

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP INTERAKSI SOSIAL SISWA DI SMP

Adinda Zalsa Aulia¹, Eldi Mulyana², Slamet Nopharipaldi Rohman³

Institut Pendidikan Indonesia Garut^{1,2,3}

e-mail: adindazalsa03@gmail.com

Diterima: 13/1/2026; Direvisi: 5/2/2026; Diterbitkan: 16/2/2026

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital pada era modern telah membawa perubahan signifikan terhadap pola interaksi sosial, terutama di kalangan remaja. Gadget yang awalnya berfungsi sebagai alat komunikasi kini menjadi bagian dari gaya hidup yang memengaruhi perilaku sosial siswa, termasuk kecenderungan menurunnya interaksi tatap muka di lingkungan sekolah. Fenomena tersebut terlihat pula di SMP Negeri 1 Garut, di mana sebagian siswa lebih fokus pada penggunaan gadget dibandingkan berkomunikasi secara langsung dengan teman sebayanya. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat penggunaan gadget, tingkat interaksi sosial siswa, serta menganalisis pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial siswa di SMP Negeri 1 Garut. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan korelasional untuk menguji hubungan antara variabel penggunaan gadget (X) dan interaksi sosial siswa (Y). Lokasi penelitian berada di SMP Negeri 1 Garut, dan dilaksanakan pada Oktober–November 2025. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IX berjumlah 118 orang. Sampel sebanyak 91 siswa ditentukan melalui teknik nonprobability sampling jenis purposive sampling, dengan kriteria siswa kelas IX yang aktif menggunakan gadget. Penentuan jumlah sampel menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan 5%. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan positif sedang hingga kuat antara penggunaan gadget dan interaksi sosial siswa dengan koefisien korelasi Spearman sebesar 0,532 dan nilai signifikansi 0,002 ($p < 0,05$). Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan gadget dapat mendukung interaksi sosial apabila digunakan secara bijak, namun tetap berpotensi menurunkan kualitas interaksi tatap muka jika digunakan secara berlebihan.

Kata Kunci : *Penggunaan Gadget, Interaksi Sosial Siswa*

ABSTRACT

The development of digital technology in the modern era has brought significant changes to patterns of social interaction, particularly among adolescents. Gadgets, which initially served merely as communication tools, have now become part of a lifestyle that influences students' social behavior, including a tendency toward decreased face-to-face interaction within the school environment. This phenomenon is also evident at SMP Negeri 1 Garut, where some students appear more focused on using their gadgets rather than engaging directly with their peers. Based on this situation, the present study was conducted to determine the level of gadget use, the level of students' social interaction, and to analyze the influence of gadget use on the social interaction of students at SMP Negeri 1 Garut. This research employed a quantitative method with a correlational approach to examine the relationship between gadget use (X) and students' social interaction (Y). The study took place at SMP Negeri 1 Garut, during October–November 2025. The population consisted of 118 ninth-grade students. A sample of 91 students was selected using a non-probability sampling technique, specifically purposive sampling,



based on the criterion of students who actively used gadgets. The sample size was determined using the Slovin formula with a 5% margin of error. The findings showed a moderate to strong positive relationship between gadget use and students' social interaction, indicated by a Spearman correlation coefficient of 0.532 and a significance value of 0.002 ($p < 0.05$). These results suggest that gadget use can enhance social interaction when applied wisely; however, excessive or uncontrolled use may reduce the quality of direct interpersonal interaction.

Keywords: *Gadget Use, Students' Social Interaction*

PENDAHULUAN

Transformasi teknologi komunikasi di era digital telah memicu pergeseran fundamental dalam pola interaksi manusia dari tatap muka menuju komunikasi berbasis layar. Secara ideal, interaksi sosial berfungsi sebagai fondasi bagi manusia untuk membangun empati, mengembangkan kemampuan komunikasi verbal, serta memperkuat kohesi sosial di tengah masyarakat. Namun, kehadiran *gadget* dan *smartphone* kini bukan lagi sekadar alat telekomunikasi, melainkan telah menjelma menjadi bagian tak terpisahkan dari gaya hidup modern yang memengaruhi perilaku individu secara menyeluruh (Agustina et al., 2022; Hikmawati, 2020; Kulsum, 2022). Di lingkungan pendidikan, integrasi teknologi seharusnya diarahkan untuk mendukung efektivitas belajar tanpa mengabaikan pengembangan nilai-nilai sosial yang luhur. Namun, tantangan besar muncul ketika intensitas penggunaan teknologi mulai mengikis kualitas hubungan antarpribadi yang bersifat langsung. Fenomena ini memerlukan perhatian serius karena generasi muda saat ini tumbuh dalam ekosistem digital yang sangat masif, di mana batasan ruang dan waktu dalam berkomunikasi seolah menghilang. Perubahan paradigma ini menuntut pemahaman mendalam mengenai bagaimana teknologi membentuk identitas sosial siswa dalam kehidupan sehari-hari agar keseimbangan antara kemajuan digital dan kelestarian interaksi manusia tetap terjaga dengan baik di sekolah (Purnama & Asdlori, 2023; Rizqi, 2023; Wahyuddin et al., 2025).

