

**PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN *SMARTPHONE*
TERHADAP INTERAKSI SOSIAL SISWA DI SDN 11 LIMBOTO
KABUPATEN GORONTALO**

Oleh
NISAUL MUTMAINNAH ABDULLAH
NIM: S2220001

SKRIPSI

*Untuk Memperoleh Salah Satu Syarat Mendapatkan Gelar Sarjana
Ilmu Komunikasi Pada Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*



**PROGRAM SARJANA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS IHSAN GORONTALO
TAHUN 2024**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL SISWA DI SDN 11 LIMBOTO KABUPATEN GORONTALO

Oleh:

NISAUL MUTMAINNAH ABDULLAH

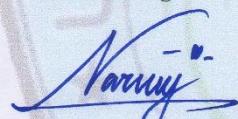
NIM: S2220001

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana

Telah disetujui dan Siap untuk diseminarkan
Gorontalo, 18 Juni 2024

Pembimbing I



Minarni Tolapa, S.Sos., M.Si
NIDN : 0922047802

Pembimbing II



Dra. Salma P.Nua, M.Pd
NIDN:0912106702

Mengetahui,

Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi



Minarni Tolapa,S.Sos.,M.Si
NIDN : 0922047802

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI

PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL SISWA DI SDN 11 LIMBOTO KABUPATEN GORONTALO

Oleh:

NISAUL MUTMAINNAH ABDULLAH

NIM: S2220001

SKRIPSI

Skripsi ini telah memenuhi syarat dan di setujui
Oleh tim penguji Pada Tanggal 24 Juni 2024

Komisi Penguji :

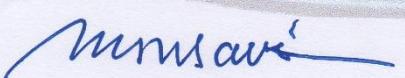
1. Dr. Moch, Sakir, S.Sos.,S.I.Pem.,M.Si
2. Fadli Awwal Hasanuddin,S.IP.,M.I.Kom
3. Ariandi Saputra, S.Pd.,M.AP
4. Minarni Tolapa, S.Sos.,M.Si
5. Dra. Salma P. Nua, M.Pd

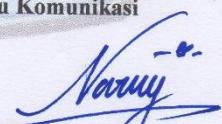
Muis cus
: Faruq
: Hs
: Naruy
: Salma

Mengetahui :

Dekan Fakultas
Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi


Dr. Moch. Sakir, S.Sos., S.I.Pem., M.Si
NIDN: 0913027101


Minarni Tolapa, S.Sos.,M.Si
NIDN:0922047802

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	:	NISAUL MUTMAINNAH ABDULLAH
NIM	:	S2220001
Jurusan	:	Ilmu Komunikasi
Judul	:	Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone terhadap Interaksi Sosial Siswa di SDN 11 Limboto Kabupaten Gorontalo

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya Tulis saya (Skripsi) ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik (Sarjana) baik di Universitas Ichsan Gorontalo maupun perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Gorontalo, Juni 2024
Yang Membuat Pernyataan:



NISAUL MUTMAINNAH ABDULLAH

ABSTRACT

NISAUL MUTMAINNAH ABDULLAH. S2220001. THE EFFECT OF SMARTPHONE USE INTENSITY ON STUDENTS' SOCIAL INTERACTION AT THE STATE PRIMARY SCHOOL 11 LIMBOTO IN GORONTALO REGENCY

This research aims to determine the effect of smartphone use intensity on students' social interaction at the State Primary School 11 Limboto in Gorontalo Regency. The method used in this research is a survey method with a quantitative approach. The number of samples in this study covers 23 people. The data analysis method employs simple linear regression analysis. The results indicate that the smartphone use intensity affects the students' social interaction in Class VI at the State Primary School 11 Limboto in Gorontalo Regency by 0.648 or 64.8%. The result of this research is included in the Strong category, meaning that the smartphone use intensity strongly affects students' social interactions in class VI at the State Primary School 11 Limboto. Smartphone use intensity by students can lead to positive and negative impacts on student interactions. One of the positive impacts is that students can communicate with their friends regarding lessons at school, while the negative one is that students rarely interact with their friends because they are busy with their smartphones.

Keywords: *smartphone use intensity, social interaction*

ABSTRAK

NISAUL MUTMAINNAH ABDULLAH. S2220001. PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL SISWA DI SDN 11 LIMBOTO KABUPATEN GORONTALO

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial siswa di SDN 11 Limboto Kabupaten Gorontalo. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survey dengan pendekatan kuantitatif. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 23 orang. Adapun metode analisis data menggunakan analisis regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *Smartphone* berpengaruh terhadap interaksi sosial siswa di kelas VI SDN 11 Limboto, Kabupaten Gorontalo sebesar 0,648 atau 64,8%. Hasil penelitian ini termasuk kategori kuat, artinya intensitas penggunaan *Smartphone* berpengaruh kuat terhadap interaksi sosial siswa di kelas VI SDN 11 Limboto. Intensitas penggunaan smartphone oleh siswa dapat memberikan dampak positip dan negatip dalam interaksi siswa. Salah satu dampak positipnya, siswa dapat berkomunikasi dengan temannya terkait pelajaran di sekolah, sementara dampak negatipnya, siswa menjadi jarang berinteraksi dengan temannya karena sibuk dengan smartphonnya

Kata kunci: intensitas penggunaan *smartphone*, interaksi sosial

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

“Sedari kecil dibentuk untuk menjadi mesin penghancur badi, maka tak pantas diri ini tumbang hanya karena perkataan seseorang”

PERSEMBAHAN :

Ku persembahkan karya sederhana ini kepada yang terkasih dan teristimewa dalam hidupku :

1. Allah Subhanahu wa Ta’ala atas karunia dan Rahmat-Nya serta junjungan Nabi Besar Muhammad Shallahu’alaihi wasallam.
2. Bapak Empi Abdullah, cinta pertama saya. Alhamdulillah kini penulis sudah berada di tahap ini, menyelesaikan karya tulis sederhana ini sebagai perwujudan bahwa saya bisa ada di tahap ini. Terima kasih telah membuat saya bangkit dari kata menyerah, dan kerja kerasmu untuk memenuhi kebutuhan penulis sehingga mengantarkan saya berada di tempat ini.
3. Ibu Qamaria Z Isa, wanita terhebat yang melahirkan penulis, seseorang yang mempunyai pintu surga di telapak kakinya, terima kasih atas limpahan doa yang tak berkesudahan, dukungan yang selalu diberikan. Terima kasih telah membuat saya bangkit dari kata menyerah, sehingga mengantarkan saya berada di tempat ini. Sebagai tanda bukti, hormat dan rasa terimakasih yang tak terhingga kupersembahkan karya sederhana ini untuk ibu.
4. Adik laki-lakiku, Khairul Miftahuddin Abdullah. Terima kasih atas segala doa, usaha dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis selama masa pendidikan. Karya sederhana ini ku persembahkan untuk kalian yang memberikan kepercayaan kepada penulis untuk melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi.

5. Dan yang terakhir, kepada diri saya sendiri. Nisaul Mutmainnah Abdullah. Terima kasih sudah bertahan sejauh ini. Terima kasih tetap memilih berusaha dan merayakan dirimu sendiri sampai di titik ini, walau sering kali merasa putus asa atas apa yang diusahakan dan belum berhasil, namun terima kasih tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba. Terima kasih karena memutuskan tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dan telah menyelesaiannya sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dirayakan untuk diri sendiri. Berbahagialah selalu dimanapun berada, Nisa. Apapun kurang dan lebihmu mari merayakan diri sendiri.

UNTUK ALMAMATERKU
UNIVERSITAS ICHSAN GORONTALO
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah yang hanya kepada-Nya kami memohon petunjuk, pertolongan, dan mohon ampunan. Semoga shalawat dan keselamatan tercurahkan selalu kepada Baginda Nabi Muhammad SAW, keluarga dan sahabat-sahabatnya, semoga limpahan rahmat dan karunia-Nya sampai kepada kita semua. Puji syukur kepada Allah atas segala nikmat, rahmat dan kemudahan yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Sastra Satu pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Ichsan Gorontalo

Penulisan Skripsi ini bertujuan untuk memberikan gambaran dan penjelasan yang menyeluruh dan mendalam mengenai **“Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Siswa di SDN 11 Limboto Kabupaten Gorontalo”**

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang senantiasa berperan serta dalam membantu penulis menyelesaikan Skripsi ini yang Insya Allah bernilai pahala dan dilipatgandakan segala kebaikannya oleh Allah SWT. *Aamin Ya Rabbal Alamin.*

Secara khusus penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua tersayang, Ayahanda Empi Abdullah dan Ibunda Qamaria Z. Isa yang telah menjadi orang tua terhebat. Terima kasih yang tiada terhingga atas limpahan kasih saying dan cinta yang tulus, doa yang tak pernah putus, materi, motivasi, nasehat, perhatian, dan pengorbanan yang diberikan selalu membuat penulis selalu bersyukur telah memiliki keluarga yang luar biasa. Serta adik saya Khairul Miftahuddin Abdullah, yang selalu menjadi motivasi terbesar penulis menyelesaikan skripsi ini. Selain itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih sedalam-dalamnya kepada berbagai pihak, diantaranya:

- 1) Ibu Dra. Hj. Juriko Abdussamad, M.Si, selaku Ketua Yayasan Pengembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi beserta jajarannya.
- 2) Bapak Dr. Abdul Gafar La Tajokkke, M.Si, selaku Rektor Universitas Ichsan Gorontalo.
- 3) Bapak Dr. Mohammad Sakir, S.Sos., S.I.Pem., M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.
- 4) Ibu Minarni Tolapa, S.Sos., M.Si, sebagai Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi, Penasehat Akademik, dan juga selaku Pembimbing I, yang selalu memberikan masukan-masukan yang bermanfaat kepada penulis selama berada di Universitas Ichsan Gorontalo.
- 5) Dr. Salma P. Nua, M.Pd, selaku dosen Pembimbing II yang telah membimbing penulis selama mengerjakan penelitian ini.
- 6) Seluruh dosen dan staf Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Ichsan Gorontalo dan segenap keluarga besar Universitas Ichsan Gorontalo.
- 7) Seluruh rekan seperjuangan Jurusan Ilmu Komunikasi Angkatan 2020 Universitas Ichsan Gorontalo yang telah memberikan semua dukungan, semangat serta kerjasamanya.
- 8) Bapak Suparman Pilomonu, M.Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri 11 Limboto Kabupaten Gorontalo yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk meneliti di SD Negeri 11 Limboto Kabupaten Gorontalo.
- 9) Seluruh staf dewan guru SD Negeri 11 Limboto Kabupaten Gorontalo yang telah memberikan arahan dan data data yang dibutuhkan untuk penulisan skripsi ini.
- 10) Seluruh siswa kelas 6 SD Negeri 11 Limboto Kabupaten Gorontalo yang berjumlah 23 orang yang telah bersedia membantu memberikan data penelitian kepada penulis untuk dijadikan bagian dari skripsi ini.

11) Dan yang terakhir, kepada diri saya sendiri Nisaul Mutmainnah Abdulllah terima kasih sudah bertahan sejauh ini, terima kasih tetap memilih berusaha dan merayakan dirimu sendiri sampai di titik ini, walau sering kali merasa putus asa atas apa yang diusahakan dan belum berhasil, namun terima kasih tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba. Terima kasih karena memutuskan tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dan telah menyelesaiannya sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut untuk dirayakan untuk diri sendiri. Berbahagialah selalu dimanapun berada, Nisa apapun kurang dan lebihmu mari merayakan diri sendiri.

Gorontalo, Juni 2024
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
ABSTRAK.....	xi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan masalah	4
1.3 Maksud dan Tujuan penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	5

BAB II KAJIAN TEORITIS

2.1 Definisi Komunikasi.....	6
2.2 Konsep Komunikasi.....	7
2.3 Konteks Komunikasi.....	8
2.4 Media Komunikasi.....	9
2.5 Peran Media Dalam Komunikasi.....	10
2.6 Komunikasi Berbasis Komputer.....	10
2.7 Smartphone	11
2.2.1. Definisi Smartphone.....	11
2.2.2. Pengaruh Penggunaan <i>Smartphone</i> Dalam Interaksi Sosial.....	12
2.2.3. Intensitas Penggunaan <i>Smartphone</i>	14
2.8 Intensitas Sosial	15
2.9 Definisi Interaksi Sosial	15
2.10 Faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Sosial	16
2.11 Penelitian Terdahulu.....	18
2.12 Kerangka Pikir.....	23
2.13 Hipotesis	24

BAB III OBYEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Obyek Penelitian	25
3.2 Metode Penelitian.....	25
3.2.1 Desain Penelitian	25
3.2.2 Definisi Operasional Variabel	25
3.2.3 Populasi dan Sampel	29
3.2.4 Jenis dan Sumber Data.....	30
3.2.5 Teknik Pengumpulan Data.....	31
3.2.6 Prosedur Penelitian.....	31
3.2.7 Analisis Data	34

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	36
4.1.1 Tujuan Sekolah	36
4.1.2 Visi dan Misi.....	37
4.2 Hasil Penelitian.....	38
4.3 Deskripsi Tanggapan Responden	41
4.3.1 Gambaran intensitas penggunaan <i>Smartphone</i> (variabel X)	42
4.3.2 Gambaran interaksi sosial siswa (variabel Y).	46
4.4 Hasil Uji Statistik	51
4.5 Pembahasan	54

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1.Kesimpulan	59
5.2.Saran	59

DAFTAR PUSTAKA LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Operasionalisasi Variabel Penelitian.....	27
Tabel 3.2 Skala Likert.....	29
Tabel 3.3 Interpretasi Koefisien Korelasi.....	35
Tabel 4.1 Hasil uji validitas intensitas penggunaan <i>Smartphone</i> (variabel X).....	39
Tabel 4.2 Hasil uji validitas interaksi sosial siswa (variabel Y).....	42
Tabel 4.3 Uji reliabilitas intensitas penggunaan <i>Smartphone</i> (variabel X) dan interaksi sosial siswa (variabel Y).....	41
Tabel 4.4 Tanggapan responden tentang penggunaan <i>smartphone</i> lebih dari 2 jam dalam sehari.....	42
Tabel 4.5 Tanggapan responden tentang penggunaan <i>smartphone</i> lebih dari 15 menit dalam sekali pemakaian.....	43
Tabel 4.6 Tanggapan responden tentang penggunaan <i>smartphone</i> lebih dari 15 menit dalam sekali pemakaian.....	43
Tabel 4.7 Tanggapan responden tentang pemeriksaan <i>smartphone</i> lebih dari satu kali dalam satu jam.....	44
Tabel 4.8 Tanggapan responden tentang penggunaan smartphone untuk mengirim pesan singkat kepada keluarga dan teman-teman.....	45
Tabel 4.9 Tanggapan responden tentang penggunaan <i>smartphone</i> untuk telepon dan <i>video call</i> kepada keluarga dan teman-teman.....	46
Tabel 4.10 Tanggapan responden tentang siswa lebih pandai berkomunikasi dengan orang lain karena mengikuti dari teman-teman.....	47
Tabel 4.11 Tanggapan responden tentang siswa menjadi mudah bergaul ketika berada di sekitar teman-teman saya.....	47
Tabel 4.12 Tanggapan responden tentang siswa selalu memanfaatkan waktu luang untuk berkumpul dengan teman-teman dan bertukar pikiran.....	48
Tabel 4.13 Tanggapan responden tentang siswa dan teman-teman saling mendukung dan saling menolong dalam segala hal.....	49
Tabel 4.14 Tanggapan responden tentang siswa lebih suka bermain smartphone daripada berkumpul dengan teman-teman.....	50
Tabel 4.15 Tanggapan responden tentang siswa tidak mendengarkan apa yang	

dibicarakan oleh teman-teman ketika sedang fokus bermain smartphone..	50
Tabel 4.16 Tingkat signifikansi antara intensitas penggunaan <i>Smartphone</i> (variabel X) dan interaksi sosial siswa (variabel Y).....	51
Tabel 4.17 Koefisien intensitas penggunaan <i>Smartphone</i> (variabel X) dan interaksi sosial siswa (variabel Y)....	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir.....	23
Gambar 3.1 Regresi sederhana pengaruh penggunaan smartphone idenpenden (X) terhadap interaksi sosial dependen (Y).....	34

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi menciptakan berbagai kecanggihan dalam hal komunikasi. *Smartphone* sebagai alat komunikasi dan menghibur diri setiap orang ketika mengalami kejemuhan. Kecanggihan berbagai fitur yang ditawarkan *Smartphone* sebagai bentuk kemajuan teknologi saat ini. *Smartphone* sekarang ini sudah menjadi sebuah barang yang selalu melekat pada setiap orang. Mulai dari orang tua hingga anak-anak pada umumnya memiliki *Smartphone*. Penggunaannya sangat beragam baik untuk berkomunikasi, mencari informasi, bermain game, jualan online atau hiburan lainnya (Rahmad, 2022: 154).

Smartphone adalah telepon genggam atau telepon seluler pintar yang memiliki fasilitas dan fitur canggih dan berkemampuan tinggi seperti sebuah komputer. *Smartphone* adalah perangkat yang bukan hanya sekedar digunakan untuk berkomunikasi menjawab dan menerima panggilan telepon dengan teman saja, namun *Smartphone* sekarang ini sudah dilengkapi dengan berbagai fitur aplikasi yang menarik dan canggih untuk mempermudah segala keinginan manusia seperti sarana transportasi, sarana hiburan atau game, pendukung bisnis dan masih banyak lagi manfaat lainnya (Retalia et al., 2022: 142).

