

HUBUNGAN INTERAKSI SOSIAL DAN PRESTASI BELAJAR SISWA DENGAN PENGGUNAAN GADGET DI SMPN 3 CAMBA

Nurul Khalisa^{1*}, Fitri A Sabil², Irnawati³

^{1*}STIKES Nani Hasanuddin Makassar, Jl. Perintis Kemerdekaan VIII, Kota Makassar, Indonesia, 90245

²STIKES Nani Hasanuddin Makassar, Jl. Perintis Kemerdekaan VIII, Kota Makassar, Indonesia, 90245

³STIKES Nani Hasanuddin Makassar, Jl. Perintis Kemerdekaan VIII, Kota Makassar, Indonesia, 90245

*e-mail:penulis-korespondensi: icha.nurulkhalisa@gmail.com /082292164291

(Received: 12.07.2021; Reviewed: 30.08.2021 ; Accepted: 29.10.2021)

Abstract

Gadgets are electronic devices or devices that have special functions and media that are currently very difficult to separate from children. The use of gadgets continues to increase from year to year and users are nominated by children. There are positive and negative impacts caused by gadgets, depending on how someone uses them. The positive impact of gadgets is as a medium of long-distance communication, information and entertainment media, while one of the negative impacts of gadgets is poor academic performance, reduced skills and memory and poor social relations. The purpose of this study was to determine the relationship between social interaction and student achievement with the use of gadgets at SMPN 3 Camba Kab. Maros. This study used a cross sectional study design. Sampling using purposive sampling technique, got 51 respondents. Data was collected using questionnaires, observation sheets and analyzed by chi square test. The results of the bivariate analysis showed that there was no relationship between social interaction and the use of gadgets ($p = 0.1$), and there was a relationship between student achievement and the use of gadgets ($p = 0.02$). The conclusion in this study is that there is no relationship between social interaction and the use of gadgets and there is a relationship between student achievement and the use of gadgets at SMPN 3 Camba Kab. Maros.

Keywords: Gadget Use; Learning Achievement; Social Interaction

Abstrak

Gadget adalah perangkat atau alat elektronik yang memiliki fungsi khusus dan media yang saat ini sangat sulit untuk dipisahkan dengan anak-anak. Penggunaan gadget terus meningkat dari tahun ke tahun dan pengguna di nominasi oleh anak-anak. Terdapat dampak positif dan negatif yang ditimbulkan oleh gadget, tergantung bagaimana seseorang memanfaatkannya. Dampak positif dari gadget yaitu sebagai media komunikasi jarak jauh, media informasi dan hiburan sedangkan salah satu dampak negatif gadget adalah kinerja akademis yang buruk, keterampilan dan memori yang berkurang serta hubungan sosial yang buruk. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara interaksi sosial dan prestasi belajar siswa dengan penggunaan gadget di SMPN 3 Camba Kab. Maros. Penelitian ini menggunakan desain *cross sectional study*. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*, di dapatkan 51 responden. Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner, lembar observasi dan dianalisis dengan uji *chi square*. Hasil analisis bivariat menunjukkan tidak adanya hubungan interaksi sosial dengan penggunaan gadget ($p=0,1$), dan adanya hubungan prestasi belajar siswa dengan penggunaan gadget ($p=0,02$). Kesimpulan dalam penelitian adalah tidak ada hubungan interaksi sosial dengan penggunaan gadget dan ada hubungan prestasi belajar siswa dengan penggunaan gadget di SMPN 3 Camba Kab. Maros.

Kata Kunci: Interaksi Sosial; Penggunaan Gadget; Prestasi Belajar

Pendahuluan

Gadget adalah wujud dari majunya perkembangan dalam dunia teknologi. Dari tahun ke tahun fitur-fitur yang disediakan gadget selalu memberikan pembaharuan untuk kenyamanan bagi penggunaannya (Puspita, 2020).

Secara global penggunaan gadget atau smartphone mengalami suatu peningkatan yang signifikan setiap tahunnya. 3,2 miliar pengguna ditahun 2019 dan mengalami peningkatan di tahun 2020 yaitu sebanyak 5,6 % (Setiawati & Izzatul, 2020). Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menyatakan bahwa, penggunaan internet di tahun 2018 sebanyak 171,17 juta pengguna dan dari jumlah tersebut sebanyak 60,8% pengguna internet merupakan anak-anak berumur 5-19 tahun. Singapura menjadi negara dengan urutan teratas untuk jumlah anak pengguna gadget (Setiawati & Izzatul, 2020) Sedangkan di Indonesia, jumlah pengguna gadget juga tumbuh dengan pesat dan merupakan pengguna yang berada di urutan ke empat setelah adanya Cina, India, dan Amerika (Setiawati & Izzatul, 2020). Adanya data tersebut, semakin menegaskan bahwa banyak anak yang menggunakan teknologi dalam kehidupan mereka sehari-hari (Setiawati & Izzatul, 2020).