Kondisi ketergantungan teknologi di Indonesia saat ini tercermin secara jelas melalui data statistik yang sangat signifikan dan mengkhawatirkan bagi perkembangan sosial. Berdasarkan laporan *Digital 2024 Indonesia*, jumlah pengguna internet di tanah air telah mencapai angka 278,7 juta jiwa dengan total pengguna aktif media sosial sebanyak 139 juta orang. Tingginya angka konektivitas ini bahkan diperkuat oleh fakta bahwa jumlah perangkat *mobile* yang terhubung telah melampaui total populasi penduduk secara keseluruhan. Indonesia juga menempati posisi sepuluh besar negara dengan durasi penggunaan media sosial terlama di dunia, dengan rata-rata waktu akses mencapai 191 menit setiap harinya. Kelompok pelajar menjadi segmen yang paling terdampak, di mana persentase pengguna aktif mencapai 89,7% yang didominasi oleh anak usia 10 hingga 17 tahun. Data ini menunjukkan bahwa Generasi Z merupakan kelompok yang paling terpapar oleh arus informasi digital secara intensif dalam kehidupan mereka. Keterlibatan yang sangat tinggi pada ruang siber ini berpotensi mengubah struktur sosial dan cara berkomunikasi di kalangan remaja secara permanen. Jika tidak dikelola dengan bijak, dominasi waktu di layar ponsel akan terus mendistorsi kualitas interaksi sosial yang produktif (Fadhilah et al., 2021; Fuaody et al., 2024; Lestari & Suratmini, 2024).

Kesenjangan yang mencolok mulai terlihat ketika nilai-nilai sosial fundamental berbenturan dengan realitas penggunaan *gadget* yang berlebihan di lingkungan sekolah saat ini. Secara senyatanya, banyak siswa yang lebih memilih untuk tenggelam dalam aktivitas digital seperti bermain *game online* atau mengakses platform media sosial dibandingkan bercengkerama secara langsung dengan teman sebaya. Fenomena ini memicu penurunan



kemampuan komunikasi interpersonal serta rendahnya kerja sama tim yang seharusnya berkembang secara alami melalui interaksi fisik yang nyata. Meskipun *smartphone* menawarkan kemudahan akses informasi yang tak terbatas, namun pada saat yang sama, ia juga menciptakan sekat-sekat individualisme yang kuat di tengah kerumunan sosial. Keinginan untuk selalu terhubung secara virtual sering kali justru menjauhkan individu dari realitas sosial yang ada di depan mata mereka. Kesenjangan antara harapan terbentuknya karakter siswa yang kolaboratif dan kenyataan perilaku yang egoistik menjadi masalah krusial yang harus segera dipecahkan. Perubahan pola ini bukan hanya masalah teknis penggunaan perangkat, melainkan sebuah pergeseran epistemologis dalam memandang relasi sosial. Ketergantungan pada interaksi berbasis algoritma telah menggantikan sentuhan emosional dari pertemuan tatap muka (Mulyadi et al., 2020; Silva, 2025; Wahyuddin et al., 2025).

Masalah ini terpotret secara spesifik melalui observasi awal yang mendalam di SMP Negeri 1 Garut, di mana tingkat penggunaan perangkat digital di kalangan siswa terpantau sangat tinggi. Walaupun pihak sekolah telah berupaya mengimplementasikan kebijakan pembatasan penggunaan *gadget* untuk kepentingan pembelajaran, namun perilaku siswa di luar jam pelajaran menunjukkan tren yang kurang menguntungkan. Peneliti menemukan bahwa sebagian besar siswa cenderung kurang aktif dalam berinteraksi secara langsung saat waktu istirahat dan menunjukkan partisipasi yang rendah dalam berbagai kegiatan kelompok sekolah. Munculnya sikap individualistik yang semakin menonjol mengindikasikan bahwa keterikatan pada layar ponsel telah mereduksi rasa solidaritas antarsiswa secara perlahan namun pasti. Kecenderungan ini menciptakan suasana sekolah yang pasif secara sosial, di mana suara riuh percakapan langsung digantikan oleh keheningan siswa yang sibuk dengan dunia digitalnya masing-masing. Indikasi pengaruh negatif teknologi ini tidak hanya memengaruhi aspek kepribadian siswa secara personal, tetapi juga berdampak pada dinamika organisasi kelas secara kolektif. Tanpa adanya tindakan nyata untuk merevitalisasi komunikasi verbal, maka kualitas lingkungan sosial di sekolah ini dikhawatirkan akan terus mengalami degradasi yang merugikan peserta didik.