Data Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan, hampir separuh anak usia dini di Indonesia sudah bisa menggunakan handphone (HP) atau gawai, juga mengakses internet pada 2022. Secara total, ada 33,44% anak usia dini di Indonesia yang menggunakan handphone atau gawai nirkabel. Sementara anak usia dini yang bisa mengakses internet mencapai 24,96% (Erlina F. Santika, 2023).

Interaksi sosial merupakan hubungan yang saling timbal balik dan mempengaruhi antara individu dengan individu lain, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok. Berdasarkan beberapa uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa interaksi sosial adalah hubungan saling timbal balik yang dilakukan antara satu individu dengan individu yang lain, individu dengan kelompok dan kelompok dengan kelompok di lingkungan sekitar yang saling mempengaruhi (Sarlito dan Meinarno dalam Retalia et al., 2022: 141).

Smartphone sebagai alat komunikasi dan informasi memberikan banyak kemudahan bagi penggunanya sehingga semua orang dari berbagai usia, termasuk anak-anak Sekolah Dasar merasa membutuhkannya baik untuk memudahkan komunikasi maupun untuk mendapatkan informasi terkait dengan pembelajaran. Bahkan berdampak positif dalam hal memperluas jaringan sosial lebih luas, di samping memudahkan komunikasi dan informasi (Pradana, 2020: 207).

Komunikasi sebagai salah satu bagian terpenting dalam interaksi sosial tentunya juga akan menimbulkan pengaruh-pengaruh sosial. Salah satu dari pengaruh sosial tersebut adalah perubahan sikap dan hubungan sosial terutama bagi penerima informasi. Makna penting komunikasi sesungguhnya telah menjadi kesadaran yang luas di masyarakat. Hal ini dibuktikan dengan kehidupan keseharian yang selalu diisi dengan kegiatan komunikasi (Aswandy 2020: 1).

Komunikasi siswa di dalam kelas sebagai suatu interaksi yang dinamis yang dapat terjadi antara siswa dengan guru, maupun antara siswa dengan siswa. Pola komunikasi siswa yang terjadi didalam kelas dapat membentuk komunikasi sebagai aksi satu arah, dalam hal ini guru berperan sebagai pemberi aksi dan siswa sebagai penerima aksi sehingga guru lebih aktif dari pada siswa. Komunikasi siswa di dalam kelas juga dapat membentuk sebuah interaksi dua arah, dimana guru dan siswa dapat berperan sama, yakni masing-masing sebagai pemberi dan penerima aksi. Selain itu juga komunikasi didalam kelas dapat membentuk komunikasi trans-

aksi atau komunikasi banyak arah, dalam hal memungkinkan siswa berkembang secara optimal dalam belajarnya, contohnya dalam berdiskusi atau bertukar informasi dengan teman sekelasnya (Dely Hazna Dian Saputri 2019: 20).

Perkembangan teknologi dalam beberapa dekade terakhir telah mengubah lanskap interaksi sosial secara signifikan. Era digital membawa pergeseran yang mendasar dalam cara kita berkomunikasi, berinteraksi, dan berbagi informasi. Fenomena ini tidak hanya memengaruhi individu secara personal, tetapi juga mengubah dinamika sosial dan budaya masyarakat. Seperti dalam berinteraksi secara tatap muka yang cenderung menurun, hal ini dikarenakan mudahnya berinteraksi melalui media sosial, maka seseorang akan semakin malas untuk bertemu atau berinteraksi secara langsung (tatap muka) dengan orang lain (Cahyono 2021: 140).

Penggunaan *Smartphone* semakin meningkat di kalangan pendidikan termasuk pendidikan Sekolah Dasar. Berdasarkan pengamatan sementara yang dilakukan terhadap siswa Sekolah Dasar Negeri 11 Limboto Kabupaten Gorontalo, didapati beberapa permasalahan yang sering terjadi diantaranya adalah penurunan interaksi dengan teman sekitar saat menggunakan *Smartphone*, hal ini telah membuat anak-anak SDN 11 Limboto Kabupaten Gorontalo cenderung kurang berinteraksi dengan orang lain secara langsung.

Berdasarkan gambaran situasi yang telah dijelaskan membuat peneliti tertarik melakukan penelitian dengan tema “Pengaruh Intensitas Penggunaan *Smartphone* Terhadap Interaksi Sosial Siswa di SDN 11 Limboto, Kabupaten Gorontalo”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti merumuskan masalah penelitian yaitu bagaimana Pengaruh Intensitas Penggunaan *Smartphone* Terhadap Interaksi Sosial Siswa di SDN 11 Limboto, Kabupaten Gorontalo?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun maksud tujuan penelitian yang ingin dicapai oleh peneliti berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan adalah untuk mengetahui bagaimana Pengaruh Intensitas Penggunaan *Smartphone* Terhadap Interaksi Sosial Siswa di SDN 11 Limboto, Kabupaten Gorontalo.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil pada penelitian ini, dijabarkan sebagai berikut:

1.4.1. Secara Teoritis

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi yang signifikan terkait dampak ketergantungan *Smartphone* dalam interaksi sosial siswa. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk dijadikan masukan kepada para guru yang ada di SDN 11 Limboto Kabupaten Gorontalo agar bisa sedikit diberikan arahan terhadap para siswa agar bisa mengurangi penggunaan *Smartphone* supaya interaksi sosial antar siswa bisa terjalin dengan baik. Penelitian ini juga akan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang pengurangan penggunaan *Smartphone* di sekolah, supaya para siswa bisa lebih giat menuntut ilmu.

1.4.2. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya keilmuan yang positif kepada khalayak umum serta khususnya para siswa-siswi SDN 11 Limboto Kabupaten Gorontalo untuk mengetahui dampak ketergantungan *Smartphone* dalam interaksi sosial di sekolah.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Definisi Komunikasi

Komunikasi adalah suatu proses penyampaian dan penerimaan pesan (ide, gagasan) dari satu pihak ke pihak lain agar terjadi upaya saling memengaruhi antara keduanya. Komunikasi dapat dilakukan dengan bahasa atau kata-kata yang dapat dimengerti kedua pihak (komunikasi verbal). Komunikasi juga dapat dilakukan dengan gerak-gerik badan atau kode tertentu (komunikasi non verbal) (Supriatin and Hartini 2019: 31). Komunikasi menurut Irawan dalam (Domitila 2021: 132) adalah suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan.

Seseorang dapat berkomunikasi untuk memperlajari sesuatu dengan baik apabila lebih dari satu inderanya, yaitu : Pertama, tahapan mengetahui atau melihat melalui indera mata adalah 83,0%. Kedua, tahapan mendengar melalui indera telingan adalah 11,0%. Ketiga, tahapan membau melalui indera hidung adalah 3,5%. Keempat, tahapan meraba dengan tangan sebesar 1,5%. Keenam tahapan merasa dengan indera lidah sebesar 1,0% (Rogers & Shoemaker dalam Astuti 2017: 9).

Berkomunikasi dijaman modern saat ini tidak mengenal adanya batas orang-orang saling terhubung satu sama lain bahkan yang berbeda tempat dan berada di jarak yang sangat jauh sekalipun tanpa adanya batas, dengan adanya alat komunikasi yang canggih seperti *Smartphone* (Prasetyo 2018: 1).

2.1.1 Konsep Komunikasi

Menurut Mulyana komunikasi terdiri dari 3 konseptual komunikasi, yaitu sebagai berikut (Mulyana dalam Bayuni 2018: 14) :

1. Komunikasi sebagai tindakan satu arah.

Komunikasi sebagai tindakan satu arah merupakan suatu pemahaman komunikasi dengan penyampaian pesan searah dari seseorang (atau lembaga) kepada seseorang (sekelompok orang) lainnya, baik secara langsung (tatap muka) maupun tidak langsung melalui media, seperti surat (selebaran), surat kabar, majalah, radio, atau televisi. Komunikasi sebagai tindakan satu arah mempunyai arti semua kegiatan yang secara sengaja dilakukan seseorang untuk menyampaikan rangsangan untuk membangkitkan respon orang lain atau memberikan motivasi kepada orang lain untuk merespon apa yang disampaikan.

2. Komunikasi sebagai interaksi

Komunikasi sebagai interaksi merupakan suatu proses komunikasi yang menyetarkan komunikasi dengan sebab akibat yang bergantian adanya. Seseorang menyampaikan pesan, baik verbal atau nonverbal, seorang penerima bereaksi dengan memberi jawaban verbal atau nonverbal, kemudian orang pertama bereaksi lagi setelah menerima respon atau umpan balik dari orang kedua, dan begitu seterusnya.

3. Komunikasi sebagai transaksi

Komunikasi sebagai transaksi merupakan proses komunikasi yang dinamis dan berkesinambungan mengubah pihak-pihak yang berkomunikasi, sehingga orang-orang yang berkomunikasi dianggap sebagai komunikator yang secara aktif mengirimkan dan menafsirkan pesandan saling menukarkan pesan, baik pesan verbal maupun non verbal.