Mulai dari anak-anak hingga lansia tidak lagi asing dengan gadget. Anak adalah generasi atau keturunan dari hasil hubungan seksual dalam ikatan pernikahan (Wardanengsih, Hasnidar, & Lisna, 2021). Anak pada usia 12-15 tahun merupakan usia yang paling rentan dipengaruhi oleh gadget dikarenakan anak di usia ini memiliki proses berfikir, kognitif, naluri atau nalar sehingga terdapat kekuatan fisik yang mendorongnya untuk melakukan atau mencoba hal yang baru (Chusna, 2017). Hal lain yang dapat terjadi yaitu kurang tidur dan kualitas tidur yang buruk, juga termasuk kinerja akademis yang buruk, keterampilan dan memori yang berkurang serta sosial yang buruk dimana seseorang cenderung lebih asyik dengan gadgetnya sehingga hubungan sosial menjadi menurun (LeBourgeois *et al.*, 2017). Interaksi sosial dapat membentuk perilaku anak sehingga interaksi yang paling ideal bagi anak adalah interaksi dengan orang tuanya (Purnamasari, Wahyuni, & Purnama, 2020).

Menurut penelitian yang telah dilakukan oleh (Syahudin, 2019) dampak dari penggunaan gadget yang dialami oleh siswa beragam mulai dari adanya rasa malas untuk melakukan aktivitas kelelahan fisik, adiksi yang mengakibatkan anak tidak bisa berhenti menggunakan dan adanya kerugian finansial karena membeli pulsa untuk keperluan gaming, serta konsentrasi belajar menjadi menurun. Dalam penelitian tersebut dampak negatif yang paling tinggi adalah rasa siswa untuk bersosial sebesar 81,81% dan menurunnya konsentrasi siswa yang mencapai 100% dari total siswa yang dijadikan sampel dalam penelitian tersebut. Pencapaian prestasi belajar oleh siswa-siswi adalah hasil interaksi yang dapat berpengaruh kepada diri individu maupun dari luar diri individu yang meliputi pengetahuan dan pemahaman serta analisis terkait pembelajaran tersebut (Isnawati, 2020). Dalam mencapai prestasi belajar yang maksimal dibutuhkan media informasi yang dapat diakses secara mudah seperti gadget (Isnawati, 2020).

SMPN 3 Camba merupakan salah satu sekolah menengah pertama favorit bagi orang tua dan murid di kecamatan Camba. Untuk penggunaan gadget sebagai media pembelajaran adalah hal yang baru bagi siswa siswi-nya sehingga gadget yang pada dasarnya memiliki banyak fitur selain sebagai media pembelajaran, siswa sebagai remaja dengan keingintahuan terhadap hal yang baru memungkinkan ia akan selalu ingin mencoba dan berusaha mencari tahu apa saja yang ada pada gadget tersebut sehingga ia akan selalu mengaksesnya. Jumlah siswa kelas VII yang terdaftar di SMPN 3 Camba yaitu 104 orang dimana pada wawancara yang dilakukan pada salah satu pendidik di SMPN 3 Camba, mayoritas siswa siswi memiliki dan menggunakan gadget dikarenakan tuntutan untuk mengerjakan dan mengumpulkan tugas secara online karena proses pembelajaran yang belum dilakukan secara tatap muka dan pertemuan antar guru hanya dilakukan 1x seminggu yaitu hanya pada saat diberikan penugasan.

Dari observasi yang dilakukan pada siswa kelas VII, interaksi sosial yang dilakukan antar siswa hanya sekedar menyapa, saat di luar ruang kelas para siswa siswi hanya fokus pada gadgetnya masing-masing sehingga, walaupun terjalin kontak sosial dan komunikasi singkat, interaksi sosial yang terjalin antar siswa masih sangat kurang. Untuk kondisi siswa di luar jam sekolahpun seperti itu, saat mereka berkeremun hanya nampak beberapa siswa saja yang saling berbincang, dan yang lainnya hanya sibuk dengan gadget. Sedangkan menurut wawancara singkat dari salah satu guru pengajar mengatakan untuk hasil belajar atau prestasi belajar siswa dapat diukur dari hasil ulangan akhir semester 2 yang baru – baru ini telah dilaksanakan yang akan dibandingkan dengan ulangan akhir semester 1 yang lalu. Namun, karena ulangan tersebut baru saja dilaksanakan maka belum bisa dilihat perbandingan yang signifikan dari hasil ulangan tersebut, namun di lihat dari pengumpulan tugas harian siswa 40% siswa mengumpulkan tugas tepat waktu, 55% mengumpulkan tugas saat terus di tagih dan ditegur oleh guru pengajar dan 5% hanya mengumpulkan beberapa tugas saja (tidak lengkap).