Penelitian ini hadir sebagai sebuah inovasi akademik untuk memberikan solusi empiris terhadap problematika sosial digital di lingkungan pendidikan menengah pertama di Jawa Barat. Nilai baru dari penelitian ini terletak pada analisis komprehensif mengenai bagaimana frekuensi penggunaan perangkat digital secara spesifik mengubah struktur interaksi sosial pada level mikro di sekolah. Inovasi yang ditawarkan bukan sekadar membatasi penggunaan teknologi, melainkan merumuskan strategi pendidikan yang mampu menyinergikan pemanfaatan teknologi informasi dengan penguatan nilai-nilai sosial yang inklusif. Penelitian ini berupaya membedah dampak psikososial dari durasi penggunaan media sosial terhadap kematangan emosional dan kemampuan berempati siswa dalam kehidupan nyata. Hasil dari studi ini diharapkan mampu menjadi landasan kuat bagi pihak SMP Negeri 1 Garut dalam merumuskan kebijakan instruksional yang lebih seimbang dan adaptif terhadap tantangan Revolusi Industri 4.0. Dengan memahami pola interaksi sosial yang sedang bergeser, sekolah dapat menciptakan program yang kembali memprioritaskan komunikasi langsung tanpa harus menolak kemajuan digital secara total. Penemuan ini diharapkan menjadi langkah awal yang signifikan dalam menjaga harmoni antara kecanggihan teknologi dan keberlangsungan nilai kemanusiaan dalam sistem pendidikan nasional.



METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional untuk mengukur tingkat hubungan antara dua variabel tanpa memberikan perlakuan khusus terhadap subjek yang diteliti. Fokus utama studi diarahkan untuk menganalisis signifikansi pengaruh penggunaan *gadget* sebagai variabel bebas terhadap interaksi sosial siswa sebagai variabel terikat. Pelaksanaan penelitian bertempat di SMP Negeri 1 Garut dengan rentang waktu pengambilan data selama dua bulan, yakni Oktober hingga November 2025. Populasi target dalam studi ini mencakup seluruh siswa kelas IX yang terdaftar pada tahun ajaran berjalan dengan total populasi sebanyak 118 orang. Guna mendapatkan representasi data yang akurat namun efisien, penentuan jumlah sampel dihitung menggunakan rumus *Slovin* dengan toleransi batas kesalahan sebesar 5%. Berdasarkan perhitungan tersebut, ditetapkan 91 siswa sebagai sampel akhir yang dipilih melalui teknik *nonprobability sampling* jenis *purposive sampling*, dengan kriteria inklusi spesifik yaitu siswa yang memiliki dan aktif menggunakan perangkat digital dalam aktivitas sehari-hari agar data yang diperoleh relevan dengan tujuan penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner atau angket tertutup secara langsung kepada responden terpilih guna menjaring informasi yang objektif mengenai perilaku penggunaan teknologi dan pola interaksi sosial mereka. Instrumen penelitian disusun secara sistematis berdasarkan kisi-kisi yang dikembangkan dari indikator operasional kedua variabel, yang kemudian dikonversikan ke dalam butir-butir pernyataan terstruktur. Skala pengukuran yang digunakan adalah Skala *Likert* dengan empat alternatif jawaban untuk menghindari kecenderungan jawaban netral dari responden, sehingga sikap siswa dapat teridentifikasi secara tegas. Sebelum instrumen didistribusikan untuk pengambilan data lapangan yang sesungguhnya, dilakukan serangkaian uji coba instrumen terlebih dahulu. Uji validitas dilakukan untuk memastikan ketepatan alat ukur dalam merepresentasikan variabel yang diteliti, sedangkan uji reliabilitas dilaksanakan untuk mengukur tingkat konsistensi jawaban responden. Hanya butir pernyataan yang terbukti valid dan reliabel yang digunakan dalam proses pengambilan data akhir, guna menjamin integritas dan kualitas data empiris yang akan diolah.