2.1.2 Konteks Komunikasi

Dalam komunikasi, pesan harus disampaikan lewat bahasa atau simbol yang dimengerti oleh kedua pihak. Komunikasi baru berjalan efektif bila pesan yang disampaikan pihak pengirim ditafsirkan sama oleh pihak penerima. Jika tidak sama, dapat terjadi salah paham (Supriatin and Hartini 2019: 32).

Budayatna dalam (Prasetyo 2018: 5) mengemukakan bahwa bentuk pendekatan komunikasi yang paling ideal adalah yang bersifat transaksional, dimana proses komunikasi dilihat sebagai suatu proses yang sangat dinamis dan timbal balik. Disini Budyatna melihat bahwa dengan munculnya penggunaan ponsel mempengaruhi proses yang transaksional tersebut. Seringkali komunikasi yang dinamis dan timbal balik dirasakan menurun kualitas dan kuantitasnya pada interaksi tatap muka. Terdapat banyak fenomena dimana tidak jarang individu lebih memilih memainkan atau menggunakan ponselnya, meskipun ia berada ditengah-tengah suatu kegiatan atau sosialisasi dengan orang-orang disekitarnya.

2.1.3 Media Komunikasi

Media dalam proses komunikasi yaitu , alat yang digunakan untuk memindahkan pesan dari sumber kepada penerima. Media yang digunakan dalam proses komunikasi bermacam-macam, tergantung dari konteks komunikasi yang berlangsung dalam proses komunikasi tersebut. Selain itu, ada juga saluran komunikasi seperti telepon, surat, telegram yang digolongkan sebagai media komunikasi antarpribadi (Franandar 2014: 17).

Lebih jelas lagi Cangara dalam (Franandar 2014: 17) menjelaskan, dalam konteks komunikasi massa media, yaitu alat yang dapat menghubungkan antara sumber dan penerima yang sifatnya terbuka, dimana setiap orang dapat melihat, membaca dan mendengarnya. Media dalam komunikasi massa dapat dibedakan atas dua macam, yakni media cetak dan media elektronik. Media cetak seperti halnya surat kabar, majalah, buku, leaflet, brosur, stiker, bulletin, hand out, poster, spanduk, dan sebagainya. Sedangkan media elektronik antara lain: radio, film, televisi, video recording, computer, electronic board, audio cassette, dan semacamnya

Dengan menggunakan media komunikasi, seseorang dapat dengan mudah melakukan hubungan dengan siapapun, baik pada jarak dekat maupunberjauhan. Apalagi kalau media komunikasi tersebut berbasis komputer,maka akan lebih canggih lagi di dalam memberikan

fasilitas dan kemudahan untuk kelancaran proses penerimaan dan pengiriman informasi (Suranto dalam Khalwani and Nurrizati 2019 : 18).

Dari uraian di atas dapat dijelaskan bahwa media komunikasi merupakan suatu alat perantara untuk memenuhi kebutuhan dalam berkomunikasi. Individu tidak perlu bertatap langsung dalam berinteraksi. Namun, sekalipun jarak antar individu ini jauh interaksi sosial dapat terjadi dengan adanya media komunikasi.

2.1.4 Peran Media Dalam Komunikasi

Aktivitas komunikasi selalu mengalami proses perkembangan, kehadiran media membuat komunikasi semakin memudahkan manusia untuk berinteraksi secara tidak langsung dan kita mendapatkan pola komunikasi yang baru. Secara sederhana komunikasi dapat dirumuskan merupakan proses penyampaian pesan dari seseorang pengirim kepada penerima (orang lain) baik secara langsung maupun tidak langsung melalui alat bantu berupa media komunikasi modern. Sejalan dengan itu komunikasi juga dapat diartikan sebagai kebutuhan untuk berbagi sama antara persaan, gagasan, sikap yang dinginak untuk tujuan yang sama (Dedi 2021 : 19).

2.1.5 Komunikasi Berbasis Komputer

Komunikasi berbasis komputer adalah melakukan komunikasi menggunakan perangkat telekomunikasi berbasis komputer, sebagaimana dipaparkan oleh Berger dalam buku “*The Handbook of Communication Science*”. Menurut Rusdianto dalam Setiawan et al. (2020: 13), CMC merupakan konsep komunikasi yang melandasi komunikasi virtual, di mana antara pesan, media dan penerima, ketiganya melibatkan sebuah mekanisme elektronik melalui perangkat telekomunikasi. Salah satu implementasi konsep ini adalah SMS (Short Message Service), yang merupakan aplikasi sederhana untuk mengirimkan pesan singkat melalui perangkat telekomunikasi berbasis komputer (Darcy dalam Setiawan et al., 2020: 13).

2.2 *Smartphone*

2.2.1 Definisi *Smartphone*

Smarthphone adalah istilah dari bahasa inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam istilah bahasa Indonesia, smarthphone disebut sebagai ‘gawai’. Ciri utama yang membedakan smarthphone dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur kebaruan perkembangan teknologi yang digunakan sangat cepat. *Smartphone* merupakan inovasi dari teknologi dengan fitur terbaru disertai kemampuan yang lebih. Dalam perkembangannya, istilah smarthphone dinisbatkan kepada smarhphone, komputer khusus, dan laptop canggih (netbook) (Huslaini 2022: 16).

Penggunaan *Smartphone* tidak terbatas pada orang yang memliki kepentingan tertentu seperti bisnis atau akademisi, namun masyarakat biasa bahkan anak dibawah umur pun sudah bisa memilki samartphone terlepas perbedaan penggunaannya karena mengingat samtphone telah banyak menyiadakan berbagai aplikasi yang memungkinkan orang untuk sibuk denganya (Dedi 2021: 20).

Dari penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa *Smartphone* adalah alat kecil atau benda yang memiliki pungsi khusus. Pada zaman sekarang ini istilah *Smartphone* sangat popular disemua kalangan karena penggunaannya diberbagai hal dalam kehidupan untuk membantu penggunanya dalam komunikasi dan masih banyak lagi fungsi *Smartphone* dizaman sekarang.

2.2.2 Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Dalam Interaksi Sosial

Perkembangan teknologi komunikasi berdampak baik pada kehidupan sosial, yaitu memudahkan masyarakat dalam berkomunikasi dengan kerabat yang jaraknya sangat jauh sekalipun (Mutawassita and Salmiati 2020: 51). *Smartphone* memiliki sifat adiktif atau

membawa candu, akibatnya anak yang sudah mengenal *Smartphone* akan cenderung terpengaruh baik secara langsung maupun tidak. Waktu yang seharusnya digunakan untuk beristirahat atau bermain, namun anak cenderung memanfaatkannya untuk bermain *Smartphone* (Marshahifa and Anwar 2023: 892).

Aplikasi media sosial seperti facebook, twitter, instagram, whatsApp, memang membantu setiap orang untuk menjalin relasi atau komunikasi dengan orang lain dengan menerobos batas ruang dan waktu. Dalam hal ini, *Smartphone* mempunyai nilai positif bagi relasi individu dengan orang lain. Akan tetapi, sering kali penggunaan *Smartphone* yang berlebihan justru menyebabkan seseorang menarik diri dari kehidupan sosial dan relasi antarpribadi. Karena perhatian yang selalu tertuju pada *Smartphone*, seseorang tidak menyadari orang lain di hadapannya atau tidak peduli dengan kehadiran orang lain di hadapannya. Kualitas komunikasi lisan mengalami kemerosotan karena tidak disertai dengan perhatian yang intensif kepada mitra bicara (Jamun and Wejang 2019: 2).

Menurut Putri dalam (Dotoreke and Tulung 2022: 3) menyebutkan bahwasanya penggunaan *Smartphone* yang berlebihan memberikan dampak yang negatif terhadap anak yaitu terhadap perkembangan aspek bahasa pada anak, anak cenderung jarang berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya sehingga ini akan mengakibatkan kurangnya komunikasi untuk teman sebaya atau seusia mereka.

Selain itu, Penggunaan *Smartphone* pada usia siswa Sekolah Dasar (SD) dapat memberi pengaruh negatif dalam pertumbuhan pengetahuan dan aktivitas belajarnya. Namun pemberlakuan belajar dari rumah dan pembelajaran online di Indonesia saat ini, siswa SD memiliki waktu yang banyak dalam menggunakan *Smartphone* untuk belajar atau menggunakan *Smartphone* dalam hal yang positif (Salehudin et al., 2020: 229).

Hasil penelitian lainnya menunjukkan pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan anak memiliki dampak positif dan negatif. Adapun dampak positifnya antara

lain menambah pengetahuan anak, membangun dan melatih kreativitas anak, mempermudah komunikasi dan memperluas jaringan persahabatan. Sedangkan dampak negatifnya antara lain, anak menjadi ketergantungan terhadap gadget, sehingga dalam menjalankan segala aktivitas hidupnya anak menjadi sulit berinteraksi dengan lingkungan sekitar (Jannah and Ferdiansyah 2022: 1435).