Berdasarkan uraian tersebut, serta alasan karena belum adanya penelitian yang dilakukan sebelumnya terkait hubungan interaksi sosial dan prestasi belajar siswa dengan penggunaan gadget yang dilakukan pada sekolah dan daerah tersebut maka, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian untuk mengetahui apakah ada hubungan antara interaksi sosial dan prestasi belajar siswa dengan penggunaan gadget di SMPN 3 Camba.

Metode

Desain, Waktu, Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain penelitian survei analitik melalui analisis statistik korelasi (menguji hubungan) dengan menggunakan pendekatan cross sectional study yang merupakan studi untuk mempelajari hubungan variabel independen (penggunaan gadget) dan variabel dependen (interaksi sosial dan prestasi belajar siswa). Populasi yang dimasukkan dalam penelitian ini adalah Siswa SMPN 3 Camba Kab. Maros kelas VII yang berjumlah 104 orang dengan penentuan besar sampel menggunakan rumus solvin dengan jumlah sampel 51 siswa dengan teknik sampling yaitu *purposive sampling*. Kriteria sampel dalam penelitian ini meliputi :

1. Kriteria Inklusi
 - a. Terdaftar sebagai siswa siswi di sekolah SMPN 3 Camba
 - b. Siswa siswi kelas VII yang menggunakan gadget
 - c. Siswa dengan usia 12 – 15 tahun
 - d. Bersedia terlibat dalam penelitian
2. Kriteria Eksklusi
 - a. Siswa siswi yang tidak hadir saat penelitian
 - b. Siswa siswi yang tidak menjawab atau mengisi lembar kuesioner

Pengumpulan data

1. Editing

Tahap editing yaitu tahap awal dalam mengolah data sebuah penelitian dimana editing merupakan kegiatan pemeriksaan kembali data yang telah didapatkan dengan melakukan pengecekan jika seandainya terdapat kesalahan, kekurangan atau keraguan. Tujuan dari editing adalah mengedit atau melengkapi data untuk menghindari data yang salah. Dalam penelitian ini proses editing yang telah dilakukan yaitu melengkapi data siswa yang tidak dilengkap kemudian memasukkan data ke dalam file dalam bentuk excel.

2. Coding (Pemberian Kode)

Dalam penelitian ini coding di masukkan setelah editing data dilakukan, coding yang diberikan berupa penomoran angka dalam setiap kategori, seperti dalam kategori umur 1 coding untuk 11 tahun, 2 coding untuk 12 tahun dan seterusnya.

3. Tabulasi (Tabulating)

Tahap selanjutnya untuk mengolah data penelitian adalah tabulasi data. Tabulasi atau penyusunan data dilakukan dengan cara bantuan *SPSS* untuk memudahkan dalam menganalisis data .

Analisis data

1. Univariate

Analisis data univariate merupakan analisis data yang terkait dengan satu pengukuran variabel pada jangka waktu tertentu.(Swarjana, 2016). Pada penelitian ini variabel karakteristik responden di analisis dengan menggunakan statistik deskriptif.

2. Bivariate

Menurut (Nurafriani, Asdar, Irmayani, & Haris, 2018) dalam Hidayat A. 2017 analisis bivariat dilakukan pada dua variabel untuk melihat hubungan antara variabel independen dan dependen dengan menggunakan uji *Chi-Square* (X^2). (Nurafriani et al., 2018) Kriteria penelitian yang digunakan untuk memutuskan hubungan antara kedua variabel yaitu dikatakan tidak ada hubungan jika $p > \alpha$ 0,05 dan dikatakan ada hubungan jika $p < \alpha$ 0,05

Hasil

1. Analisis univariat

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Karakteristik Responden Di Smpn 3 Camba Kab. Maros (n=51)

Karakteristik Responden	n	%
Umur		
12 Tahun	5	9,8
13 Tahun	24	47,1
14 Tahun	16	31,4
15 Tahun	6	11,8
Kelas		
VII A	25	49
VII B	26	51

Jenis Kelamin		
Laki-Laki	27	52,9
Perempuan	24	47,1
Lama Menggunakan Gadget		
1 – 2 Tahun	31	60,7
3 – 4 Tahun	18	35,3
5 – 6 Tahun	2	4

