sebuah perangkat atau instrument elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis untuk membantu pekerjaan manusia”. Menurut Manumpil, dkk (2015: 1) “*Gadget* merupakan suatu alat teknologi yang saat ini berkembang pesat yang memiliki fungsi khusus diantaranya *smartphone, Iphone and Blackberry*”.

#### **a. Penggunaan Gawai**

Kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi dengan kemunculan gawai sangatlah membantu dan memberi kemudahan bagi manusia dalam melakukan aktifitas sehari-hari. Akan tetapi dalam penggunaannya, gawai dapat memberi manfaat baik pada penggunanya dan juga memberi dampak buruk bagi penggunanya apabila disalahgunakan, menurut Pratama Y.A (2015) ada beberapa manfaat dari penggunaan gawai bagi manusia dalam kehidupan sehari-hari:

##### **1. Komunikasi**

Gawai sebagai pengembangan dari teknologi informasi dan komunikasi semakin canggih dalam hal fitur dan fungsi dalam membantu berbagi informasi dan mempermudah komunikasi antara manusia. Kemajuan dari teknologi tersebut terdapat pada berbagai aplikasi yang terdapat dalam gawai seperti Whatsapp, Skype, BBM. Dari kemajuan komunikasi yang terdapat pada gawai pengguna tidak hanya berkirip pesan, gambar maupun telpon tetapi juga dapat melakukan

panggilan langsung tidak hanya suara tetapi juga bertatap muka dengan orang yang berada di tempat yang jauh dengan menggunakan fitur video call.

## 2. Mencari sumber belajar

Kemajuan teknologi pada gawai selain memudahkan dalam berkomunikasi juga mempermudah manusia untuk mencari informasi dengan fitur internet yang terdapat didalamnya. Kemudahan dapat di rasakan semua orang terutama siswa sekolah yang dapat digunakan untuk mencari sumber belajar guna mendukung proses belajar, penggunaan gawai untuk mencari sumber belajar semakin di optimalakan dengan kemudahan dan sumber pengetahuan yang luas serta dapat di akses kapan saja dan dimana saja. Fitur browser seperti chrome, mozilla firefox, operamini dll merupakan aplikasi yang terdapat pada gawai yang sering digunakan untuk mengakses mesin pencarian google untuk mencari data.

## 3. Hiburan

Gawai menyematkan berbagai fitur yang dapat digunakan manusia sebagai sarana refreasing menghilangkan rasa jenuh ketika lelah dengan tugas atau pekerjaan. Fitur multimedia yang terdapat pada gawai sebagai sarana hiburan dapat digunakan untuk mendengarkan musik maupun menonton video, selain itu banyak aplikasi yang dapat di akses dan di unduh secara gratis seperti situs berbagi video Youtube, Metube, Vidio atau gim seperti COC, PUBG, Mobile Legend terdapat juga aplikasi media sosial untuk menambah teman atau berkenalan dengan teman baru seperti Twitter, Facebook, Instagram.

Pengguna gawai dapat memasang dan menjalankan berbagai aplikasi yang tersedia di internet dan juga non internet yang sesuai dengan keinginan

penggunanya itu sendiri. Penggunaan gawai yang tidak diimbangi dengan pengawasan dapat menimbulkan dampak buruk bagi penggunaannya. Dampak yang ditimbulkanpun terhadap manusia cukup beragam dari segi kesehatan sampai sosial.

#### 4. Menyimpan Bahan Ajar

Kemajuan teknologi pada gawai selain memudahkan dalam berkomunikasi juga mempermudah manusia untuk menyimpan segala informasi dengan fitur internet yang terdapat didalamnya. Kemudahan dapat di rasakan semua orang terutama mahasiswa yang dapat digunakan untuk menyimpan bahan ajar belajar guna mendukung proses belajar.

Adapun dampak negatif Menurut Badwilan dalam Utaminingsi menyatakan bahwa:

##### a. Aspek Psikologis

Banyaknya pesan melalui SMS yang berisi ajakan-ajakan bersifat negatif dapat mempengaruhi kondisi psikologis seseorang. Contohnya yang marak di temukan adalah peredaran teks, gambar, maupun video yang bersifat pornografi. Mudahnya akses keluar masuk pesan tersebut melalui ponsel membawa dampak negatif, terutama bagi generasi muda sekarang.

##### b. Aspek sosial

Salah satu yang sering terjadi adalah tindakan seseorang yang membiarkan ponsel miliknya dalam keadaan hidup atau aktif sehingga mengeluarkan bunyi yang nyaring. Hal ini jelas mengganggu konsentrasi serta mengejutkan orang-orang

di sekitarnya. Seperti ketika sedang rapat, di rumah sakit, sedang di tempat-tempat rumah ibadah dan lain-lain. Selain itu pengguna ponsel sebagai media komunikasi tidak langsung dapat menurunkan kualitas dan kuantitas dari komunikasi secara langsung (tatap muka). Sering terjadi kesalah pahaman dalam pemaknaan pesan melalui komunikasi secara tidak langsung.

Pendapat lain juga mengemukakan dampak negatif Menurut Bungin dampak negatif penggunaan gadget antara lain:

- a. Kualitas gadget berkembang dalam jumlah yang sangat besar seiring dengan produsen-produsen gadget memproduksi gadget murah yang masa penggunaannya terbatas sehingga diperkirakan akan menjadi limbah yang mengkhawatirkan di dunia. Di Indonesia, gadget sampah ini selain diproduksi sendiri dari limbah masyarakat juga dimasukkan melalui Singapura dan Malaysia yang dapat dijual kembali ke masyarakat Indonesia dengan masa pakai sekitar 1 tahun.
- b. Gadget berkembang kearah disfungsi sosial, dimana pengguna gadget dapat merusak sensi-sendi hubungan sosial masyarakat. Seperti umpamanya gadget dipakai sebagai alat pematik bom yang dapat meneror masyarakat. Dengan menggunakan SMS pun dapat digunakan untuk meneror anggota masyarakat lain, termasuk pula melalui gadget juga dapat melakukan penipuan, perampokan bank, dan sebagainya.
- c. Gadget dapat pula digunakan sebagai media komunikasi dan informasi, namun didalam masyarakat juga gadget dapat digunakan sebagai media membohongi orang lain dan mahasiswa dapat menggunakan gadget untuk menyontek.