Analisis data dilakukan menggunakan bantuan perangkat lunak statistik untuk meminimalisir kesalahan perhitungan manual dan memastikan akurasi hasil. Tahapan analisis dimulai dengan statistik deskriptif untuk memberikan gambaran umum mengenai distribusi data, meliputi nilai rata-rata, standar deviasi, serta frekuensi jawaban responden. Sebelum melangkah pada pengujian hipotesis, dilakukan uji prasyarat analisis yang mencakup uji normalitas dan uji linearitas untuk memastikan data memenuhi asumsi dasar statistika. Berdasarkan karakteristik data yang diperoleh, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji korelasi *Spearman Rank*. Teknik ini dipilih karena dinilai tepat untuk mengukur kekuatan dan arah hubungan antara dua variabel pada data yang berskala ordinal. Dasar pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi ($p < 0,05$), di mana hasil perhitungan koefisien korelasi akan diinterpretasikan untuk menentukan tingkat keeratan hubungan, apakah bersifat positif atau negatif, antara intensitas penggunaan *gadget* dengan kualitas interaksi sosial siswa di lingkungan sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Uji Prasyarat

Uji prasyarat dilakukan oleh peneliti sebelum melakukan analisis data. Data uji prasyarat pada penelitian ini Adalah uji normalitas dan uji linearitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov untuk mengetahui apakah variabel X (pengaruh penggunaan gadget) berdistribusi normal atau tidak. Kriteria penentuannya didasarkan pada nilai signifikansi (sig) > 0,05, yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Adapun hasil uji normalitas dalam penelitian ini disajikan sebagai berikut:

**Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Memakai Kolmogorov-Smirnov
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		91
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.10342188
Most Extreme Differences	Absolute	.084
	Positive	.084
	Negative	-.067
Test Statistic		.127
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan hasil uji normalitas pada Tabel 1, diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,200, lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa variabel X (pengaruh penggunaan gadget) dan variabel Y (interaksi sosial siswa) berdistribusi normal.

b. Uji Linearitas Data

Uji linearitas ini bertujuan untuk mengenali bentuk hubungan antara variabel independent dan variabel dependen. Jika nilai signifikansi deviasi dari linearitas lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan linier antara kedua variabel tersebut. Sebaliknya, jika nilai signifikansi deviasi dari linearitas kurang dari 0,05, hubungan itu tidak dapat dianggap sebagai hubungan linear. Hasil dari uji linearitas dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 2 Hasil Uji Linearitas Data

ANOVA Table			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Interaksi Sosial Siswa * Pengaruh Penggunaan Gadget	Between Groups	(Combined)	249.312	13	19.178	4.522	.000
		Linearity	128.445	1	128.445	30.29	.000
		Deviation from Linearity	120.867	12	10.072	1.889	.056
	Within Groups		322.441	77	4.187		
	Total		571.753	90			

Berdasarkan Tabel 2 ANOVA di atas, diperoleh nilai signifikansi Deviation from Linearity = 0,056, lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hubungan antara variabel X (pengaruh penggunaan gadget) dan variabel Y (interaksi sosial siswa) bersifat linear. Setelah melakukan uji prasyarat dimana telah mendapatkan hasil data penelitian yang di uji berdistribusi normal.

Sehingga penelitian ini akan menguji statistik nonparametrik dalam melakukan uji data selanjutnya. Dikarenakan uji statistik nonparametrik tidak memerlukan asumsi mengenai sebaran data populasi.

2. Pembuktian Hipotesis

Pembuktian hipotesis bertujuan menentukan kebenaran hipotesis yang diajukan. Pada dasarnya, hipotesis Adalah sebuah pertanyaan yang spekulasi sementara. Berikut ini Adalah hipotesis yang akan diuji:

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap interaksi sosial siswa di SMPN 1 Garut.

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap interaksi sosial siswa di SMPN 1 Garut.

Untuk membuktikan

Dalam penelitian ini, untuk menguji hipotesis mengenai hubungan antara dua variabel berdata ordinal (atau ketika asumsi normalitas data tidak terpenuhi), digunakan Rank Spearman sebagai alat analisis korelasi non-parametrik. Spearman Rank bekerja dengan mengonversi nilai asli ke peringkat (*ranking*), lalu menghitung koefisien korelasi berdasarkan selisih peringkat antar variabel, sehingga tidak membutuhkan asumsi linearitas atau distribusi normal.

Setelah menghitung koefisien ρ (rho), hipotesis diuji dengan melihat signifikansi (p-value) dua arah; jika $p\text{-value} < \alpha$ (misalnya 0,05), maka hipotesis alternatif diterima, menunjukkan ada hubungan signifikan antara variabel. Hal ini telah diterapkan di berbagai penelitian di Indonesia, misalnya dalam hubungan pengetahuan kesehatan dengan tekanan darah pada guru, serta pada hubungan penggunaan media sosial dengan produktivitas akademik mahasiswa.