2.2.3 Intensitas Penggunaan *Smartphone*

1. Durasi

Durasi berkomunikasi membahas tentang lamanya waktu yang digunakan dalam melakukan proses komunikasi. Indikator durasi berkomunikasi dalam penelitian ini adalah: Total waktu yang digunakan untuk berkomunikasi dengan temannya menggunakan smartphone (Sitepu 2019: 18).

2. Frekuensi

Frekuensi penggunaan smartphone mengacu pada seberapa sering seseorang menggunakan atau berinteraksi dengan perangkat smartphone mereka dalam suatu periode waktu tertentu. Seperti yang dijelaskan oleh Sitepu (2019: 18) bahwa frekuensi berkomunikasi membahas tentang tingkat keseringan seseorang dalam melakukan proses komunikasi (Sitepu 2019: 18).

3. Keterbukaan diri dalam Komunikasi

Keterbukaan diri dalam komunikasi adalah proses di mana seseorang secara sukarela dan sengaja mengungkapkan informasi tentang dirinya sendiri kepada orang lain. Informasi ini dapat mencakup pikiran, perasaan, aspirasi, tujuan, kegagalan, keberhasilan, dan berbagai aspek lain dari diri individu. Keterbukaan diri dalam

berkomunikasi terdapat beberapa yang harus diperhatikan, diantaranya: Pengungkapan diri, kebudayaan, dan topik pembicaraan (Sitepu 2019: 18).

2.3 Interaksi Sosial

2.3.1 Definisi Interaksi Sosial

Interaksi sosial adalah hubungan timbal balik berupa aksi saling memengaruhi antar individu, antara individu dengan kelompok, dan antar kelompok. Dalam hubungan tersebut, individu atau kelompok bekerjasama atau berkonflik melakukan interaksi maupun formal maupun informal, baik langsung maupun tidak langsung (Supriatin and Hartini 2019: 29). Interaksi sosial dapat dipandang sebagai dasar proses-proses sosial yang ada, menunjuk pada hubungan-hubungan sosial yang dinamis (Prasetyo 2020: 3).

Interaksi sosial adalah hubungan antara individu satu dengan individu lain, individu satu dapat mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya, sehingga terdapat hubungan yang saling timbal balik. Hubungan tersebut dapat terjadi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok (Khalwani and Nurrizati 2019: 23). Dalam interaksi sosial, perilaku sosial menjadi suatu aktivitas fisik dan psikis seseorang terhadap orang lain dalam rangka memenuhi diri atau orang lain yang sesuai dengan tuntutan sosial. Perilaku sosial adalah perilaku yang menyangkut kehidupan sosial sebagai bentuk interaksi siswa dengan alam, lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan sekitarnya (Patintingan 2022: 7860).

Adapun ciri-ciri interaksi sosial adalah sebagai berikut (Dedi 2021: 17) :

- 1) Pelakunya lebih dari satu orang
- 2) Adanya komunikasi antara pelaku melalui kontak sosial
- 3) Mempunyai maksud dan tujuan,

- 4) Adanya dimensi waktu yang akan menentukan sikap aksi sedang berlangsung.

Interaksi sosial dapat mendorong individu untuk bertingkah lau dengan kata lain interaksi sosial dapat menjadi faktor pendorong individu dalam tingkah lakunya sehari-hari. Bagaimana bentuk interaksi sosial suatu individu tergantung dari dorongan dari individu lainnya. Hal tersebut jelas bahwa interaksi dapat menjadi salah satu faktor yang membentuk tingkah laku suatu individu di dalam masyarakat (Huslaini 2022: 25).

Berdasarkan uraian di atas, jika kita melakukan komunikasi dengan individu ataupun kelompok dan kita mendapatkan suatu informasi darimereka dan begitupun mereka mendapatkan suatu tanggapan maka dapat dikatakan bahwa kita sedang melakukan interaksi sosial. Jadi, interaksi sosial adalah suatu hubungan timbal balik antara dua atau lebih individu dimana akan saling mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain.

2.3.2 Faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Sosial

Berkaitan dengan definisi interaksi sosial di atas terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi terciptanya suatu interaksi sosial. Menurut Gerungan dalam (Prasetyo 2018: 9) faktor-faktor yang mendasari interaksi sosial meliputi faktor imitasi, simpati, antipati :

1. Faktor imitasi

Imitasi adalah dorongan untuk meniru orang lain. Baik dari segi sikap, penampilan, maupun gaya hidup. Imitasi dapat mengarah kepada hal-hal yang positif atau negatif. Imitasi yang baik akan mendorong seseorang untuk mematuhi kaidah-kaidah dan nilai-nilai yang berlaku, sedangkan imitasi yang negatif mengakibatkan terjadinya penyimpangan-penyimpangan dan melemahkan pengembangan daya kreasi seseorang. Proses imitasi seperti ini haruslah ditolak baik dari segi moral maupun yuridis.

2. Faktor simpati

Simpati adalah suatu proses dimana seseorang merasa tertarik terhadap pihak lain,

sehingga mampu merasakan apa yang dialami, dilakukan dan diderita orang lain. Simpati dalam interaksi sosial dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami dan merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain. Simpati melibatkan kemampuan untuk berempati, yaitu menempatkan diri pada posisi orang lain dan mencoba memahami sudut pandang, perasaan, dan situasi yang dialaminya. Simpati memungkinkan terjalinnya hubungan yang lebih dekat dan saling memahami dalam interaksi sosial. Hal ini dapat meningkatkan kualitas komunikasi, mempererat hubungan, dan menciptakan suasana yang lebih nyaman dan kondusif.

3. Faktor Antipati

Disamping kecenderungan merasa tertarik terhadap orang lain, individu juga mempunyai kecenderungan untuk menolak atau tidak tertarik terhadap orang lain, yang sering disebut antipati. Antipati dalam komunikasi mengacu pada perasaan tidak suka, tidak nyaman, atau bahkan permusuhan yang dirasakan seseorang terhadap orang lain dalam suatu interaksi komunikasi. Penyebab antipati dalam komunikasi dapat beragam, seperti perbedaan latar belakang, nilai, kepribadian, atau pengalaman buruk di masa lalu. Mengelola dan mengatasi antipati membutuhkan kesadaran diri, empati, dan keterampilan komunikasi yang baik agar interaksi dapat berjalan lebih konstruktif.

2.4 Penelitian Terdahulu

Untuk mendukung penelitian ini peneliti mengambil beberapa penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan materi yang dibahas oleh peneliti :

- a. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Tinggi di SD Negeri 1 Way Lima”, Riza Nadia Tusssolehah, 2023.

Metode penelitian ini adalah korelasi person product moment jenis ex post facto.

Jenis penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas tinggi yang berjumlah 66 orang peserta didik, dengan sampel sebanyak 66 orang peserta didik kelas IV, V dan VI. Sampel ditentukan dengan teknik sampel jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial dan hasil peserta didik kelas tinggi SD Negeri 1 Way Lima, Kabupaten Pesawaran, ditunjukkan dengan koefisien korelasi sebesar 0,4724 atau 47,24% yang berada pada taraf sedang (cukup).

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu sama-sama mengkaji tentang pengaruh penggunaan smartphone atau gadget di lingkungan siswa sekolah dasar. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu penelitian ini meneliti tentang pengaruh penggunaan Gadget terhadap interaksi sosial dan hasil belajar peserta didik. Sedangkan peneliti meneliti tentang pengaruh penggunaan smartphone terhadap interaksi sosial siswa.

- b. Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Siswa Kelas VII MTSN 5 Kampar Kecamatan Kampar Kiri Kabupaten Kampar”, Helsi Nadia, 2023

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kuantitatif dengan tipe deskriptif dan teknik pengambilan data melalui penyebaran angket/kuesioner. Data di dapat dari 166 responden kemudian, data diolah menggunakan IBM SPSS versi 25 dengan statistic model linier. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh Smartphone (X) berpengaruh signifikan secara simultan terhadap interaksi sosial siswa (Y) dengan nilai korelasi 0,714 jika di presentasekan sebesar 71,4% sedangkan nilai signifikansi 0,000, karena nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka pernyataan Ha diterima dan Ho ditolak dengan nilai rhitung $>$ ttabel atau $13,061 = 0,148$, dengan nilai signifikansi 0,000 dan tergolong kuat pengaruhnya dengan nilai 0,714 atau 71,4% yang

berada pada interval 0,60 - 0,799. Sedangkan 0,286 atau 28,6% dipengaruhi oleh faktor lainnya.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu sama-sama mengkaji tentang pengaruh penggunaan smartphone. Perbedaannya terletak pada sampel penelitian. Dimana penelitian ini mengambil sampel siswa MTS kelas VII, sedangkan peneliti akan menjadikan siswa sekolah dasar kelas VI sebagai sampelnya.