- d. Gadget seringkali mengganggu suatu forum rapat, majelis taklim, suasana belajar di kelas, bahkan suasana ibadah di tempat ibadah, karena seringkali peserta rapat atau majelis taklim menerima atau menggunakan gadget di saat ia berada di dalam forum-forum itu. Seringkali pula mahasiswa ber SMS ria di kelas saat kuliah sedang berlangsung sehingga mengganggu konsentrasinya.
- e. Gadget kadang kala menjadi media yang digunakan untuk hal-hal yang tidak layak digunakan, seperti menggunakan gadget untuk menipu, meneror orang, memarahi orang, menghasut orang, memfitnah orang dan sebagainya. menggunakan gadget untuk memfitnah dan meneror masyarakat adalah tindakan kriminal yang dapat dijerat oleh hukum.
- f. Penggunaan gadget yang berlebihan akan meningkatkan pembelian pulsa, hal ini menyebabkan seseorang sangat boros karena terbiasa bicara panjang lebar di gadget atau mengirim sms berbaris-baris. Saat ini diperkirakan penggunaan pulsa gadget melebihi anggaran pokok mengomsumsi tembakau perhari sehingga mengganggu pemenuhan kebutuhan dasar keluarga setiap hari. Tentu hal ini berdampak pula pada kemampuan orang tua membelanjakan uang mereka kepada investasi pendidikan anak-anak mereka, karena biaya hidup keluarga terkuras habis untuk membeli pulsa.

Dari indikator di atas dapat disimpulkan bahwa gawai memberikan manfaat yang dapat digunakan sebagai alat komunikasi, dari komunikasi yang terdapat pada gawai tidak hanya berkirim pesan, gambar maupun telfon tetapi juga dapat melakukan panggilan langsung tidak hanya suara tetapi juga bertatap muka dengan orang yang berada di tempat yang jauh dengan menggunakan fitur

video call. Selain juga gawai dapat digunakan sebagai alat untuk mencari sumber belajar semakin dioptimalkan dengan kemudahan dan sumber pengetahuan yang luas serta dapat di akses kapan saja dan dimana saja. Fitur tersebut seperti chrome, Mozilla, opramini dan lain sebagainya . kemudian gawai juga berfungsi sebagai hiburan untuk menghilangkan rasa jenuh ketika lelah dengan tugas atau pekerjaan. Selain itu aplikasi yang dapat di akses seperti berbagai video di youtube, metube, atau gem seperti PUBG, mobile legend, dan terdapat media sosial seperti facebook, instagram dan whatsapp. Gawai juga berfungsi untuk menyimpan bahan ajar yang memudahkan mahasiswa untuk menyimpan bahan ajar guna mendukung proses belajar.

## **2. Interaksi sosial**

Kehidupan sosial kita tidak dapat dipungkiri bahwa masyarakat mempunyai bentuk-bentuk struktur seperti kelompokkelompok sosial, kebudayaan, lembaga, strata dan kekuasaan. Tanpa disadari struktur tersebut mempunyai suatu derajat dinamika tertentu yang menyebabkan pola-pola perilaku yang berbeda, perubahan dan perkembangan masyarakat disebabkan karena adanya hubungan satu dengan yang lainnya baik secara individu maupun kelompok. Menurut partowisastro (2003) interaksi sosial ialah relasi yang berfungsi menjalin berbagai jenis relasi sosial yang dinamis, baik relasi itu berbentuk antar individu, kelompok dengan kelompok, atau individu dengan individu. Interaksi sosial merupakan kunci kehidupan sosial, karena tanpa interaksi sosial tidak mungkin ada kehidupan bersama.

Menurut Gillin and Gillin 1954 (dalam Elly M. Setiadi dkk, 2007:91) menyatakan bahwa interaksi sosial adalah hubungan-hubungan antara orang-orang secara individual, antar kelompok orang, dan orang perorangan dengan kelompok. Sedangkan menurut Bimo Walgito ( 2003:65 ) interaksi sosial merupakan suatu hubungan antara individu satu dengan individu lainnya dimana individu yang satu dapat mempengaruhi individu yang lainnya sehingga terdapat hubungan yang saling timbal balik. Sedangkan Menurut Bonner (dalam Ari H. Gunawan, 2010:31 ) interaksi sosial merupakan suatu hubungan antara dua orang atau lebih, sehingga kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain, dan sebaliknya.

Homans dalam Ali, ( 2004: 87 ) mendefinisikan interaksi sosial sebagai suatu kejadian ketika suatu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang terhadap individu lain diberi ganjaran atau hukuman dengan menggunakan suatu tindakan oleh individu lain yang menjadi pasangannya. Konsep yang dikemukakan oleh Homans ini mengandung pengertian bahwa suatu tindakan yang dilakukan oleh seseorang dalam interaksi merupakan suatu stimulus bagi tindakan individu lain yang menjadi pasangannya. Sedangkan menurut Walgito ( 2003:65 ) interaksi sosial adalah hubungan timbal balik antara individu satu dengan individu lain, individu satu dapat mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok. Menurut Bonner dalam Gerungan, ( 2004:62 ) interaksi sosial merupakan suatu hubungan antara dua orang atau lebih individu, dimana kelakuan individu mempengaruhi, mengubah atau mempengaruhi individu lain atau sebaliknya.

Menurut Thibaut dan Kelley dalam Ali, ( 2004:87 ) mendefinisikan interaksi sosial sebagai peristiwa saling mempengaruhi satu sama lain ketika dua orang atau lebih hadir bersama, mereka menciptakan suatu hasil satu sama lain atau berkomunikasi satu sama lain. Sedangkan Tubbs dan Moss (2001:121), suatu interaksi sosial diartikan sebagai suatu sistem sosial dua orang atau lebih yang dilengkapi dengan beberapa aturan dan harapan, serta beberapa ganjaran dan hukuman yang berlaku diantaranya. Menurut Gea, Wulandari, dan Babari (2003:124) melihat suatu kebutuhan berinteraksi manusia dimana setiap orang membutuhkan hubungan sosial dengan orang-orang lainnya. Kebutuhan ini terpenuhi melalui pertukaran pesan yang berfungsi sebagai jembatan untuk mempersatukan manusia yang satu dengan lainnya, yang tanpa berkomunikasi akan terisolasi. Mengenai interaksi yang terjalin tersebut, yang dianggap paling ideal adalah secara tatap muka (langsung). Interaksi tatap muka lebih memungkinkan suatu proses yang bersifat dinamis dan timbal balik secara langsung. Selain itu menurut Morey (2004), pertukaran informasi secara tatap muka dapat mempercepat proses saling mempengaruhi antara pihak-pihak yang berinteraksi didalamnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa interaksi sosial adalah hubungan timbal balik yang saling mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki perilaku yang berlangsung antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok.