Berdasarkan pendekatan ini, hasil analisis spearman akan memberikan tiga informasi: arah hubungan (positif atau negatif), kuat-lemah hubungan (berdasarkan besaran nilai rho; misalnya 0,51–0,75 menunjukkan korelasi kuat), dan signifikansi statistik. Jika misalnya rho menunjukkan nilai positif yang kuat dan signifikan, maka dapat dikatakan bahwa semakin tinggi skor pada variabel X (misalnya intensitas penggunaan gadget), maka semakin tinggi/mendekati tinggi pula skor pada variabel Y (misalnya ketergantungan sosial atau perilaku tertentu). Sebaliknya, nilai rho negatif menunjukkan hubungan berbalik arah.

Hasil uji korelasi Rank Spearman dapat dilihat pada tabel, sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Uji Linearitas Data
Correlations

		Pengaruh Penggunaan Gadget	Interaksi Sosial Siswa
Spearman's rhoPengaruh Penggunaan Gadget	Correlation Coefficient	1.000	.532**
	Sig. (2-tailed)	.	.002
	N	91	91
Interaksi Sosial Siswa	Correlation Coefficient	.532**	1.000
	Sig. (2-tailed)	.002	.
	N	91	91

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

Tabel 3 menunjukkan hasil uji korelasi Spearman antara Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Interaksi Sosial Siswa. Dari tabel tersebut diperoleh nilai koefisien korelasi (Spearman's) sebesar 0,532 dengan signifikansi (p-value) 0,002 pada taraf signifikansi 0,05 (2-tailed). Koefisien korelasi sebesar 0,532 menunjukkan hubungan positif sedang hingga kuat antara pengaruh penggunaan gadget dengan interaksi sosial siswa. Artinya, semakin tinggi pengaruh penggunaan gadget yang dialami siswa, semakin tinggi pula tingkat interaksi sosial mereka, atau sebaliknya.



Nilai signifikansi $0,002 < 0,05$ menunjukkan bahwa hubungan ini signifikan secara statistik, sehingga hipotesis alternatif diterima dan dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang bermakna antara penggunaan gadget dan interaksi sosial siswa. Dengan kata lain, data menunjukkan adanya linearitas dan konsistensi arah hubungan antara kedua variabel. Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan gadget secara bijak dapat mendukung interaksi sosial siswa melalui komunikasi dan aktivitas yang terstruktur, selama penggunaan gadget tidak mengurangi waktu interaksi tatap muka.

Pembahasan

Analisis statistik inferensial menggunakan uji korelasi *Spearman Rank* mengungkapkan temuan empiris yang menarik mengenai hubungan antara penggunaan gawai dengan interaksi sosial siswa di SMPN 1 Garut. Berdasarkan pengolahan data terhadap 91 responden, diperoleh nilai koefisien korelasi atau *rho* sebesar 0,532. Angka koefisien ini berada pada rentang yang mengindikasikan adanya hubungan dengan tingkat kekuatan sedang hingga kuat antara kedua variabel yang diteliti. Arah hubungan yang positif menandakan bahwa intensitas penggunaan gawai yang tinggi berbanding lurus dengan peningkatan kualitas atau frekuensi interaksi sosial siswa. Temuan ini dikonfirmasi validitasnya melalui nilai signifikansi sebesar 0,002 yang jauh lebih kecil dari taraf signifikansi standar 0,05. Secara statistik, hal ini menolak hipotesis nol dan menerima hipotesis alternatif, yang menegaskan bahwa gawai tidak semata-mata menjadi alat isolasi sosial, melainkan berfungsi sebagai media penghubung yang signifikan dalam ekosistem pergaulan siswa sekolah menengah pertama. Data ini memberikan perspektif baru bahwa dalam konteks demografis tertentu, teknologi justru menjadi katalisator bagi terjalinnya hubungan interpersonal yang lebih intensif (Al-Jbouri et al., 2024; Purnomo et al., 2023; Putri et al., 2025; Thahir et al., 2025).