- c. "Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja" Retalia et al., 2022.

Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian ini adalah kuantitatif riset. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling sehingga diperoleh sampel sebanyak 42 orang remaja sebagai penghuni Yayasan Panti Asuhan Salatiga. Data yang digunakan ada pada penelitian ini menggunakan data primer yang diperoleh dari hasil kuisioner atau angket. Pelajaran ini menggunakan teknik analisis regresi sederhana dan diolah dengan software SPSS versi 25. Hasil penelitian menunjukkan intensitas penggunaan Smartphone tidak berpengaruh terhadap interaksi sosial remaja di Yayasan Panti Asuhan Salatiga, hal ini dibuktikan dengan tingkat signifikansi lebih besar dari alpha 5% yaitu $0,590 > 0,05$. Berdasarkan Modelnya Rangkuman data pada tabel 4.8 terlihat nilai R Square sebesar 0,007 yang artinya 0,7%. Jadi dapat disimpulkan bahwa variabel penggunaan Smartphone berpengaruh terhadap sosial interaksi hanya sebesar 0,7% . dan sebesar 99,3% oleh faktor lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini. Untuk ini akibat terlalu kecil sehingga dapat diabaikan.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu sama-sama mengkaji tentang pengaruh penggunaan smartphone. Perbedaannya terletak pada sampel penelitian. Dimana penelitian ini mengambil sampel remaja di

Yayasan Panti Asuhan, sedangkan peneliti akan menjadikan siswa sekolah dasar kelas VI sebagai sampelnya.

- d. “Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Interaksi Sosial Siswa SMAN 1 Soromandi Kabupaten Bima Tahun Ajaran 2020/2021”, Dedi, 2021

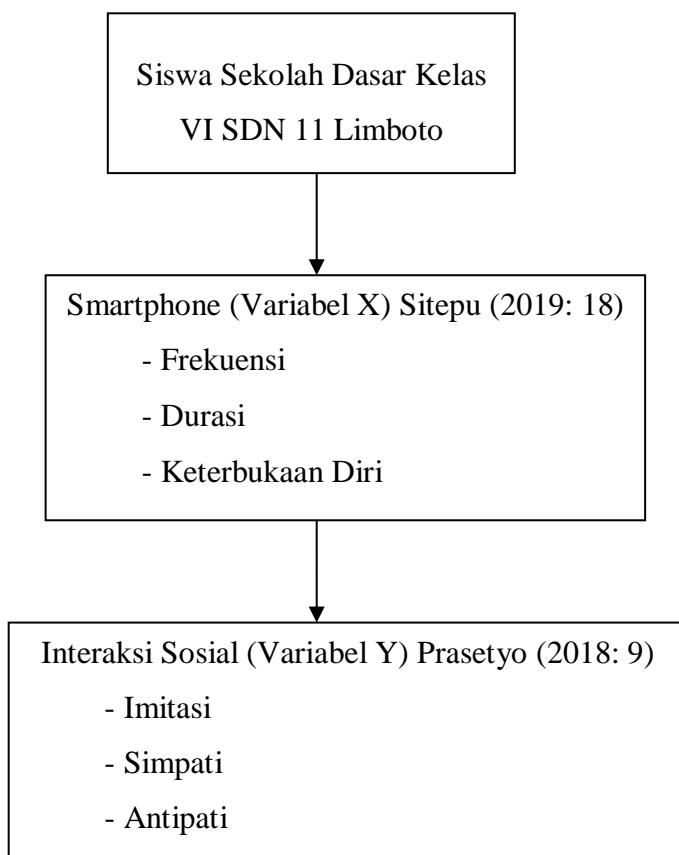
Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriktif dimana untuk melihat kondisi ril yang terjadi secara alamiah dengan Teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Wawacara yang dilakukan adalah secara terencana dengan membagikan kusioner. Sample yang diambil dari jumlah populasi yang ada 255. Responden yang diambil secara acak dari kelas 1 sepuluh siswa, kelas 2 duapuluhan siswa, dan kelas 3 dua puluh siswa sehingga jumlah keseluruhan adalah 50 reponden. Hasil penelitian; Pertama berdasarkan waktu penggunaan, sebagian besar siswa menjawab bahwa mereka sering menghabiskan banyak waktu dengan smartphone, kedua klasifikasi berdasarkan manfaat penggunaan smartphone sebagian besar siswa menjawab bahwa mereka mendapatkan adanya manfaat dari penggunaan smarphone. Ketiga klasifikasi berdasarkan penggunaan smartphone untuk interaksi sosial, berdasarkan hasil penelitian sebagian besar siswa menggunakan martphnones untuk chatingan, telpon, dan mengunggah status, dan sering mengungapkan persaan mereka dengan mengunggah di media sosial seperti di facebook, WhatsApp, instagram. Mereka sering membawa smartphone disaat mereka dukduk bersama dengan temantemanya dan dalam perkumpulan itu tidak terjadi interaksi karena sibuk dengan smartphononya masing masing.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu sama-sama meneliti tentang pengaruh penggunaan smartphone terhadap interaksi sosial. Perbedaannya terletak pada metode penelitian dan objek penelitian. Dimana penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriktif sedangkan peneliti

menggunakan metode kuantitatif, pada objek penelitian tersebut adalah siswa SMA, sedangkan objek peneliti adalah siswa sekolah dasar kelas VI.

2.5 Kerangka Berpikir

Smarthphone adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam istilah bahasa Indonesia, smarthphone disebut sebagai ‘gawai’. Dalam perkembangannya, istilah smarthphone dinisbatkan kepada smarthphone, komputer khusus, dan laptop canggih (netbook) (Huslaini 2022: 16). Interaksi sosial adalah hubungan timbal balik berupa aksi saling memengaruhi antar individu, antara individu dengan kelompok, dan antar kelompok (Supriatin and Hartini 2019: 29).



Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Pikir

2.6 Hipotesis

Hipotesis adalah satu kesimpulan sementara yang belum final; jawaban sementara; dugaan sementara; yang merupakan konstruk peneliti terhadap masalah penelitian, yang menyatakan hubungan antara dua atau lebih variabel. Hipotesis disusun pada jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan deduktif. Kandungan makna hipotesis yaitu sesuatu yang dianggap benar tapi tetap harus terbukti kebenarannya (Ismael Nurdin dan Sri Hartati dalam Mulyani 2021: 24).

Berdasarkan uraian yang dikemukakan dalam tinjauan pustaka dan kerangka pikir, maka hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

Ha : Adanya pengaruh intensitas penggunaan *Smartphone* terhadap interaksi sosial siswa di kelas VI SDN 11 Limboto, Kabupaten Gorontalo.

Ho : Tidak Adanya pengaruh intensitas penggunaan *Smartphone* terhadap interaksi sosial siswa di kelas VI SDN 11 Limboto, Kabupaten Gorontalo.

BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis uraikan, maka yang akan menjadi objek dalam penelitian ini adalah Siswa kelas VI SDN 11 Limboto, Kabupaten Gorontalo.

3.2 Metode Penelitian

3.2.1 Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan penulis adalah metode survey dengan pendekatan kuantitatif. Metode Penelitian Kuantitatif, sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono dalam (Abdullah et al. 2021: 1) dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi/ sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

3.2.2 Operasional Variabel Penelitian

Operasional variabel merupakan penarikan batasan menjelaskan ciri-ciri spesifik yang lebih substantif dari suatu konsep tujuan agar bisa mencapai suatu alat ukur yang sesuai dengan hakikat variabel yang sudah didefinisikan konsepnya, maka peneliti harus memasukkan proses atau operasionalnya alat ukur yang akan digunakan untuk kuantifikasi gejala atau variabel yang diteliti.

Berdasarkan judul penelitian yang diangkat yaitu "Pengaruh Intensitas Penggunaan

"Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Siswa di SDN 11 Limboto, Kabupaten Gorontalo" maka variabel yang akan diteliti dapat dibedakan menjadi dua. Variabel bebas dan variabel terikat.

Variabel bebas/independent (variabel x) adalah variabel yang nilainya mempengaruhi perubahan variabel dependent (variabel terikat), jenis variabel ini dapat dimanipulasi (Abdullah et al. 2021: 54). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pengaruh intensitas penggunaan *smartphone*, pendekatan teori yang digunakan untuk mengatakan variabel ini adalah teori smartphone menurut Sitepu (2019: 18)

Variabel terikat/dependent (variabel y) variabel terikat adalah variabel yang nilainya dipengaruhi atau tergantung pada nilai variabel independent (variabel bebas) (Abdullah et al. 2021: 54). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah interaksi sosial, pendekatan teori yang digunakan untuk mengungkapkan variabel ini teori interaksi sosial menurut Prasetyo (2018: 9).

