



**HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN
INTERAKSI SOSIAL SISWA KELAS XI DI SMA NEGERI 44
JAKARTA TIMUR**

**Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana pada
Program Studi Pendidikan Bimbingan dan Konseling**

Oleh

**Nama : Ceca Dea Belinta
NIM : 1411150004
Program Studi : Bimbingan dan Konseling**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA
JAKARTA
2018**

HALAMAN PERSETUJUAN

Nama : Ceca Dea Belinta
NIM : 1411150004
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Judul Skripsi : Hubungan antara penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial siswa kelas XI di SMA Negeri 44 Jakarta Timur

DOSEN PEMBIMBING I



Dr. E. Handayani Tyas, M.Pd.

DOSEN PEMBIMBING II



Ronny Gunawan, M.A., M.Pd.

Mengetahui


Ketua Program Studi Bimbingan Konseling



Ronny Gunawan, M.A., M.Pd.

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan pada sidang ujian kesarjanaaan pada program Studi Bimbingan dan Konseling (BK) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Indonesia Jakarta pada tanggal 27 Juli 2018

No	Nama Dosen Penguji	Jabatan	Tanda Tangan
1	Melda Rumia Simorangkir, M.Pd.	Dosen Penguji	
2	Dr. E. Handayani Tyas, M.Pd.	Dosen Pembimbing I	
3	Ronny Gunawan, M.A, M.Pd.	Dosen Pembimbing II	

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ceca Dea Belinta

NIM : 1411150004

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini Saya susun dan dikerjakan sendiri, tidak merupakan hasil kerja orang lain. Apabila di kemudian hari pernyataan ini salah maka saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas berupa gelar keserjanaan Saya dicabut.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dalam keadaan sehat walafiat

Jakarta, Juli 2018

Yang Menyatakan,

Ceca Dea Belinta

“I never walk alone...

Even though I feel so happy, sad, anxiety and down

Jesus always beside me and hug me so tight”

“Effort makes you. You will regret someday if you don't do your best now.

Don't think it's too late but keep working on it. It may take time, but there's nothing

*That gets worse due to practicing. So practice. You may get depressed, but its evidence
that you are doing good” - Jeon Jungkook.*

“Life is tough, and things don't always work out well, but we should

Be brave and go on with our lives” - Suga

ABSTRAK

Ceca Dea Belinta, “Hubungan Antara Penggunaan *Gadget* Dengan Interaksi Sosial Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 44 Jakarta Timur”, Skripsi, Jakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Kristen Indonesia 2018.

Gadget memiliki fungsi yang baik untuk mendukung aktivitas sehari-hari sehingga mempermudah individu untuk memenuhi kebutuhannya terlebih mempermudah dalam berkomunikasi. Tetapi jika penggunaan *gadget* tidak dapat dikontrol dengan baik maka dapat berdampak negatif bagi individu terlebih dalam aktivitas sosialnya yaitu interaksi sosial. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial siswa kelas XI di SMA Negeri 44 Jakarta Timur. Untuk memperoleh data penelitian tersebut, membuat instrument yang berupa kuesioner penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial. Instrument kuesioner tersebut terdiri dari masing-masing 22 butir soal dan 23 butir soal yang telah diuji validitasnya dan subjek sampel dalam penelitian berjumlah 73 orang dengan menggunakan teknik random sampling dari jumlah populasi yaitu 266 orang. Guna mengetahui apakah data berdistribusi normal dengan menggunakan alat bantu pada program SPSS 21.0 dan Microsoft Excel 2013. Hasil nilai regresi pada angka R diperoleh sebesar diperoleh 0,800 bersifat kuat dan terdapat hubungan yang positif dan hasil ANOVA di dapat Fhitung yaitu 663,621 dengan signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ bahwa H_a diterima H_o ditolak. Determinasi varians didapatkan bahwa 73% penggunaan gadget memiliki hubungan dengan interaksi sosial. Berdasarkan signifikansi pada persamaan regresi diperoleh $0,000 < 0,05$ diketahui bahwa variabel penggunaan *gadget* memiliki hubungan dengan variabel interaksi sosial, sehingga model regresinya adalah $\hat{Y} = 5,340 + 0,969 X$ bahwa apabila variabel penggunaan *gadget* naik satu tingkat maka variabel interaksi sosial akan naik satu tingkat juga.

Kata kunci : *Gadget*, Interaksi sosial, dan Siswa

ABSTRACT

Ceca Dea Belinta, "The Correlation Between Gadgets Use With Social Interaction of Grade XI in SMAN 44 East Jakarta", Thesis, Jakarta: Faculty of Education, Study Program Guidance and Counseling Christian University of Indonesia 2018.