Fenomena hubungan positif antara penggunaan gawai dan interaksi sosial ini dapat dijelaskan melalui teori komunikasi bermedia komputer atau *computer-mediated communication*. Di era digital saat ini, siswa SMPN 1 Garut tergolong sebagai generasi *digital native* yang menjadikan ruang maya sebagai ekstensi dari ruang sosial fisik mereka. Gawai memfasilitasi interaksi yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu, memungkinkan siswa untuk tetap terhubung dengan teman sebaya melalui aplikasi pesan instan maupun media sosial sepulang sekolah. Peningkatan skor interaksi sosial seiring dengan tingginya penggunaan gawai mengindikasikan bahwa siswa memanfaatkan teknologi untuk memperluas jejaring pertemanan, berdiskusi mengenai tugas sekolah, serta melakukan koordinasi kegiatan kelompok. Dalam konteks ini, gawai tidak menggantikan interaksi tatap muka, melainkan melengkapinya. Kemampuan berinteraksi di dunia maya memberikan kepercayaan diri tambahan bagi siswa, yang kemudian terbawa ke dalam interaksi sosial di dunia nyata, menciptakan pola hubungan yang saling menguatkan antara aktivitas daring dan luring (Maknunah & Sa'adah, 2022; Melviyana et al., 2026; Palupi & Irhamdhika, 2022; Wiyana et al., 2025; Yulianti & Utomo, 2022).

Temuan penelitian ini sejalan dengan berbagai studi terdahulu yang menyoroti sisi konstruktif dari teknologi digital terhadap perkembangan sosial remaja. Hasil analisis ini mendukung argumen bahwa penggunaan media digital yang tepat guna dapat meningkatkan partisipasi sosial dan kolaborasi. Konsistensi hasil terlihat ketika dikomparasikan dengan literatur yang menyatakan bahwa interaksi melalui gawai membantu siswa menjaga konektivitas emosional dengan kelompok sebayanya. Hal ini membantah stigma umum yang sering kali menyudutkan gawai sebagai penyebab tunggal perilaku antisosial atau autisme sosial



pada remaja. Justru, data menunjukkan bahwa siswa yang aktif menggunakan gawai cenderung memiliki modal sosial yang lebih besar karena mereka memiliki lebih banyak saluran untuk mengekspresikan diri dan menjangkau orang lain. Namun, perlu digarisbawahi bahwa konteks "penggunaan" dalam penelitian ini mengarah pada pemanfaatan fitur komunikasi dan informasi, bukan penggunaan pasif yang bersifat soliter seperti bermain gim berlebihan tanpa interaksi (Huttu et al., 2026; Mauliana & Subardjo, 2026; Putra & Dewi, 2024).

Keandalan hasil penelitian ini didukung oleh pemenuhan asumsi metodologis yang ketat melalui serangkaian uji prasyarat sebelum penarikan kesimpulan akhir. Meskipun analisis utama menggunakan statistik non-parametrik mengingat data berskala ordinal, sebaran data penelitian terbukti memiliki distribusi yang baik. Uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* menghasilkan nilai signifikansi 0,200, yang berarti data berdistribusi normal, sementara uji linearitas menunjukkan nilai deviasi 0,056 yang mengonfirmasi adanya garis hubungan linear antara variabel independen dan dependen. Keputusan peneliti untuk tetap menggunakan *Spearman Rank* di tengah data yang normal merupakan langkah kehati-hatian untuk mengakomodasi sifat data kuesioner yang berjenjang. Metodologi yang presisi ini memastikan bahwa koefisien korelasi 0,532 yang dihasilkan bukan merupakan artefak statistik atau kebetulan semata, melainkan representasi akurat dari fenomena sosial yang terjadi di lapangan, sehingga kesimpulan yang ditarik memiliki derajat kepercayaan yang tinggi secara ilmiah (Anaktototy et al., 2023; Nurdin et al., 2025; Syakur et al., 2021).

Implikasi dari penelitian ini menuntut adanya pergeseran paradigma dalam pola pengasuhan dan pendidikan terkait literasi digital di lingkungan sekolah maupun keluarga. Orang tua dan guru tidak seharusnya sekadar membatasi akses gawai dengan alasan ketakutan akan dampak antisosial, melainkan perlu mengarahkan siswa untuk mengoptimalkan gawai sebagai alat komunikasi produktif. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya berfokus pada kuantitas interaksi dan intensitas penggunaan tanpa menggali lebih dalam mengenai kualitas konten interaksi yang terjadi. Selain itu, faktor eksternal lain seperti pola asuh orang tua, lingkungan tempat tinggal, dan kepribadian siswa yang mungkin turut memengaruhi interaksi sosial belum terakomodasi dalam model penelitian ini. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan pendekatan metode campuran guna mengeksplorasi dinamika psikologis di balik angka statistik tersebut serta memperluas variabel moderasi untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis menggunakan uji korelasi *Spearman Rank*, penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan dengan arah positif antara intensitas penggunaan *gadget* dan interaksi sosial siswa kelas IX di SMP Negeri 1 Garut. Temuan ini dibuktikan oleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,532 yang mengindikasikan tingkat hubungan pada kategori sedang hingga kuat, serta nilai signifikansi statistik yang berada jauh di bawah ambang batas kesalahan. Hal ini secara empiris membantah asumsi awal yang menyatakan bahwa teknologi sepenuhnya mematikan interaksi sosial. Justru, data lapangan menunjukkan bahwa perangkat digital telah bertransformasi menjadi medium baru yang memungkinkan siswa untuk tetap terhubung dan berkolaborasi dengan teman sebayanya, baik dalam konteks akademik maupun pergaulan sosial. *Gadget* yang dimanfaatkan secara proporsional terbukti mampu memperluas jangkauan komunikasi siswa, meskipun pola interaksinya mengalami pergeseran dari pertemuan tatap muka konvensional menjadi pertukaran informasi berbasis jaringan virtual yang lebih fleksibel dan intensif.