### **a. Bentuk- bentuk interaksi sosial**

Interaksi sosial yang terjadi antara orang perorangan atau orang dengan kelompok mempunyai hubungan timbal balik dan dapat tercipta oleh adanya kontak sosial dan komunikasi yang menimbulkan berbagai bentuk interaksi sosial.

Menurut Abdulsuyani ( 2002: 32 ) proses sosial atau hubungan timbal balik dapat terjadi dalam berbagai bentuk yaitu : kerja sama (*cooperation*), persaingan (*competition*), pertikaian atau pertentangan (*conflik*), dan akomodasi (*accommodation*). Sedangkan menurut park dan Burges dalam slamet, ( 2004: 32 ) bentuk interaksi sosial dapat berupa persaingan (*competition*),pertentangan (*conflik*), persesuaian (*accommodation*) dan asimilasi (*assimilasion*).

#### 1. Kerja sama (*coopration*)

Kerja sama merupakan bentuk kerja sama yang pokok, menurut Abdulsuyani (2002:156) memaparkan pendapat Raucek dan Warren tentang kerja sama yaitu suatu bentuk proses sosial, dimana didalamnya terdapat aktivitas tertentu yang ditujukan untuk mencapai tujuan bersama dengan saling membantu dan memahami terhadap aktivitas masing-masing. Kerja sama timbul akibat adanya orientasi, adanya kepentingan yang sama antara perorangan dan kelompoknya (*in group nya*) dan kelompok lainnya (*out group nya*).

Jadi kerjasama merupakan salah satu bentuk interaksi sosial yang merupakan gejala universal yang ada pada masyarakat, dimana orang-orang atau kelompok-kelompok bekerja sama bantu-membantu untuk mencapai tujuan

bersama. Hal ini disebabkan adanya pandangan hidup bahwa seseorang tidak mungkin hidup sendiri tanpa kerja sama dengan orang lain.

2. Persaingan (*competition*)

Abdulsyani (2002:157) menyatakan bahwa persaingan merupakan suatu kegiatan yang berupa perjuangan sosial untuk mencapai tujuan, dengan bersaing terhadap yang lain namun secara damai atau setidak-tidaknya saling menjatuhkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Gillin dan Gillin (dalam Soerjono, 2007:83) yang menyatakan bahwa persaingan (*competition*) merupakan suatu proses sosial, dimana individu atau kelompok-kelompok manusia yang bersaing mencari keuntungan melalui bidang-bidang kehidupan yang pada suatu masa tertentu menjadi pusat perhatian umum (baik perseorangan maupun kelompok manusia) dengan cara menarik perhatian publik atau dengan mempertajam prasangka yang telah ada tanpa mempergunakan ancaman atau kekerasan.

3. Pertikaian atau pertentangan (*conflik*)

Pertikaian atau pertentangan merupakan suatu proses sosial, menurut Soerjono (2007:83) pertikaian atau pertentangan adalah suatu proses sosial dimana individu atau kelompok berusaha untuk memenuhi tujuannya dengan jalan menantang pihak lawan yang disertai dengan ancaman dan atau kekerasan. Pertentangan muncul disebabkan adanya perbedaan antara individu-individu, perbedaan kepentingan, perbedaan kebudayaan, atau sebagai akibat dari perubahan sosial budaya yang terjadi di masyarakat, Selain itu pertentangan juga muncul karena adanya persaingan.

4. Akomodasi (*Accomodation*)

Akomodasi (*accomodation*) merupakan suatu proses dimana individu atau kelompok saling mengadakan penyesuaian diri untuk mengatasi ketegangan-ketegangan. Akomodasi terjadi pada orang-orang atau kelompok-kelompok yang mau tidak mau harus bekerja sama. Sekalipun dalam kenyataan mereka selalu memiliki paham yang berbeda dan bertentangan. Jadi akomodasi merupakan suatu proses sosial kearah tercapainya kesepakatan sementara yang dapat diterima kedua belah pihak yang tengah bersengketa.

5. Asimilasi (*assimilation*)

Asimilasi (*assimilation*) merupakan bentuk interaksi sosial yang diawali dengan adanya perbedaan kepentingan dan tujuan dari masing-masing individu atau kelompok yang saling mempertahankan pendapat kemudian saling mengadakan pendekatan sehingga timbullah sikap yang sama dan akhirnya diikuti dengan terjadinya interaksi secara langsung dalam waktu yang cukup lama. Menurut Koentjaraningrat (2002:225) asimilasi adalah proses sosial yang timbul bila (a) golongan-golongan manusia dengan latar belakang kebudayaan yang berbeda-beda, (b) saling bergaul langsung secara intensif untuk waktu yang lama, sehingga (c) kebudayaan-kebudayaan dari golongan-golongan tadi masing-masing berubah sifatnya yang khas dan unsur-unsurnya masing-masing berubah wujudnya menjadi unsur-unsur kebudayaan campuran.

Dari indikator di atas dapat disimpulkan bahwa bentuk interaksi sosial berupa kerja sama yaitu suatu bentuk proses sosial, dimana didalamnya terdapat aktivitas tertentu yang ditunjukkan unruk mencapai tujuan bersama dengan saling membantu memahami terhadap aktivitas masing-masing. Yang kedua

persaingan yaitu suatu proses sosial, dimana individu atau kelompok manusia yang bersaing mencari keuntungan melalui bidang kehidupan yang pada suatu masa tertentu. Yang ketiga akomodasi merupakan suatu proses sosial kearah tercapainya kesepakatan sementara yang dapat diterima kedua belah pihak yang tengah bersengketa. Yang ke empat asimilasi adalah proses sosial yang timbul yang timbul bila (a) golongan-golongan manusia dengan latar belakang kebudayaan yang berbeda-beda, (b) saling bergaul langsung secara intensif untuk waktu yang lama, sehingga (c) kebudayaan-kebudayaan dari golongan-golongan tadi masing-masing berubah sifatnya yang khas dan unsur-unsurnya masing-masing berubah wujudnya menjadi unsur-unsur kebudayaan campuran.