Gadget have good functionality and really suit for every activity especially make it easier to communicate. If people can not control their gadget use it will be effected with their social activity ie social interaction. The aim of this research to see and explain about the correlation between gadgets use and social interaction of grade XI in SMAN 44 East Jakarta. The data research using an instrument of questionnaire about gadgets use and social interaction. The questionnaire which of 45 statement; 22 statement about gadgets use and 23 statement about social interaction has entered the validity. To get the sample is using random sampling with the number of samples of 73 people comes from a population of 266 people. Testing technique instrument are validity test, reliability test, normality test, simple linier regression and determination correlation, the data process by applied by SPSS 21.0 and Microsoft Excel 2013. The result of regression, R with value 0,800 it means strong and significance and ANOVA obtained of F with 663,621 with significance value is $0,000 < 0,05$ it means that H_a accepted and H_o rejected. Coefficient of determination obtained by 73% gadget use have correlation with social interaction. Based significance of regression obtained by $0,000 < 0,05$ gadget really have correlation with social interaction with the result that regression model's is $\hat{Y} = 5,340 + 0,969 X$ about if the variable of gadgets use up to one level then variable of social interaction will up to one level too.

Keywords : *gadget, social interaction, and students*

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur kepada Tuhan Yesus Kristus, maka penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini diajukan untuk syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Indonesia.

Skripsi ini berjudul “Hubungan antara Penggunaan *Gadget* dengan Interaksi Sosial Siswa Kelas XI di SMA Negeri 44 Jakarta Timur” yang disusun berdasarkan penelitian dengan mengungkapkan sebuah permasalahan yang terjadi di lingkungan. Penulis menyadari sepenuhnya, hasil penelitian ini masih terdapat kekurangan dan kelemahan.

Berkenaan dengan selesainya penyusunan skripsi ini, maka dengan rasa hormat dan kasih, penulis mengucapkan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada semua pihak yang telah memberi bantuan, baik saran-saran, nasehat-nasehat dan perhatian kepada penulis selama penyusunan skripsi sampai dengan selesainya. Rasa terima kasih ini terutama kami ucapkan kepada yang terhormat:

1. Bapak Parlindungan Pardede, SS., M.Hum., selaku Dekan FKIP UKI. Serta Bapak Drs. Kerdid Simbolon, M.Pd., selaku Wakadek FKIP UKI.
2. Ibu Dr. E. Handayani Tyas, M.Pd., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bantuan dan bimbingan hingga skripsi ini selesai
3. Bapak Ronny Gunawan, M.Pd., M.A selaku Kaprodi Bimbingan dan Konseling sekaligus Dosen PA BK dan juga dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bantuan dan bimbingan hingga skripsi ini selesai
4. Dosen-dosen Bimbingan dan Konseling yang telah mendidik dan membimbing penulis selama masa perkuliahan dengan baik

5. Sekolah SMA Negeri 44 Jakarta Timur, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian
6. Seluruh siswa kelas XI SMA 44 Jakarta Timur yang telah bersedia mengisi angket penelitian dalam penulisan skripsi ini
7. Orangtuaku dan adikku yang sangat ku sayangi dan cintai yang telah memberikan dukungan dan doa yang tulus kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. *This is for you.*
8. Teman baikku, Yuni yang selalu mendukung, membantuku dan bertukar pikiran dalam banyak hal terlebih dalam menyelesaikan skripsi
9. Kepada temanku, Natalia, Ruth, Elmy, Novi dan David terlebih *Girls Squad Gak Kuat* terima kasih banyak atas dukungan dan kebersamaan kita selama akhir kuliah terlebih waktu yang sangat berharga dalam menyusun skripsi.
10. *And for Ate Karla and Pearl (S.U Updates Team) for support me!*
11. Kepada teman-teman BK 2014 *for the best experience!*
12. Untuk semua orang yang menjadi bagian dalam perjalanan kehidupanku selama di kuliah, sehingga penulis dapat menjadi pribadi yang lebih baik dan dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.

Akhir kata penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak guna perbaikan dan koreksi agar skripsi ini bisa menjadi bagian yang berarti bagi perkembangan Ilmu Pengetahuan di masa yang akan datang.