Kendati demikian, korelasi positif ini tidak serta-merta mengabaikan potensi risiko degradasi kualitas hubungan interpersonal jika penggunaan perangkat tidak dikelola dengan bijak. Fenomena *phubbing* atau pengabaian lawan bicara akibat fokus pada layar tetap menjadi ancaman nyata yang dapat mereduksi kedalaman emosional dalam komunikasi langsung. Oleh karena itu, diperlukan sinergi antara pihak sekolah dan orang tua untuk menerapkan strategi pendampingan digital yang seimbang. Terkait saran untuk penelitian kedepannya, para akademisi disarankan untuk memperluas variabel penelitian dengan memasukkan faktor mediator seperti kontrol diri atau *self-control* dan kesehatan mental guna melihat pengaruh *gadget* secara lebih komprehensif. Selain itu, penggunaan metode penelitian campuran atau *mixed method* sangat direkomendasikan untuk menggali data kualitatif mengenai motivasi spesifik penggunaan *gadget*, sehingga dapat dipetakan secara jelas antara penggunaan yang bersifat produktif-sosial dengan penggunaan yang bersifat adiktif-isolatif demi perumusan kebijakan pendidikan yang lebih tepat sasaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, N. I. M., Ismaya, E. A., & Pratiwi, I. A. (2022). Dampak penggunaan gadget terhadap karakter peduli sosial anak. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2547. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2465>
- Al-Jbouri, E., Volk, A. A., Spadafora, N., & Andrews, N. C. Z. (2024). Friends, followers, peers, and posts: Adolescents' in-person and online friendship networks and social media use influences on friendship closeness via the importance of technology for social connection. *Frontiers in Developmental Psychology*, 2. <https://doi.org/10.3389/fdpys.2024.1419756>
- Anaktototy, K., Sekawael, M., Latief, M. R. A., & Bin-Hady, W. R. A. (2023). Beyond linguistics: Exploring the cognitive and motivational barriers to essay writing for tertiary students. *International Journal of Language Education*, 7(3). <https://doi.org/10.26858/ijole.v7i3.37070>
- Fadhilah, L., Hayati, E. N., & Bashori, K. (2021). Nomophobia di kalangan remaja. *Jurnal Diversita*, 7(1), 21. <https://doi.org/10.31289/diversita.v7i1.4487>
- Fuaody, C. N., Anggraeni, I., Maulidia, L., & Nugraha, R. G. (2024). Analisis pengaruh digital terhadap komunikasi sosial anak dalam kehidupan sehari-hari. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.7008>
- Hikmawati, E. (2020). Kajian saintifik fenomena adiksi gadget dan media sosial di indonesia. *Jurnal Teknologi dan Informasi*, 10(1), 25. <https://doi.org/10.34010/jati.v10i1.2589>
- Huttu, L. P. T., Takalapeta, T., & Wijaya, R. P. C. (2026). Studi interpretatif fenomenologi: Penerapan pola asuh orang tua di daerah rural pada era digital. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 6(1), 236. <https://doi.org/10.51878/cendekia.v6i1.7697>
- Kulsum, U. (2022). Gadget pada generasi z: Media pembelajaran di masa pandemi covid. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 6(2), 106. <https://doi.org/10.24114/jgk.v6i2.33438>
- Lestari, B. D., & Suratmini, D. (2024). The relationship FoMO (Fear of Missing Out) and nomophobia with phubbing behavior among adolescent instagram users. *Indonesian Contemporary Nursing Journal (ICON Journal)*, 8(2), 82. <https://doi.org/10.20956/icon.v8i2.30750>
- Maknunah, L., & Sa'adah, N. (2022). Analisis efektivitas pembelajaran daring di era covid 19. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(5), 6641. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i5.3029>