#### **b. Faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Sosial**

Menurut Gerungan (2006), faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya interaksi sosial yaitu :

a. Imitasi, mempunyai peran yang penting dalam proses interaksi. Salah satu segi positif dari imitasi adalah dapat mendorong seseorang untuk mematuhi kaidah dan nilai-nilai yang berlaku. Tetapi imitasi juga dapat menyebabkan hal-hal negatif, misalnya yang ditirunya adalah tindakan-tindakan yang menyimpang dan mematikan daya kreasi seseorang.

b. Sugesti, hal ini terjadi apabila individu memberikan suatu pandangan atau sikap yang berasal dari dirinya yang kemudian diterima pihak lain. Berlangsungnya sugesti bisa terjadi pada pihak penerima yang sedang dalam keadaan labil emosinya sehingga menghambat daya pikirnya secara rasional.

Biasanya orang yang memberi sugesti orang yang berwibawa atau mungkin yang sifatnya otoriter.

c. Identifikasi, sifatnya lebih mendalam karena kepribadian individu dapat terbentuk atas dasar proses identifikasi. Proses ini dapat berlangsung dengan sendirinya ataupun disengaja sebab individu memerlukan tipe-tipe ideal tertentu di dalam proses kehidupannya.

d. Simpati, merupakan suatu proses dimana individu merasa tertarik pada pihak lain. Didalam proses ini perasaan individu memegang peranan penting walaupun dorongan utama pada simpati adalah keinginan untuk kerjasama.

Perubahan sosial adalah segala bentuk perubahan yang signifikan dengan seiring perkembangan waktu pada sebuah sistem sosial atas perubahan perilaku, kebudayaan, norma dan nilai. Perubahan ini menghasilkan suatu konsekuensi sosial yang penting dan bersifat jangka panjang. Karena perubahan sosial terjadi terus menerus dan terjadi di seluruh dunia. Perubahan ini muncul karena adanya dua faktor yaitu alami dibuat oleh manusia dan terkait dengan adanya interaksi sosial. Seperti halnya budaya lain masuk di masyarakat yang akan menjadi faktor perubahan (Kusumadinata, 2018).

## **B. Defenisi Oprasional**

Menurut Sugiyono ( 2017:38) variabel penelitian ini pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari sehingga diperlukan informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

## 1. Penggunaan gawai

Penggunaan gawai adalah alat elektronik yang mempunyai banyak fungsi yang sangat membantu manusia dalam mencari informasi dan berkomunikasi. Gawai dianggap lebih lengkap dari pada alat elektronik lainnya karena fungsi dan sifatnya yang dapat dengan mudah dibawa kemana saja dan dapat tersambung dengan internet sehingga memudahkan mendapat informasi secara terkini. Gawai digunakan oleh semua kalangan, tak dapat dipungkiri mahasiswa menggunakan gawai sebagai alat komunikasi, menyimpan bahan ajar, mencari sumber belajar berupa jurnal, *e-book* dan artikel secara online, dan menjadi hiburan.

## 2. Interaksi social

hubungan timbal balik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok.

### **C. Kerangka Konseptual**

Menurut Sugiyono ( 2012: 91) “kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah didefinisikan sebagai masalah yang penting. Kerangka berfikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti”.

Berdasarkan kajian teori diatas maka dapat diambil suatu kerangka berfikir untuk hubungan anatara variable bebas (penggunaan gawai) dengan variable terikatnya (interaksis social mahasiswa) yaitu: Pengaruh penggunaan gawai terhadap interaksi sosial mahasiswa Prodi IPS.

Penggunaan gawai adalah kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi dengan gawai. Dengan adanya gawai sangatlah membantu dan memberi kemudahan bagi manusia dalam melakukan aktifitas sehari-hari. Akan tetapi dalam penggunaannya, gawai dapat memberi manfaat baik pada penggunanya dan juga memberi dampak buruk bagi penggunanya apabila disalahgunakan, dampak negatif penggunaan gawai adalah ketergantungan, pemborosan, tindak kriminal dan lain sebagainya, Sedangkan dampak positifnya adalah dapat menambah ilmu, menambah wawasan, banyak teman, memudahkan dalam mencari informasi.

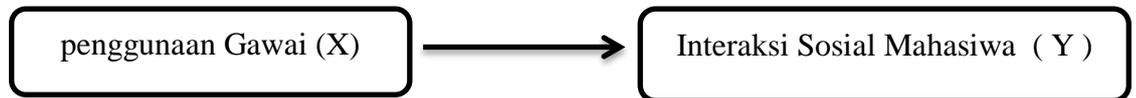
Interaksi sosial adalah hubungan timbal balik antara individu satu dengan individu lain, individu satu dapat mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok Menurut Walgito ( 2003:65 ). Interaksi sosial merupakan suatu hubungan antara dua orang atau lebih individu, dimana kelakuan individu mempengaruhi, mengubah atau mempengaruhi individu lain atau sebaliknya Menurut Bonner dalam Gerungan, ( 2004:62 ).

Berdasarkan uraian diatas bahwa penggunaan gawai berpengaruh terhadap interaksi sosial mahasiswa Prodi IPS. Berikut adalah bagan kerangka analisis dalam penelitian ini:

Keterangan :

X: variabel bebas atau *variabel independen*

Y: variabel terikat atau *variabel dependen*



#### **D. Hipotesis**

Hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara yang harus diuji kebenarannya (Siregar, 2015: 65). Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir, maka hipotesis dalam penelitian ini

$H_a$  : Terdapat pengaruh penggunaan gawai terhadap interaksi sosial mahasiswa prodi IPS

$H_o$  : Tidak terdapat pengaruh penggunaan gawai terhadap interaksi sosial mahasiswa prodi IPS

#### **E. Penelitian Yang Relevan**

Penulis menemukan beberapa penelitian yang lain yang berkaitan dengan pengaruh penggunaan gawai terhadap interaksi sosial diantaranya:

1. Yuliana, 2019 yang berjudul pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pada Siswa Kelas X Ips Sma Kristen Satya Wacana Salatiga. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan analisis data didapatkan hasil R Square = 0,01 (0,1%) yang berarti bahwa variabel penggunaan gadget memberikan pengaruh terhadap interaksi sosial hanya sebesar 0,1% dan untuk 99,9% oleh faktor lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini. Sedangkan

untuk hasil Anova diperoleh hasil  $f$  hitung (0.042) dan sig (0.838>0.05), serta pada data Coefficients diperoleh hasil  $T$  hitung (0.205). Dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan penggunaan gadget terhadap interaksi sosial siswa kelas X SMA Kristen Satya Wacana Salatiga tahun ajaran 2018/2019.