Tabel 3. 1 Operasional Variabel Penelitian

Variabel	Dimensi	Indikator
Intensitas Penggunaan Smartphone (x) Sitepu (2019: 18)	<ul style="list-style-type: none"> – Frekuensi <ul style="list-style-type: none"> Cara cek frekuensi penggunaan <i>smartphone</i>: (1) Pengaturan (2) Kesehatan digital dan kontrol orang tua – Durasi 	<ul style="list-style-type: none"> – Frekuensi meliputi keseringan atau jumlah pemakaian siswa dalam menggunakan <i>smartphone</i> – Durasi meliputi berapa lama siswa

	<p>Cara cek durasi penggunaan <i>smartphone</i>:</p> <p>(1) Pengaturan</p> <p>(2) Kesehatan digital dan kontrol orang tua</p> <p>(3) Klik durasi fitur digital</p> <ul style="list-style-type: none"> – Keterbukaan Diri 	<p>menggunakan smartphone.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Keterbukaan diri meliputi proses di mana siswa secara sukarela dan sengaja mengungkapkan informasi tentang dirinya sendiri kepada orang lain.
Interaksi Sosial (y) Prasetyo (2018: 9)	<ul style="list-style-type: none"> – Imitasi – Simpati 	<ul style="list-style-type: none"> – Siswa terdorong untuk meniru orang lain baik dari sikap, penampilan, dan gaya hidup – Siswa merasa tertarik terhadap orang lain, atas dasar perasaan atau

	<ul style="list-style-type: none"> – Antipati 	<p>emosi</p> <p>– Kecenderungan sikap siswa untuk menolak atau tidak tertarik terhadap orang lain</p>
--	--	---

Untuk menguji tes variabel diukur dengan skala Likert. Skala likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang mengenai fenomena sosial (Nilawati and Fati 2024: 45). Penilaian menggunakan skala likert dengan opsi lima jawaban terdiri dari Selalu (S), Sering (Sr), Kadang-Kadang (KK), Jarang (J), Tidak Pernah (TP) (Wati and Haq 2024: 36). Berikut adalah tabel penggunaan skala Likert :

Tabel 3. 2 Skala Likert

Skala	Keterangan
S	Selalu
Sr	Sering
KK	Kadang-Kadang
J	Jarang
TP	Tidak Pernah

3.2.3 Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi penelitian merupakan sekumpulan elemen atau unsur yang menjadi objek sebuah penelitian yang dapat berbentuk sebuah Lembaga, individu, kelompok,

dokumen ataupun konsep sehingga objek tersebut dapat menjadi sumber data penelitian (Indrawan 2020: 20). Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah 23 siswa kelas VI SDN 11 Limboto.

2. Sampel

Sampel adalah wakil dari sebagian populasi yang merupakan sumber asli dari penelitian yang diambil dari suatu populasi dan diteliti secara khusus (Indrawan 2020: 20). Karena jumlah populasi pada siswa kelas VI SDN 11 Limboto ini relatif kecil, maka teknik pengambilan sampel ini menggunakan metode sampling jenuh.

Teknik sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono dalam Sari and Ratmono 2021: 322). Dengan demikian, sampel dalam penelitian ini adalah seluruh anggota populasi sebanyak 23 orang.

3.2.4 Jenis dan Sumber Data

1. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif, data kuantitatif adalah data berupa bilangan yang nilainya berubah-ubah atau bersifat variatif. Dalam penelitian ini adalah jenis kuisioner dengan menggunakan skala yang disebarluaskan pada responden.

2. Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer, yaitu data yang penulis peroleh melalui riset lapangan dengan melakukan penyebaran kuisioner pada 23 siswa kelas VI SDN 11 Limboto. Data sekunder merupakan data yang penulis peroleh buku-buku, artikel, dan tulisan ilmiah.

3.2.5 Teknik Pengumpulan Data

1. Metode pertama yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah metode observasi yaitu selama proses pembelajaran dan hal-hal yang berkaitan dengan kepentingan peneliti.
2. Metode yang kedua adalah metode penyebaran kuisioner. Kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk dijawab oleh responden.

3.2.6 Prosedur Penelitian

3.2.6.1 Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keabsahan dan kevalidan suatu alat ukur atau instrument penelitian. Validitas menunjukkan seberapa baik suatu instrument yang dibuat mengukur konsep tertentu yang ingin diukur (Sekaran dalam Sari and Ratmono 2021: 323). Uji validitas dilakukan dengan menentukan tiap pernyataan dengan skor total masing-masing variabel. Selanjutnya dalam memberikan interpretasi koefisien korelasi untuk pengujian menggunakan korelasi. Untuk pengujian menggunakan rumus sebagai berikut :

Rumus :

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

Dimana :

r_{xy} = Korelasi

X = Varibel Bebas (idenpenden)

Y = Variebel Terikat (dependent)

N = Jumlah Sampel

Selanjutnya dihitung dengan uji t_{hitung} dengan rumus :

$$t_{hitung} = \frac{\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-y^2}}$$

Keterangan

t = Nilai Hitung

n = Jumlah Responden

r = Koefisien korelasi hasil r hitung

Selanjutnya angka korelasi yang diperoleh didasarkan pada hasil perhitungan informasi terhadap nilai t-student dan dibandingkan dengan t-tabel padaderajat kebebasan ($n-2$) maka dipilih tingkat signifikansi jika diperoleh nilai t, berdasarkan perhitungan nilai lebih besar dari nilai t tabel maka pertanyaan diajukan valid, dan jika t dibawah atau sama dengan nilai t tabel maka pertanyaan tersebut dikatakan tidak valid.

3.2.6.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Uji reliabilitas dilakukan terhadap pernyataan dalam kuesioner yang telah dinyatakan valid. Untuk mengetahui reriabel atau tidaknya suatu pernyataan dalam kuesioner penelitian ini, maka nilai reliabilitas dinyatakan atau dianalisis dengan menggunakan *Cronbach Alpha* (Sugiyono dalam (Hakiki and Setiana 2023: 3088). Adapun rumusnya sebagai berikut

:

$$r = \frac{k}{k-1} [1 - \frac{\sum a_2}{a_2}]$$

Dimana :

r = koefisien reliabilitas

k = jumlah butir pertanyaan

$\sum a^2$ = varian butir pertanyaan

a^2 = varian skor tes

Adapun perhitungan validitas dan realibilitas dilaksanakan dengan bantuan program computer SPSS (*Statistic Program For Social Sciences*).

3.2.7 Analisis Data

Dalam penelitian ini menggunakan metode regresi sederhana. Untuk memastikan apakah ada pengaruh penggunaan *smartphone* (variabel x) terhadap interaksi sosial (varibel y) siswa SDN 11 Limboto sebagai berikut :



Gambar 3. 1 Regresi sederhana pengaruh penggunaan smartphone idenpenden (X) terhadap interaksi sosial dependen (Y)

Keterangan :

X = Intensitas Penggunaan *Smartphone*

Y = Interaksi Sosial

3.2.8 Pengujian Hipotesis

Untuk menguji pengaruh masing-masing variabel idenpenden (x) terhadap dependent (y) dengan menggunakan uji statistik analisis regresi sederhana. dengan rumus sebagai berikut

:

$$Y = a + b \cdot x$$

$$a = \frac{\Sigma y b \Sigma x}{n}$$

Korelasi *Pearson product momen* (ppm) dilambangkan (r) dengan ketentuan nilai r lebih dari (-1 ≤ r ≤ +1) apabila nilai r = -1 artinya korelasinegative sempurna, r = 0 artinya tidak korelasi; dan r = 1 berarti korelasinya kuat. Sedangkan arti r akan di konsultasikan dengan

tabel interpretasi nilai r.

$$KP = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

KP = nilai koefisien

r = nilai koefisien korelasi

Tabel 3. 3 Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,80 - 1,000	Sangat kuat
0,60 - 0,799	Kuat
0,40 - 0,599	Cukup kuat
0,20 - 0,399	Rendah
0,00 - 0,199	Sangat rendah

Sumber : Riduwan (2014:136)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian

4.1.1 Tujuan sekolah

Tujuan pendidikan adalah gambaran tingkat kualitas yang akan dicapai dalam kurun waktu tertentu maksimal 4 (empat) tahun oleh setiap satuan pendidikan dengan mengacu pada karakteristik dan/atau keunikan setiap satuan pendidikan sesuai dengan peraturan perundangan

undangan. SD Negeri 11 Limboto merumuskan dan menetapkan tujuan serta mengembangkannya.

Tujuan yang akan dicapai SD Negeri 11 Limboto adalah:

1. Dapat mengamalkan ajaran agama hasil proses pembelajaran dan kegiatan pembiasaan.
2. Meraih prestasi akademik maupun non akademik minimal tingkat kabupaten/kota.
3. Menguasai dasar-dasar ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai bekal untuk melanjutkan ke sekolah yang lebih tinggi..
4. Melaksanakan kegiatan intra dan ekstrakurikuler yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan keterampilan siswa
5. Menggalakkan disiplin waktu dan tertib administrasi
6. Menjadikan siswa memiliki tanggung jawab dan kesadaran terhadap kelestarian lingkungan hidup di masyarakat sekitar
7. Menjadikan sekolah yang bersih, sehat dan sebagai sumber belajar
8. Menjadi sekolah yang diminati di masyarakat.