Berdasarkan tabel di atas pada tabel 1. Dengan jumlah responden 51 siswa di SMPN 3 Camba Kab. Maros jumlah karakteristik responden berdasarkan umur mayoritas siswa berumur 13 tahun yaitu 24 siswa (47,1%) dan paling sedikit adalah siswa yang berusia 12 tahun yaitu 5 siswa (9,8 %). Karakteristik responden berdasarkan kelas terdapat 25 siswa (49%) kelas VII A dan 26 siswa (51%) kelas VII B. Adapun karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin terdapat 27 siswa laki-laki (52,9%) dan 24 siswa perempuan (47,1%). Sedangkan karakteristik responden berdasarkan lama menggunakan gadget yaitu terdapat 31 (60,7%) siswa dengan lama menggunakan gadget 1-2 tahun, 18 siswa (35,3%) dengan lama menggunakan gadget 3-4 tahun dan sebanyak 2 siswa (4%) dengan lama menggunakan gadget 3-6 tahun.

2. Analisis Bivariat

Tabel 2 Analisis Hubungan Interaksi Sosial Dengan Penggunaan Gadget Di Smpn 3 Camba Kab. Maros

Penggunaan Gadget	Interaksi Sosial				Total	
	Cukup		Baik			
	n	%	n	%	n	%
Tidak Rutin	4	22,2	14	77,8	18	100
Rutin	2	6,1	31	93,9	33	100
Total	6	11,8	45	88,2	51	100
$\alpha = 0,05$						
$p = 0,1$						

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa analisa hubungan interaksi sosial dengan penggunaan gadget adalah dari 18 siswa (100%) yang menggunakan gadget secara tidak rutin terdapat 4 siswa (22,2%) dengan interaksi sosial kategori cukup, dan terdapat 14 siswa (77,8%) dengan interaksi sosial kategori baik, sedangkan dari 33 siswa (100%) yang rutin menggunakan gadget terdapat 2 siswa (6,1%) dengan interaksi sosial kategori cukup dan terdapat 31 siswa (93,9%) dengan interaksi sosial kategori baik. Setelah dilakukan uji statistik dengan menggunakan uji *Chi-Square test* maka berdasarkan koneksi *Fisher's exact test* didapatkan nilai $p = 0,1$ yang menunjukkan $p > 0,05$ maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak atau tidak ada hubungan yang signifikan antara Interaksi Sosial dengan Penggunaan Gadget di SMPN 3 Camba Kab. Maros.

Tabel 3 Analisis Hubungan Prestasi Belajar Siswa Dengan Penggunaan Gadget Di Smpn 3 Camba Kab. Maros

Penggunaan Gadget	Prestasi Belajar						Total	
	Menurun		Menetap		Meningkat			
	n	%	n	%	n	%	n	%
Tidak Rutin	4	22,2	4	22,2	10	55,6	18	100
Rutin	20	60,6	6	18,2	7	21,2	33	100
Total	24	47,1	10	19,6	17	33,3	51	100
$\alpha = 0,05$								
$p = 0,02$								

Berdasarkan tabel 3. menunjukkan bahwa analisa hubungan Prestasi Belajar siswa dengan penggunaan gadget adalah dari 18 siswa (100%) yang menggunakan gadget secara tidak rutin terdapat 4 siswa (22,2%) dengan prestasi belajar menurun dan menetap serta terdapat 10 siswa (55,6%) dengan prestasi belajar yang meningkat, sedangkan dari 33 siswa (100%) yang rutin menggunakan gadget terdapat 20 siswa (60,6%) dengan prestasi belajar yang menurun, 6 siswa (18,2%) dengan prestasi belajar menetap dan terdapat 7 siswa (21,2%) dengan prestasi belajar yang meningkat. Setelah dilakukan uji statistik dengan menggunakan uji *Chi-Square test* didapatkan nilai $p = 0,0$ yang menunjukkan $p < 0,05$ maka, dengan demikian dapat

disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima atau ada hubungan yang signifikan antara Prestasi Belajar dengan Penggunaan Gadget di SMPN 3 Camba Kab. Maros.

Pembahasan

Umur anak dapat mempengaruhi kehidupan sosialnya karena pada masa transisi dari anak, remaja hingga dewasa seseorang mengalami perubahan baik fisik, sosial, pribadi dan emosional. Perilaku adaptif social terjadi pada anak dibawah 18 tahun dimana terjadi gangguan dalam perkembangan fungsi kognitif yang dapat dilihat dengan cara kemampuan anak dalam melakukan kemandirian dan menyesuaikan diri dengan lingkungan (Dardi, 2019). Saat masa kanak-kanak, anak akan lebih dekat dengan orang tua maupun saudaranya, namun saat memasuki masa remaja hingga dewasa, kedekatan ataupun loyalitas mereka bergeser kepada teman ataupun rekannya. Dalam penelitian ini jumlah responden yang paling banyak adalah siswa berusia 13 tahun yaitu sebanyak 24 siswa(47,1%) dan yang paling sedikit adalah siswa berusia 12 tahun yaitu sebanyak 5 siswa (9,8%).