Penelitian ini hampir sejalan dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu sama-sama mengukur variabel (Y) interaksi sosial siswa. Perbedaan penelitian ini terletak pada variabel (X) pengaruh penggunaan gadget. Penelitian mengkhususkan pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial siswa, sedangkan penelitian yang akan dilakukan ingin meneliti pengaruh penggunaan gawai terhadap interaksi sosial mahasiswa prosi IPS.

2. Didin Syahyudin, 2019 yang berjudul “Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa”. Hasil penelitian ini menunjukkan dampak negatif dari penggunaan gadget yang dialami oleh siswa berupa malas beraktifitas, kelelahan fisik, kecanduan yang mengakibatkan pengeluaran uang pulsa, konsentrasi belajar berkurang dan bentuk kenakalan lainnya. Dampak negative yang paling tinggi adalah malasnya siswa beraktifitas sosial sebesar 81,81% dan berkurangnya daya konsentrasi siswa yang bahkan mencapai 100% dari total siswa pengguna gadget yang diberikan kuesioner tersebut.

Penelitian ini hampir sejalan dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu sama-sama mengukur variabel (Y) interaksi sosial. Perbedaan penelitian ini terletak pada variabel (X) pengaruh gadget. Penelitian mengkhususkan pengaruh gadget terhadap pola interaksi sosial dan komunikasi, sedangkan penelitian yang

akan dilakukan ingin meneliti pengaruh penggunaan gawai terhadap interaksi sosial mahasiswa prosi IPS.

3. Yohanes, 2019 Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Sma Di Kecamatan Langke Rembong. Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa *smartphone* menjadi gadget yang dimiliki oleh hampir semua siswa SMAK St. Fransiskus Xaverius Ruteng. Pemakaian *smartphone* menjadi hal umum di kalangan siswa sekolah tersebut. Demikian pula intensitas pemakaian *smartphone* relatif tinggi. Hal itu ditunjukkan oleh data dimana 41% responden menjawab bahwa *smartphone* digunakan lebih dari 3 (tiga) jam sehari. Mengingat bahwa peraturan sekolah melarang siswa untuk membawa *handphone* ke sekolah, maka jelas bahwa data tersebut di atas memperlihatkan intensitas pemanfaatan *smartphone* di rumah, asrama atau kost siswa. Hampir sebagian waktu siswa di luar jam sekolah, dilewatinya bersama *smartphone*.

Adapun persamaannya dengan penelitian saya adalah, sama-sama meneliti mengenai interaksi sosial. Namun mempunyai perbedaan dengan penelitian saya yaitu mengenai pengaruh penggunaan gawai terhadap interaksi sosial mahasiswa prodi IPS Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasir Pengaraian.

4. Musdalifah, 2017 Pengaruh Intensitas Penggunaan *Smartphone* Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Politeknik Negeri Samarinda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* mempengaruhi interaksi sosial mahasiswa Politeknik Negeri Samarinda. Penggunaan *smartphone* yang diukur menggunakan tiga indikator yaitu frekuensi, isi dan durasi, dimana dari ketiga indikator yang paling berpengaruh adalah frekuensi, hal ini menunjukkan bahwa

dengan adanya kesibukan yang dimiliki sehingga frekuensi untuk berinteraksi lebih banyak menggunakan *smartphone* khususnya untuk mahasiswa Politeknik Negeri Samarinda.

Adapun persamaannya dengan penelitian saya adalah, sama-sama meneliti mengenai interaksi sosial. Perbedaan penelitian ini terletak pada variabel (X) pengaruh intensitas penggunaan *smartphone*. Penelitian mengkhuskan pengaruh intensitas penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial mahasiswa politeknik negeri samarinda, sedangkan penelitian yang akan dilakukan ingin meneliti pengaruh penggunaan gawai terhadap interaksi sosial mahasiswa prodi IPS. Namun mempunyai perbedaan dengan penelitian saya yaitu mengenai pengaruh penggunaan gawai terhadap interaksi sosial mahasiswa prodi IPS Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasir Pengaraian.

5. Khavid Khalwani, 2019 Pengaruh Penggunaan Media Komunikasi (*Smartphone*) Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa. Hasil uji korelasi antara variabel X dan Y adalah sebesar 0,699 dengan taraf sig.=0,05 diperoleh signifikansi (Sig.2-tailed) sebesar 0,000 terdapat hubungan yang positif(kuat) antara variabel X dan Y. Berdasarkan hasil uji hipotesis nilai sig (2-tailed)  $0,00 < 0,05$  maka  $H_a$  diterima artinya terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan media komunikasi *smartphone* dengan interaksi sosial mahasiswa di jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Adapun persamaannya dengan penelitian saya adalah, sama-sama meneliti mengenai interaksi sosial. Namun mempunyai perbedaan dengan penelitian saya

yaitu mengenai pengaruh penggunaan gawai terhadap interaksi sosial mahasiswa prodi IPS Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasir Pengaraian.

**BAB III**  
**METODE PENELITIAN**

**A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan yaitu *penelitian kuantitatif dengan metode korelasional*. (Sudjana dan Ibrahim , 2009: 77) menjelaskan mengenai pengertian dari metode penelitian deskriptif korelasi, “studi korelasi mempelajari hubungan dua variabel atau lebih, yakni sejauh mana variasi dalam satu variabel berhubungan dengan variasi dalam variabel lain”. Metode yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket untuk mengetahui penggunaan gawai terhadap interaksi sosial Mahasiswa Prodi IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasir Pengaraian.

**B. Waktu Dan Tempat**

**Table 3.1 Waktu Penelitian**

NO	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan					
		Sep	Okt	Feb	Mar	Mei	Agus
1.	Observasi Awal						
2.	Pengajuan Judul						
3.	Seminar Proposal						
4.	Pelaksanaan Penelitian						
5.	Pengelolaan data						
6.	Ujian Seminar Hasil						
7.	Ujian Komprensif						

Tempat Penelitian ini dilakukan di Universitas Pasir Pengaraian Kecamatan Rambah Hilir, Kabupaten Rokan Hulu.