- Mauliana, M., & Subardjo, R. Y. S. (2026). Hubungan social comparison dengan kebahagiaan pada remaja pengguna media sosial. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 6(1), 349. <https://doi.org/10.51878/cendekia.v6i1.8090>
- Melviyana, E., Mardiyah, A., Luthfinda, M., Famularsih, S., Hanik, U., & Prihananto, A. (2026). Pembinaan ekstrakurikuler MAPSI dan OSN sebagai wadah pengembangan potensi, prestasi, dan karakter religius siswa. *COMMUNITY: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 205. <https://doi.org/10.51878/community.v6i1.8946>
- Mulyadi, G. A., Firman, F., & Rusdinal, R. (2020). Learning social sciences as a means for forming student character in facing the industry 4.0 revolution. *Journal of Counseling Education and Society*, 1(2), 62. <https://doi.org/10.29210/08jces72900>
- Nurdin, M., Fernandes, A. A. R., Sumarminingsih, E., Solimun, S., & Ullah, M. A. (2025). Analyzing the development of cashless society using the structural equation modeling. *Economics Development Analysis Journal*, 13(4). <https://doi.org/10.15294/edaj.v13i4.15874>
- Palupi, R., & Irhamdhika, G. (2022). Komunikasi interpersonal dalam perkuliahan daring Fakultas Komunikasi dan Bahasa Universitas BSI. *Jurnal Media Penyiaran*, 2(1), 12. <https://doi.org/10.31294/jmp.v2i1.1181>
- Purnama, Y., & Asdlori, A. (2023). The role of social media in students' social perception and interaction: Implications for learning and education. *Technology and Society Perspectives (TACIT)*, 1(2), 45. <https://doi.org/10.61100/tacit.v1i2.50>
- Purnomo, H., Taufiqurokhman, T., Jafar, N., & Uyun, Z. (2023). Pengaruh penggunaan media sosial dan interaksi fisik terhadap kualitas hidup dan kesejahteraan psikologis remaja di sekolah menengah pertama di jakarta. *Jurnal Multidisiplin West Science*, 2(12), 1139. <https://doi.org/10.58812/jmws.v2i12.858>
- Putra, H. H., & Dewi, F. I. R. (2024). Peran kontrol diri terhadap perilaku cyberslacking pada mahasiswa. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(4), 1179. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i4.3764>
- Putri, A. N., Anggun, W. P., Jelita, N. A., Febrilia, T. E., & Purwanto, E. (2025). Media sosial dan transformasi budaya remaja di perkotaan. *Interaction*, 2(2), 16. <https://doi.org/10.47134/interaction.v2i2.4344>
- Rizqi, M. (2023). Perubahan sosial budaya dalam modernisasi dan teknologi dipandang dari proses belajar. *Jurnal Dinamika Sosial Budaya*, 25(2), 233. <https://doi.org/10.26623/jdsb.v25i4.7304>
- Silva, H. M. (2025). The reconfiguration of social bonds in the digital age: Virtual connections vs. face-to-face relationships. *Deleted Journal*, 3(1), 10003. <https://doi.org/10.70322/natanthropol.2025.10003>
- Syakur, A., Utari, W., & Chamariyah, C. (2021). Correlation between organizational roles, OBC, and organizational commitment toward employees of the limited liability company of state electricity company of APJ Jember. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal) Humanities and Social Sciences*, 4(2), 2022. <https://doi.org/10.33258/birci.v4i2.1890>
- Thahir, A., Hani, N. D., & Masri, M. J. (2025). Dampak perkembangan teknologi terhadap pola interaksi sosial peserta didik di sekolah dan keluarga. *Al-Irsyad Journal of Education Science*, 4(1), 13. <https://doi.org/10.58917/ajjes.v4i1.140>



- Wahyuddin, W., Nasir, & Lina, L. (2025). Optimalisasi pencegahan kecanduan gadget pada generasi alpha melalui simulasi social awareness care berbasis android di sekolah indonesia kuala lumpur. *Journal of Community Research and Service*, 9(1). <https://doi.org/10.24114/jcrs.v9i1.68384>
- Wiyana, F. A., Pratama, R. I., Ramadhani, R. P., Fauzi, F. N., & Majdudin, F. N. (2025). Analisis perbandingan minat siswa terhadap bimbingan belajar offline dan online pada jenjang sekolah menengah atas. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 24. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i1.4318>
- Yulianti, K., & Utomo, U. (2022). Perbandingan implementasi pembelajaran daring dan luring di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2410. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2231>