Dalam lingkungan sekolah, seringkali penempatan kelas siswa di bedakan berdasarkan kemampuan intelektual (IQ) namun hal ini dapat menyebabkan terjadinya diskriminasi antara kelas reguler dan kelas unggulan sehingga manajemen yang dilakukan di SMPN 3 Camba adalah dengan melebur atau meniadakan kelas unggulan dan tidak membedakan tingkat kelas berdasarkan kecerdasan siswa. Dari penelitian ini jumlah responden kelas VII A yaitu 25 siswa (49%) dan kelas VII B yaitu 26 siswa (51%).

Dalam penelitian ini jumlah responden yang paling banyak adalah laki-laki yaitu sebanyak 27 siswa (52,9%) dan perempuan 24 siswa (47,1%) . Karakteristik pada laki-laki dan perempuan memiliki banyak perbedaan salah satunya dari cara berkomunikasi. Walaupun otak perempuan lebih kecil daripada laki-laki namun perempuan memiliki hippocampus (bagian otak yang menyimpan memori) yang lebih besar sehingga perempuan mampu mengolah informasi lebih cepat sehingga perempuan lebih senang bercerita atau berdiskusi banyak hal dalam jangka waktu lama dibanding laki-laki.

Mayoritas responden adalah pengguna gadget dalam kurun waktu 1-2 tahun yaitu sebanyak 31 siswa(60,7%) dan yang paling sedikit yaitu 5-6 tahun yaitu sebanyak 2 siswa (4%) . Hal ini terlihat jelas bahwa terdapat hubungan antara lama menggunakan gadget dengan durasi penggunaan gadget. Saat seseorang baru menggunakan gadget intensitas penggunaannya semakin lama atau rutin sebaliknya semakin lama seseorang menggunakan gadget maka intensitasnya penggunaannya lebih singkat atau tidak rutin.

Bagi remaja mencoba hal yang baru adalah sesuatu yang menyenangkan sehingga pengguna baru gadget semakin seing atau rutin menggunakannya. Nampak dari hasil penelitian ini banyak responden yang menggunakan gadget dalam kurun waktu 1-2 tahun sehingga banyak pula pengguna yang rutin menggunakan gadget yaitu sebanyak 33 siswa (64,7%) sedangkan yang tidak rutin sebanyak 18 siswa (35,3%). Berdasarkan interaksi sosial, hasil penelitian menunjukkan sebanyak 45 siswa (88,2%) \ dengan interaksi sosial kategori baik dan sebanyak 6 siswa (11,8%) dengan interaksi sosial kategori cukup. Interaksi sosial yang baik tergantung dari kontak sosial dan komunikasi. Kontak sosial juga mempengaruhi komunikasi seseorang sehingga ketiga hal ini akan berpengaruh satu dengan yang lain. Pada hasil penelitian ini terdapat 4 siswa (22,2%) yang tidak rutin menggunakan gadget namun interaksi sosialnya cukup. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada saat penelitian hal ini dikarenakan beberapa anak termasuk orang yang pendiam dan lebih senang melakukan beberapa hal secara mandiri dan untuk penggunaan gadget di batasi dan dipantau oleh orang tua sehingga intensitas penggunaan gadget pun tidak rutin dilakukan. Selain itu terdapat 31 siswa (93,9%) yang rutin menggunakan gadget namun interaksi sosial yang baik. Hal ini dikarenakan walaupun responden memiliki rutinitas menggunakan gadget, kontak sosial ataupun komunikasi yang terjalin antar responden dengan keluarga ataupun teman-temannya tetap terjalin dengan baik selain itu mayoritas responden berusia 13 tahun dimana umur anak dapat mempengaruhi kehidupan sosialnya. Saat masa kanak-kanak, anak akan lebih dekat dengan orang tua maupun saudaranya, dan saat memasuki masa remaja hingga dewasa, kedekatan ataupun loyalitas mereka bergeser kepada teman ataupun rekannya.

Hasil penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Rohana & Hartini, 2020), kepada anak usia sekolah di SDN 02 Banyuurip yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang bermakna antara interaksi sosial dengan penggunaan gadget. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Dalillah, 2018), yang menunjukkan tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara gadget terhadap perilaku siswa di SMA Darussalam Ciputat dimana gadget memiliki dampak baik ataupun buruk sehingga diperlukan pembinaan dan pengawasan dari orang tua. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Bewu, Dwikurnaningsih, & Widwanto, 2020) bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan penggunaan gadget terhadap interaksi sosial siswa kelas X SMA Kristen Satya Wacana.