## **C. Populasi Dan Sampel / Informasi Penelitian**

### **1. Populasi**

Menurut Sugiyono (2013:389) mengartikan populasi sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Mahasiswa Prodi IPS Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasir Pengaraian.

### **2. Sampel**

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti (Arikunto, 2002:109). Apabila jumlah responden kurang dari 100, sampel diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Sedangkan apabila jumlah responden lebih dari 100, maka pengambilan sampel 10% - 15% atau 20% - 25% atau lebih (Arikunto, 2002:112).

Beberapa alasan pengambilan sampel adalah:

- a. Kemampuan peneliti dilihat dari waktu, tenaga dan dana.
- b. Sempit luasnya wilayah pengamatan dari setiap subyek, karena menyangkut banyak sedikit data.
- c. Lebih mudah dalam penyebaran angket karena sudah ditentukan jumlahnya.

Berpijaklah pada pendapat tersebut, maka pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah 25% dari populasi yang ada, karena jumlah populasi melebihi 100 yaitu 127 Mahasiswa, maka sampel yang di ambil sebanyak 35 mahasiswa.

**Tabel 3.2 Jumlah Mahasiswa Prodi IPS**

NO	Keterangan	Mahasiswa
	Prodi IPS	127
	<b>TOTAL</b>	<b>127</b>

Sumber Data : K.A Prodi IPS

#### **D. Jenis Dan Sumber Data**

##### **1. Jenis Data**

Data penelitian adalah informasi yang diperlukan untuk menguji hipotesis atau untuk menjawab pertanyaan penelitian. Data penelitian ada yang dalam bentuk kuantitatif, misalnya hasil pengukuran dan adapula dalam bentuk kualitatif, misalnya diskripsi data dalam bentuk kata-kata dan gambar atau yang tidak dalam bentuk angka Luthfi (2007 : 98 ). Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang datanya menggunakan angka-angka.

##### **2. Sumber data**

Sumber data dalam penelitian ini adalah subyek dari mana data dapat diperoleh. Dalam penelitian ini penulis menggunakan sumber data yaitu :

- a. Sumber data primer, yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti (petugas) dari sumber pertama. Adapun yang menjadi sumber data primer dalam penelitian ini adalah Dosen Prodi IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasir Pen
- b. Sumber data sekunder, yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti sebagai penunjang dari sumber pertama. Dapat juga dikatakan data yang tersusun dalam bentuk data angket yang telah diisi oleh mahasiswa ( responden).

## **E. Teknik Pengambilan Sampel**

Dalam suatu penelitian, tidaklah selalu perlu untuk meneliti semua individu dalam populasi karena akan memakan banyak waktu. Oleh karena itu dilakukan pengambilan sampel, dimana sampel yang diambil adalah sampel yang benar-benar representasi atau yang mewakili seluruh populasi. Pada penelitian ini pengambilan sampel menggunakan teknik *random sampling*. Menurut Akbar dan Usman (2006:183) ciri utama sampling ini ialah setiap unsur dari keseluruhan populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk dipilih.

Cara pengambilan sampel yaitu dengan mengambil 25% Mahasiswa Prodi IPS secara acak pada setiap angkatan tanpa menentuka karakteristik mahasiswa yang akan dijadikan sampel. Artinya jika Mahasiswa Prodi IPS populasi ada 127 dan yang dijadikan sampel yaitu 25% dari 127 atau 35 Mahasiswa, maka setiap elemen tersebut mempunyai kemungkinan untuk bisa dipilih menjadi sampel.

## **F. Teknik pengumpulan data**

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data menggunakan teknik survei melalui penyebaran angket. Menurut Sugiyono (2013:199) angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Sedangkan Ridwan (2012:71) mengatakan angket adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain bersedia memberikan respon (responden) sesuai dengan permintaan pengguna. Angket yang diperlukan dalam penelitian ini adalah angket pengaruh penggunaan gawai terhadap interaksi sosial mahasiswa prodi IPS, angket ini ditunjukkan kepada Mahasiswa prodi IPS.

## **G. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang dapat digunakan untuk memperoleh, mengelola, dan menginterpretasikan informasi yang diperoleh dari para responden yang dilakukan dengan menggunakan pola ukur yang sama Siregar (2013). Adapun instrumen dalam penelitian ini adalah dengan kuesioner (angket), instrumen penelitian dibuat dengan sebaik-baiknya agar data yang dihasilkan dari penelitian dapat menjadi representasi keadaan yang sebenarnya.

### **1. Penyusunan Instrumen**

Dalam penyusunan kuesioner ini peneliti menggunakan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena tertentu. Dengan skala likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun aitem-aitem instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan Sugiyono (2010:135). Jadi dengan skala likert ini peneliti ingin mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan gawai terhadap interaksi sosial Mahasiswa prodi IPS. Instrumen penelitian ini disusun berdasarkan indikator masing-masing variabel. Untuk memudahkan dalam penyusunan alat pengumpul data yaitu instrumen bentuk angket, dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Menelaah ketentuan yang relevan kemudian menentukan indikator-indikator dari setiap variabel penelitian berdasarkan teori yang dijadikan acuan.

- b. Menetapkan bentuk angket.
- c. Membuat kisi-kisi angket dalam bentuk yang menarik dan sesuai dengan indikator setiap variabel. Kisi – kisi kuesioner pengaruh penggunaan gawai terlihat pada tabel 3.3, dan kisi-kisi kuesioner interaksi sosial mahasiswa terlihat pada tabel 3.4.