Jakarta, Juli 2018

Penulis

Ceca Dea Belinta

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	xi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Perumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8

BAB II

KAJIAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Teori	10
1. Interaksi Sosial	10
a. Syarat Terjadinya Interaksi Sosial	13
b. Faktor-faktor yang memengaruhi Interaksi Sosial	15
c. Bentuk-bentuk Interaksi Sosial	16
2. <i>Gadget</i>	21
a. Perkembangan Teknologi Komunikasi	21

b. Teknologi Informasi	22
c. Internet.....	24
1) Fasilitas Internet	25
2) Aktivitas Internet	28
3) Intensitas Penggunaan Internet.....	29
4) Dampak Penggunaan Internet.....	30
d. Definisi <i>Gadget</i>	33
1) <i>Klasifikasi Gadget</i>	34
2) Faktor-faktor yang memengaruhi penggunaan <i>Gadget</i>	38
3) Dampak Penggunaan <i>Gadget</i>	40
B. Kerangka Berpikir	44
C. Hipotesis Penelitian	46

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian	47
B. Metode Penelitian	47
C. Populasi dan Sampel.....	47
D. Teknik Pengumpulan Data	49
E. Variabel Penelitian	50
F. Instrumen Penelitian	51
G. Teknik Analisa Data	57

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISA DATA

A. Deskripsi Data	60
1. Interaksi Sosial	60
2. Penggunaan <i>Gadget</i>	62

B. Analisis Data	64
1. Uji Normalitas	65
2. Uji Linearitas Model Regresi	68
C. Pengujian Hipotesis	69

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN	75
B. SARAN.....	77

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Uji Coba Penggunaan <i>Gadget</i> dengan Interaksi Sosial.....	78
Lampiran 2 Hasil Uji Coba Kuesioner Penggunaan <i>Gadget</i> dengan Interaksi Sosial.....	81
Uji Validasi I Variabel X	84
Uji Validasi II Variabel X	86
Uji Validasi I Variabel Y	88
Uji Validasi II Variabel Y	90
Realibitas 1. Variabel Penggunaan <i>Gadget</i> (X)	92
Realibitas 2. Variabel Interaksi Sosial (Y).....	92
Deskripsi statistik Variabel Interaksi Sosial	93

Histogram Variabel Interaksi Sosial	94
Deskripsi statistik Variabel Penggunaan <i>Gadget</i>	94
Histogram Variabel Penggunaan <i>Gadget</i>	96
Uji Normalitas Variabel Penggunaan <i>Gadget</i> dengan Interaksi Sosial	97
Normal P-P Plot Variabel Penggunaan <i>Gadget</i> dengan Interaksi Sosial.....	98
Uji Linearitas Variabel Penggunaan <i>Gadget</i> dengan Interaksi Sosial	99
Uji Kolerasi Bivarite Variabel Penggunaan <i>Gadget</i> dengan Interaksi Sosial..	99
Uji Regresi Variabel Penggunaan <i>Gadget</i> dengan Interaksi Sosial	100
Persamaan Regresi antara variabel Penggunaan <i>Gadget</i> dengan variabel Interaksi Sosial	101
Tabulasi Variabel X dan Y	102

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Skor Butir Pernyataan	50
Tabel 1.2	Penilaian Koefisien Alpha Cronbach.....	52
Tabel 2.1	Kisi-kisi Penelitian Penggunaan <i>Gadget</i>	54
Tabel 2.2	Kalibrasi Instrumen Penggunaan <i>Gadget</i>	55
Tabel 3.1	Hasil Uji Reliability Penggunaan <i>Gadget</i>	55
Tabel 2.3	Kisi-kisi Penelitian Interaksi Sosial.....	57
Tabel 2.4	Kalibrasi Instrumen Interaksi Sosial.....	58
Tabel 3.2	Hasil Uji Reliability Interaksi Sosial	58
Tabel 4.1	Deskripsi Statistik Variabel Interaksi Sosial	61
Tabel 4.2	Distribusi Frekuensi Skor Interaksi Sosial.....	62
Tabel 4.3	Deskripsi Statistik Variabel Penggunaan <i>Gadget</i>	64
Tabel 4.4	Distribusi Frekuensi Skor Penggunaan <i>Gadget</i>	64
Tabel 4.5	Uji Normalitas Variabel Interaksi Sosial	66
Tabel 4.6	Uji Normalitas Variabel Penggunaan <i>Gadget</i>	67
Tabel 4.7	Uji Linearitas Penggunaan <i>Gadget</i> dengan Interaksi Sosial.....	69
Tabel 4.8	Kolerasi Bivariate antara Penggunaan <i>Gadget</i> dengan Interaksi Sosial	71
Tabel 4.9	Interpretasi terhadap Koefisien Kolerasi	71
Tabel 4.10	Koefisien Kolerasi antara Penggunaan <i>Gadget</i> dengan Interaksi Sosial	72

Tabel 4.11	Anova Penggunaan <i>Gadget</i> dengan Interaksi Sosial	72
Tabel 4.12	Persamaan Regresi antara Penggunaan <i>Gadget</i> dengan Interaksi Sosial	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	Histogram skor Interaksi Sosial	63
Gambar 4.2	Histogram skor Penggunaan <i>Gadget</i>	65
Gambar 4.3	Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual Interaksi Sosial.....	67
Gambar 4.4	Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual Penggunaan <i>Gadget</i>	68
Gambar 4.5	Persamaan Model Regresi	74