Interaksi sosial adalah kunci dari semua kehidupan sosial karena tanpa adanya interaksi sosial tidak akan mungkin ada kehidupan secara berkelompok atau bersama-sama (Xiao, 2018). Brinkerhoft dan White (1989) dalam (Damsar, 2017) berpendapat bahwa konsep interaksi yang dimaksudkan dalam teorinya adalah sebagai suatu tindakan timbal balik antara dua orang atau lebih melalui suatu kontak dan komunikasi. Karena tanpa

adanya hubungan tersebut maka tidak terjadi jika hanya ada kontak tanpa di sertai dengan komunikasi. Para ahli mengemukakan bahwa interaksi yang paling ideal adalah interaksi dengan tatap muka dimana komunikasi yang sifatnya dinamis dan timbal balik dapat mempengaruhi dan terjadi pertukaran informasi dengan proses yang cepat diantara pihak-pihak yang saling berinteraksi (Syahudin, 2019).

Berdasarkan teori Imogene M. King mengemukakan bahwa dalam mencapai sebuah hubungan interaksi individu dengan individu yang lain diperlukan adanya sistem personal, sistem interpersonal dan sistem sosial yang saling berhubungan untuk mempertahankan adaptasi yang sifatnya positif terhadap lingkungannya. Dimana sub utama dalam sistem interpersonal berupa komunikasi dan interaksi yang melibatkan hubungan timbal balik antar individu, sedangkan dalam sebuah asumsi keseluruhan dari sistem konseptual King dan teori pencapaian tujuan pada fokus keperawatan adalah manusia yang berinteraksi dengan lingkungannya, yang mengarahkan ke keadaan kesehatan bagi individu, yang merupakan sebuah kemampuan untuk berfungsi dalam peran sosial dimana manusia sebagai suatu sistem yang sifatnya terbuka yang berinteraksi dengan lingkungannya. Dari teori tersebut mempertegas penelitian ini bahwa sebuah interaksi sosial akan terjadi jika terdapat hasil dari timbal balik komunikasi bersama dimana interaksi tersebut di harapkan dapat mengubah pandangan dan menghasilkan hal yang positif dan memunculkan tindakan atau reaksi yang sifatnya juga positif. Sehingga, jika terdapat persepsi atau hal negatif dari lingkungan seseorang maka pandangan negatif tersebut akan memunculkan reaksi atau tindakan yang negatif pula. Hal tersebut sejalan dengan penelitian ini, saat seseorang atau dalam hal ini siswa memandang atau memanfaatkan gadget dengan tidak baik atau bersifat negatif maka terjadi reaksi yang sifatnya akan berpengaruh terhadap interaksi sosialnya sebagai hasil dari pandangan siswa terhadap lingkungannya.

Peneliti berasumsi bahwa interaksi sosial yang terjalin baik karena penggunaan gadget yang dilakukan dengan pembatasan dan pengawasan yang dilakukan secara ketat oleh orang tua sehingga walaupun durasi dan intensitas penggunaan yang rutin tidak mengurangi dan menghalangi seseorang dalam berinteraksi. Hasil penelitian ini terdapat 8 siswa (44,4%) yang tidak rutin menggunakan gadget tapi prestasi belajarnya menurun. Sesuai dengan wawancara singkat pada salah satu guru pengajar bahwa terdapat beberapa siswa yang menggunakan gadget orang tuanya sehingga penggunaan gadgetnya tetap dalam pantauan orang tua namun untuk mengerjakan dan mengumpulkan tugas, siswa mengumpulkan pada saat sudah di berikan peringatan dan hal ini paling sering dialami oleh laki-laki namun tak bisa di pungkiri bahwa adanya faktor lain juga sangat berpengaruh pada prestasi belajar siswa seperti minat belajar, konsentrasi dan motivasi belajar siswa yang rendah, serta sikap yang acuh atau cara belajar siswa yang kurang tepat sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Selain itu terdapat 6 siswa (18,2%) rutin menggunakan gadget dan prestasi belajarnya yang menetap dan 7 siswa (21,2%) yang prestasinya meningkat. Hal ini disebabkan oleh faktor internal seperti rasa keinginan atau adanya motivasi yang kuat untuk mempertahankan atau meningkatkan prestasinya sehingga walaupun rutinitas yang dilakukan siswa lebih sering dengan gadget namun yang diakses adalah mencari bahan bacaan dan media pembelajaran sehingga prestasi yang di raihnya justru karena adanya nilai positif dari gadget. selain itu terdapat faktor eksternal yang dapat mempengaruhi prestasi siswa seperti adanya pengaruh lingkungan, dan dorongan atau dukungan dari orang tua, dan saat menggunakan gadget siswa tetap dalam pantauan dan pengawasan orang tua sehingga media-media yang diakses secara rutin adalah media pembelajaran walaupun sesekali di berikan kebebasan untuk mengakses media hiburan dalam jangka waktu yang ditentukan masing-masing orang tua.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian oleh (Desak 2021), dan (Manumpil *et al.*, 2015) bahwa terdapat hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi belajar siswa di SMA Negeri 9 Manado dimana arah hubungan sifatnya negatif yaitu semakin tinggi penggunaan dari gadget maka semakin menurun prestasi belajar siswa.