**Tabel 3.3 Kisi-Kisi Penggunaan Gawai**

Variabel	Indikator	Nomor soal		Jumlah	Total
		Positif	Negatif		
Pengaruh penggunaan gawai	Mencari sumber belajar	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 11,12,13,14	15	15	50 soal
	Komunikasi	16,17,18,19,20	21,22,23	8	
	Hiburan	24,25,26,27,28,29,30,31,32	33,34,35,36,37 38,39,40,41,42,43	20	
	Menyimpan bahan ajar	44,45,46,47,48,49,50		7	

**Tabel 3.4 kisi-kisi interaksi sosial mahasiswa**

Variabel	Indikator	Nomor soal		Jumlah	Total
		Positif	Negative		
Interaksi sosial mahasiswa	Kerjasama	1,2,3,4,5,6,7,8,9 10,11,12	13,14,15,16	16	50 soal
	Akomodasi	17,18,19,20,21,22	23,24,25	9	
	Persaingan	26,27,28,29,30 31,32	33,34,35,36,37	12	
	Asimilasi	38,39,40,41	42,43,44,45	8	
	Pertentangan	46,47,48	49,50	5	

d. Menyusun butir pernyataan dengan disertai alternatif jawaban yang akan dipilih oleh responden dengan pedoman kisi-kisi yang telah dibuat.

e. Menetapkan kriteria skor untuk setiap aitem alternatif jawaban dengan menggunakan skala likert yaitu skor tertinggi 5 dan skor terendah 1 untuk skor variabel X dan Y terlihat pada tabel 3.4.

f. Dari table 3.3 terdapat 22 pernyataan penggunaan gawai yang valid dan terdapat 28 pernyataan tidak valid, sedangkan pada table 3.4 terdapat 17 pernyataan interaksi sosial yang valid dan 33 pernyataan yang tidak valid. Pernyataan yang tidak valid akan di buang dan tidak digunakan.

**Tabel 3.5 kriteria skor variabel X dan Y Pernyataan Positif dan Negatif**

Positif (+)		Negatif (-)	
Alternatif Jawaban	skor	Alternatif jawaban	Skor
SS = Sangat Setuju	5	SS = Sangat Setuju	1
S = Setuju	4	S = Setuju	2
RG = Ragu-ragu	3	RG = Ragu-ragu	3
TS = Tidak setuju	2	TS = Tidak setuju	4
STS = Sangat tidak setuju	1	STS = Sangat tidak setuju	5

Sumber: (Sugiyono, 2014:94)

## **H. Teknik Analisis Data**

### **1. Uji Coba Instrumen Penelitian**

#### **a. Tahap Uji Coba**

Instrumen penelitian yang telah disusun diujicoba terlebih dahulu untuk mengetahui kesahihan dan kehandalan melalui prosedur. Instrumen penelitian diujicoba pada responden yang tidak termasuk sebagai sampel penelitian dalam populasi. Jumlah responden 35 orang ini dianggap sudah memenuhi syarat untuk uji coba ( sugiyono,2010:177).

Pelaksanaan uji coba dilakukan untuk mengetahui kelemahan dan kekurangan yang mungkin terjadi pada aitem-aitem angket, baik hal redaksi, alternatif, jawaban yang tersedia, maupun dalam pertanyaan dan jawaban tersebut. Uji coba dilakukan untuk menganalisis instrumen sehingga diketahui butir-butir pertanyaan terhadap indikator yang telah ditetapkan pada masing-masing variabel. Arikunto (2010:209) menyatakan bahwa jika sudah diujicoba

ternyata instrumen belum baik, maka perlu direvisi sampai benar-benar diperoleh yang baik.

#### **b. Uji Validitas Instrumen**

Validitas digunakan untuk mengukur sah/valid atau tidaknya suatu angket/kuesioner. Angket dikatakan valid jika pertanyaan pada angket/kuesioner tersebut mampu mengungkapkan sesuatu yang akan di ukur oleh kuesioner tersebut. Uji validitas ini dilakukan dengan menggunakan bantuan komputer melalui SPSS dengan melihat nilai *corrected item total correlation*, jika nilai besar dari  $r_{tabel}$  atau bernilai positif maka nomor item tersebut dikatakan valid dan jika nilainya kecil dari  $r_{tabel}$  atau bernilai negatif maka nomor item tersebut tidak valid. Untuk menguji validitas alat ukur dibutuhkan langkah-langkah sebagai berikut:

Menghitung harga korelasi setiap butir alat ukur dengan rumus pearson/product moment (Sundayana, 2010: 60), yaitu:

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(n \sum X^2 - (\sum X)^2)(n \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y

$n$  = Jumlah soal

$\sum xy$  = Hasil perkalian antar skor x dan y

$\sum x$  = Jumlah skor item x

$\sum y$  = Jumlah skor y

$\sum x^2$  = Jumlah kuadrat dari skor x

$\sum y^2$  = Jumlah kuadrat dari skor y

$\sum xy$  = Hasil perkalian antara skor item dan skor total

Setiap butir soal dihitung besarnya koefisien korelasi dengan skor totalnya, maka selanjutnya adalah menghitung uji-*t* dengan rumus :

$$t = \frac{r \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan :

t = nilai t hitung

r = nilai koefisien hasil korelasi r hitung

n = jumlah

untuk mencari  $r_{hitung}$  dengan  $t_{tabel} = t_a$  (dk = d n-2)

kategori pengujian:

$r_{hitung} > r_{tabel}$  butir soal tersebut valid

$r_{hitung} < r_{tabel}$  berarti soal tersebut tidak valid.

### c. Uji Reliabilitas Instrumen

Butir pernyataan instrument dikatakan reliable atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu (Sugiyono, 2018: 215). Untuk mengetahui reliabilitas atau kehandalan instrument digunakan rumus *Alpha Cronbach*

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right) \text{Keterangan:}$$

$r_{11}$  : Reliabilitas instrumen

n : Banyaknya butir pertanyaan

$\sum s_i^2$  : Jumlah variansi item

$s_t^2$  : Varians total

Kriteria Reliabilitasnya adalah : Jika “r hitung > r tabel”.

Koefisien reabilitas yang dihasilkan, selanjutnya diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria dari Guilford pada tabel 3.6 berikut :

**Tabel 3.6 Klasifikasi Koefisien Reabilitas**

No	Koefisien Reabilitas (r)	Interprestasi
1	$0.00 \leq r_{11} < 0.20$	Sangat rendah
2	$0.20 \leq r_{11} < 0.40$	Rendah
3	$0.40 \leq r_{11} < 0.60$	Sedang/cukup
4	$0.60 \leq r_{11} < 0.80$	Tinggi
5	$0.80 \leq r_{11} \leq 1.00$	Sangat tinggi

Sumber: (sundayana,2010)

Pada uji reabilitas soal yang dihitung adalah soal yang akan digunakan sebagai tes. Berdasarkan table klasifikasi koefisien reabilitas diatas, alat ukur yang reabilitasnya tinggi disebut alat ukur yang variabel.

## **2. Teknik analisis data**

Teknik analisis data merupakan suatu langkah yang paling menentukan dari suatu penelitian, karena analisis data berfungsi untuk menyimpulkan hasil penelitian. Analisis data dapat dilakukan melalui beberapa tahap penelitian diantaranya yaitu:

### a. Uji Normalitas

Sebelum melakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan teknik analisis regresi sedemikian, maka data terlebih dahulu diuji untuk menentukan apakah data berdistribusi normal atau tidak. Tujuan dilakukannya uji normalitas terhadap serangkaian data adalah untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak (Siregar, 2015: 135).

$$\chi^2 = \sum \left( \frac{f_0 - f_e}{f_e} \right)^2$$

Keterangan:

$\chi^2$  = Nilai chi-kuadrat

$f_0$  = Nilai observasi atau frekuensi yang diperoleh/diamati

$f_e$  = Nilai expected/harapan, luasan interval kelas berdasarkan tabel normal dikalikan N (total frekuensi)

N = Banyaknya angka pada data (total frekuensi)

Langkah-langkahnya, yaitu:

1) Membuat hipotesis dalam uraian kalimat

$H_0$  : Data berdistribusi normal

$H_a$  : Data tidak berdistribusi normal

### b. Uji Linieritas

Linieritas adalah keadaan dimana hubungan antara variabel dependen dengan variabel independen bersifat linier (garis lurus) dalam range variabel independen tertentu. Uji linieritas digunakan untuk memenuhi syarat pada

analisis regresi yang mengharuskan adanya hubungan fungsional antara X dan Y, pada populasi yang linier (Budiyono,2009:261). Prosedur penelitian sebagai berikut:

1)  $H_0$  : hubungan antara X dan Y linier

$H_i$  : hubungan antara X dan Y tidak linier

2) Traf signifikansi  $\alpha = 0,05$

3) Statistik uji yang digunakan :  $F_{obs} = \frac{RKGTC}{RKGGM}$  dengan:

i. RKG (jumlah kuadrat galat)  $= \sum Y^2 - a(\sum Y) - b(\sum XY)$

ii. JKGM (jumlah kuadrat galat murni)  $= \sum Y^2 - \sum \frac{T}{n}$  dengan dkGM=n-k

iii. JKGTC= (jumlah kuadrat tuna cocok) = JKG - JKGM dengan

dkGC= k-2

iv. RKGGM =  $\frac{JKGM}{n-k}$

v. RKGTC =  $\frac{JKGTC}{K-2}$

4) Daerah Kritis:

DK = (F(F) $>$  $F_{tabel}$ )

5) Keputusan uji:

$H_0$  ditolak jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  atau  $H_0$  diterima jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$ .

Jadi apabila  $H_0$  ditolak berarti hubungan antara X dan Y tidak linier, jika

$H_0$  diterima berarti hubungan antara X dan Y linier.

Dalam penghitungan uji linieritas dengan bantuan komputer yang menggunakan program SPSS.

**c. Analisis Regresi Sederhana (*simple analysis regresi*)**

Uji regresi linier sederhana didasarkan pada hubungan fungsional ataupun kausal satu variabel independen dengan satu variabel dependen. Analisis regresi adalah teknik analisis untuk mengetahui bagaimana variabel kriteria (Y) dapat diprediksi melalui variabel prediktor (X). Analisis regresi dapat dilakukan bila hubungan antara dua variabel memiliki hubungan kausal dan fungsional. Hubungan kausal dan fungsional merupakan sebab-akibat.

Analisa regresi untuk memprediksi pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Bila skor variabel bebas diketahui maka skor variabel terikatnya dapat diprediksi besarnya. Analisis regresi juga dapat dilakukan untuk mengetahui linearitas variabel terikat dengan variabel bebasnya. Analisis linear sederhana terdiri dari satu variabel bebas (*Prediction*) dan satu variabel terikat (respon) ( Sugiyono, 2017:188 ).

Persamaan regresi linier sederhana adalah sebagai berikut:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan:

$\hat{Y}$  = nilai yang diprediksi

a = kosenta atau bila harga X = 0, (Harga Y bila X = 0 (harga konstan))

b = koefisien regresi (Angka arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variabel dependen yang didasarkan pada variabel independen)

X = nilai variabel independen (untuk Subyek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu).

#### **d. Perhitungan Koefisien Determinasi**

Perhitungan Koefisien Determinasi digunakan untuk menentukan besarnya kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat. Perhitungan koefisien determinasi agar diketahui seberapa besar kontribusi atau sumbangan atau pengaruh variabel independen dan dependen. Menurut Sugiyono rumus untuk mencari koefisien determinasi adalah sebagai berikut:

$$R = (r)^2 \times 100\%$$

Keterangan:

R = koefisien determinasi

R = koefisien korelasi

Untuk dapat memberikan penafsiran terhadap rendahnya nilai R, digunakan

Dengan menggunakan SPSS koefisien determinasi dapat kita lihat langsung dengan uji regresi linier sederhana.

#### **e. Uji Hipotesis**

Pengujian hipotesis adalah suatu prosedur yang akan menghasilkan suatu keputusan, yaitu keputusan dalam menerima atau menolak hipotesis ini. Dalam pengujian ini, keputusan yang dibuat mengandung ketidakpastian, artinya keputusan bisa benar atau salah. Dalam penelitian ini uji hipotesis dilakukan dengan uji-t pada Analisis regresi.

Adapun rumus uji t adalah:

$$t_{hitung} = \frac{b}{sb} \text{ atau } t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

b = Koefisien Regresi

Sb = Standar Error

r = Koefisien Korelasi Sederhana

n = Jumlah Data atau Kasus

untuk pengujian hipotesis, peneliti menggunakan taraf signifikansi 5% atau 0,05

dengan derajat kebebasan  $dk = n - 2$ . Untuk taraf signifikansi = maka:

jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka  $H_a$  ditolak

jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_a$  diterima

Sedangkan dengan SPSS Uji t dapat kita lihat secara langsung dari Uji t dalam analisis regresi secara bersamaan.

$H_0$  :  $t_{hitung} < t_{tabel}$  yang memiliki arti bahwa tidak terdapat pengaruh penggunaan *Gawai* terhadap Interaksi sosial Mahasiswa Prodi IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasir Pengaraian.

$H_a$  :  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yang memiliki arti bahwa terdapat pengaruh penggunaan *Gawai* terhadap Interaksi sosial Mahasiswa Prodi IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasir Pengaraian.