Terdapat 4 hal yang di pandang dapat menyebabkan tinggi atau rendahnya prestasi belajar seseorang yaitu kecakapan, usaha, tingkat kesulitan sebuah tugas dan keberuntungan, 4 hal inilah yang mampu merubah ataupun mempertahankan prestasi belajar seorang siswa, selain itu terdapat 2 faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yaitu faktor internal seperti faktor fisiologis dan psikologis, selanjutnya faktor eksternal seperti lingkungan sekolah, keluarga, dan lingkungan masyarakat. Berdasarkan teori Marrone & Schuts (2003:1-5) dalam (Slameto, 2020) mengembangkan lima teori tentang prestasi belajar yaitu teori sosial cognitive, teori motivasi, teori nilai tugas, teori atribut, dan teori tujuan keberhasilan sebagai faktor penunjang dalam keberhasilan belajar siswa. Dalam teori sosial kognitif terdapat 4 ide utama yaitu observasi diri, pertimbangan diri, reaksi diri, dan kemampuan diri (*self-efficacy*) untuk menjelaskan mengapa seseorang berhasil atau gagal melaksanakan tugas pembelajaran tertentu. Jika seseorang memiliki *self-efficacy* yang positif, pada saat menghadapi masalah / tugas belajar, ia akan bereaksi (reaksi diri) secara positif juga. Selain itu *self-efficacy* tidak hanya dibangun dari pengalaman-pengalaman positifnya sendiri saja, melainkan juga dibangun melalui pengalaman positif orang lain yang berarti seorang siswa memiliki potensi untuk diyakinkan oleh keluarga, guru dan teman-temannya secara positif. Teori ini menegaskan bahwa kemampuan diri dari sebuah pengalaman akan menghasilkan reaksi yang sesuai dengan pengalaman tersebut baik itu sifatnya positif maupun negatif. Sesuai dengan penelitian ini saat menghadapi situasi berupa penggunaan dari gadget yang menghasilkan pengalaman negatif maka berpengaruh terhadap *self-efficacy* (kemampuan diri) seorang siswa dalam melaksanakan tugas belajarnya akan gagal.

Sebaliknya jika situasi penggunaan gadget yang menghasilkan pengalaman positif maka reaksi yang terjadi pada kemampuan diri seseorang dalam melakukan tugas belajarnya akan berhasil.

Menurut asumsi peneliti bahwa disamping memberikan motivasi dan menyediakan media pembelajaran, pengawasan dan pembatasan dari orang tua sangat dibutuhkan agar siswa tidak salah menggunakan gadget dan tidak hanya menggunakannya sebagai media hiburan namun utamanya sebagai media pembelajaran. Proses belajar mengajar dikatakan berhasil jika prestasi siswa menjadi meningkat dan siswanya mampu mempertahankan nilai yang sudah tinggi.

Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan interaksi sosial dengan penggunaan gadget di SMPN 3 Camba Kab. Maros dan ada hubungan prestasi belajar siswa dengan penggunaan gadget di SMPN 3 Camba Kab. Maros.

Saran

1. Bagi Responden
Bagi siswa diharapkan dapat mengurangi intensitas atau durasi penggunaan gadget agar dapat mempertahankan interaksi sosial dan mampu meningkatkan prestasi belajar.
2. Bagi SMPN 3 Camba Kab. Maros
Berdasarkan dari hasil penelitian diharapkan SMPN 3 Camba Kab. Maros agar memberikan intervensi yang dapat dilakukan pada siswa yaitu cenderung menyarankan orang tua agar membatasi dan memberikan gadget kepada anak jika anak dapat meningkatkan nilainya dengan baik, dan mempertahankan interaksinya baik dengan keluarga, teman dan lingkungan sekolah serta mampu memanfaatkan gadget dengan baik.
3. Penelitian Selanjutnya
Diharapkan peneliti selanjutnya mengkaji lebih banyak sumber ataupun referensi terkait dengan interaksi sosial maupun prestasi belajar agar hasil penelitian dapat lebih baik dan lengkap serta lebih mempersiapkan diri dalam proses penelitian mulai dari pengambilan hingga pengumpulan data dan hasil penelitian diharapkan agar ditunjang dengan wawancara ataupun observasi langsung terhadap responden.

Ucapan Terimakasih

1. Sri Darmawan selaku Ketua STIKES Nani Hasanuddin Makassar yang telah memberikan bimbingan dan ilmu kepada penulis.
2. Indra Dewi selaku Ketua Program Studi S1 Keperawatan STIKES Nani Hasanuddin Makassar dan penguji utama, yang telah memberikan masukan dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.
3. Fitri A Sabil selaku Pembimbing I yang telah menyediakan waktu, tenaga dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi ini.
4. Irnawati selaku Pembimbing II yang telah menyediakan waktu, tenaga dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi ini.
5. Ratna selaku staf P3M yang telah membimbing dan memberikan masukan dalam penerbitan jurnal ilmiah.

Referensi

- Bewu, Y., Dwikurnaningsih, Y., & Widwanto, Y. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pada Siswa Kelas X Ips Sma Kristen Satya Wacana Salatiga. *Psikologi Konseling*, 15(2), 462–473. <https://doi.org/10.24114/konseling.v15i2.16195>
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330. Retrieved from <https://e-resources.perpusnas.go.id:2093/doi/abs/10.1142/S0192415X20500500>
- Dalillah. (2018). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMA Darussalam Ciputat*.
- Damsar. (2017). *Pengantar Teori Sosiologi* (Cetakan Ke). Jakarta: Kencana.
- Dardi, S. (2019). Faktor yang Berhubungan dengan Penerimaan Keluarga terhadap Anak Retardasi Mental di Sekolah Luar Biasa-C YPPLB Pembina Makassar. *Nursing InsideCommunity*, 1(2).
- Isnawati, R. (2020). *Cara Kreatif Dalam Proses Belajar (Konsentrasi Belajar pada Anak Gejala Gangguan*

- Pemusatan Perhatian (ADD)* (T. Lestari, ed.). Surabaya: CV. Jakad Media Publishing.
- LeBourgeois, M. K., Hale, L., Chang, A. M., Akacem, L. D., Montgomery-Downs, H. E., & Buxton, O. M. (2017). Digital media and sleep in childhood and adolescence. *Pediatrics*, *140*(November 2017), S92–S96. <https://doi.org/10.1542/peds.2016-1758J>
- Manumpil, B., Ismanto, Y., & Onibala, F. (2015). *Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado*. 3(April), 1–6.
- Nurafriani, Asdar, F., Irmayani, & Haris, H. (2018). Pengaruh Distraksi Visual terhadap Tingkat Nyeri pada Anak Usia Pra Sekolah Saat Pemasangan Infus di Blud RSUD H. Padjong Daeng Ngalle Kab. Takalar. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Diagnosis*, *14*(2).
- Purnamasari, A., Wahyuni, S., & Purnama, P. A. (2020). Hubungan Pola Asuh Orang Tua terhadap Perilaku Anak Autis di Pelayanan Autis Kendari. *Nursing Inside Community*, *3*(1).
- Puspita, S. (2020). *Fenomena Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini* (Umam, ed.). Surabaya: Cipta Media Nusantara (CMN).
- Rohana, F., & Hartini, S. (2020). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah di SDN 02 Banyuurip. *Jurnal Keperawatan Dan Kesehatan Masyarakat*, *137–145*.
- Setiawati, Y., & Izzatul, F. (2020). *Deteksi Dini dan Penanganan Kecanduan Gawai pada Anak*. Jawa Timur: Airlangga University Press.
- Slameto. (2020). *Partisipasi Orang Tua dan Faktor Latar Belakang yang Berpengaruh Terhadap Prestasi Belajar Siswa*. Jakarta: CV. Penerbit Qiara Media.
- Swarjana, I. K. (2016). *Statistik Kesehatan* (A. A. C, ed.). Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Syahudin, D. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa. *GUNAHUMAS Jurnal Kehumasan*, *2*(1), 273–282.
- Wardaningsih, E., Hasnidar, & Lisna. (2021). Hubungan Sikap Asertif Perawat dengan Penerapan Prinsip Autraumatic Care pada Anak. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Diagnosis*, *16*(2).
- Xiao, A. (2018). Konsep Interaksi Sosial Dalam Komunikasi, Teknologi, Masyarakat. *Jurnal Komunika : Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, *7*(2). <https://doi.org/10.31504/komunika.v7i2.1486>