4.1.2 Visi dan misi

Visi:

Dalam merumuskan visi, pihak-pihak terkait (*stakeholders*) melakukan musyawarah sehingga visi tersebut benar-benar mewakili aspirasi semua pihak yang terkait. Harapannya, semua pihak yang terkait dalam kegiatan pembelajaran (guru, karyawan, pesertadidik , dan walimurid) benar-benar menyadari visi tersebut untuk selanjutnya memegang komitmen terhadap visi yang telah disepakati bersama. Adapun visi SD Negeri 11 Limboto adalah sebagai berikut:

“Terwujudnya Siswa Yang Cerdas, Religius, Berkarakter Dan Berwawasan Lingkungan”

Misi:

Untuk mencapai visi sebagai sekolah yang terdepan, terbaik, dan terpercaya, perlu dilakukan suatu misi berupa kegiatan jangka panjang dengan arah yang jelas dan sistematis.

Berikut misi SD Negeri 11 Limboto yang dirumuskan berdasarkan visi sekolah.

1. Meningkatkan wawasan dan kreatifitas budaya lewat bimbingan dan latihan .
2. Meningkatkan kualitas dan efektifitas PBM melalui pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (Student Centered Learning) dengan multi metode dan media, antara lain lewat PAKEM atau Contextual Teaching Learning (CTL) yang berorientasi pada pengembangan keterampilan kecakapan hidup (life skill) serta layanan bimbingan dan konseling.
3. Menciptakan lingkungan sekolah yang kondusif, Aman, nyaman demi efektifitas seluruh kegiatan pendidikan di sekolah dan peningkatan mutu.
4. Menumbuhkembangkan semangat berprestasi dan mewujudkan budaya kompetitif yang jujur, sportif bagi seluruh warga sekolah dalam berlomba meraih prestasi
5. Menumbuhkembangkan penghayatan dan pengalaman ajaran agama yang dianut sehingga terbangun rasa yang beriman , bertaqwa serta berakhlaq mulia.

Dalam rangka mewujudkan misi tersebut, sekolah berusaha menerapkan peraturan yang ketat sesuai dengan kedudukan masing-masing dan menjalin komunikasi yang baik untuk menjamin hubungan kerja yang harmonis.

4.2 Hasil Penelitian

Untuk mendapatkan data yang baik dalam arti mendekati kenyataan (objektif) sudah tentu diperlukan suatu instrumen atau alat pengumpul data yang valid dan andal (reliabel). Untuk

dapat meyakini bahwa instrumen atau alat ukur yang digunakan sudah valid dan reliabel, maka instrumen tersebut sebelum digunakan harus diuji validitas dan reliabilitasnya terlebih dahulu.

4.2.1 Uji validitas kuesioner

Pengujian validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menghitung koefisien korelasi antara skor item dan skor totalnya dalam taraf signifikansi 95% atau $\alpha = 0,05$. Karena skala pengukuran data dalam penelitian ini menggunakan skala Likert, maka uji validitas menggunakan korelasi *product moment*. Instrumen dikatakan valid dengan menggunakan kriteria apabila nilai $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$. Hasilnya dapat dilihat pada tabel..

Tabel 4.1

Hasil uji validitas intensitas penggunaan *Smartphone* (variabel X)

Jumlah pertanyaan	r_{hitung}	$r_{\text{tabel}} = 0,433$	kesimpulan
1	0,781	0,433	valid
2	0,653	0,433	valid
3	0,725	0,433	valid
4	0,478	0,433	valid
5	0,612	0,433	valid
6	0,582	0,433	valid

Sumber: Olahan kuesioner, tahun 2024

Tabel 4.1 menunjukkan bahwa untuk mengukur intensitas penggunaan *Smartphone* (variabel X), terdapat enam pertanyaan. Keenam pertanyaan tersebut, semuanya memiliki nilai r_{hitung} lebih besar daripada nilai $r_{\text{tabel}} = 0,433$ atau ($r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$), sehingga dapat simpulkan bahwa keenam pertanyaan tersebut semuanya dikatakan valid.

Tabel 4.2

Hasil uji validitas interaksi sosial siswa (variabel Y)

Jumlah pertanyaan	r hitung	r tabel = 0,433	kesimpulan
1	0,504	0,433	valid
2	0,622	0,433	valid
3	0,594	0,433	valid
4	0,447	0,433	valid
5	0,782	0,433	valid
6	0,497	0,433	valid

Sumber: Olahan kuesioner, tahun 2024

Tabel 4.2 menunjukkan bahwa untuk mengukur interaksi sosial siswa (variabel Y), terdapat enam pertanyaan. Keenam pertanyaan tersebut, semuanya memiliki nilai r hitung lebih besar daripada nilai r tabel = 0,433 atau ($\text{nilai r hitung} > \text{r tabel}$), sehingga dapat simpulkan bahwa keenam pertanyaan tersebut semuanya dikatakan valid.

4.2.2 Uji reliabilitas kuesioner

Untuk uji reliabilitas dalam penelitian ini digunakan metode *Cronbach's Alpha*. Uji reliabilitas bertujuan untuk mengukur keandalan alat ukur dengan cara memberikan skor yang relatif sama pada seorang responden, walaupun responden mengerjakannya dalam waktu yang berbeda. Hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.3

Uji reliabilitas intensitas penggunaan *Smartphone* (variabel X) dan interaksi sosial siswa (variabel Y)

variabel	Jumlah pertanyaan	nilai reliabilitas	Crombac'h alpha	kesimpulan
intensitas penggunaan <i>Smartphone</i> (variabel X)	6	0,60	0,850	Reliabel

interaksi sosial siswa (variabel Y)	6	0,60	0,812	reliabel
-------------------------------------	---	------	-------	----------

Sumber: Olahan kuesioner, tahun 2024

Pada tabel uji reliabilitas menunjukkan bahwa ada enam pernyataan yang diajukan untuk mengukur intensitas penggunaan *Smartphone* (variabel X), dan berdasarkan hasil pengujian melalui metode *cronbach's alpha*, didapat nilai sebesar 0,850. Nilai ini lebih besar dari nilai standar yakni 0,60, sehingga $cronbach's alpha = 0,850 > 0,60$). Hal ini berarti bahwa semua pertanyaan tersebut disimpulkan reliabel.

Selanjutnya, untuk mengukur interaksi sosial siswa (Y) melalui metode *cronbach's alpha*, didapat nilai sebesar 0,812. Nilai ini lebih besar dari nilai standar yakni 0,60 atau $Cronbach's Alpha = 0,812 > 0,60$). Hal ini berarti bahwa semua pertanyaan tersebut disimpulkan reliabel.

4.3 Deskripsi Tanggapan Responden

Peneliti telah mengedarkan kuesioner kepada responden untuk mengukur seberapa besar intensitas penggunaan *Smartphone* terhadap interaksi sosial siswa di kelas VI SDN 11 Limboto, Kabupaten Gorontalo. Adapun deskripsi dari jawaban responden dapat diuraikan sebagai berikut:

4.3.1 Gambaran intensitas penggunaan *Smartphone* (variabel X)

Untuk mengukur intensitas penggunaan *Smartphone* (variabel X), diberikan enam pertanyaan dan telah dijawab responden, sebagaimana dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4. Tanggapan responden tentang penggunaan *smartphone* lebih dari 2 jam dalam sehari

Pertanyaan nomor 1	Frekuensi	Persentase (%)
Selalu	0	0
Sering	4	17.4
Kadang-kadang	11	47.8

Jarang	8	34.8
Tidak pernah	0	0
Jumlah	23	100%

Sumber: Olahan kuesioner, tahun 2024

Berdasarkan tanggapan responden tentang penggunaan *smartphone* lebih dari 2 jam dalam sehari dapat diketahui bahwa sebanyak 4 (17,4%) responden mengatakan sering, 11 (47,8%) mengatakan kadang-kadang, dan 8 (34,8%) mengatakan jarang. Dapat disimpulkan bahwa siswa kadang-kadang menggunakan *smartphone* lebih dari 2 jam dalam sehari.

Tabel 4.5. Tanggapan responden tentang penggunaan *smartphone* lebih dari 15 menit dalam sekali pemakaian

Pertanyaan nomor 2	Frekuensi	Persentase (%)
Selalu	0	0
Sering	2	8.7
Kadang-kadang	13	56.5
Jarang	8	34.8
Tidak pernah	0	0
Jumlah	23	100%

Sumber: Olahan kuesioner, tahun 2024

Berdasarkan tanggapan responden tentang penggunaan *smartphone* lebih dari 15 menit dalam sekali pemakaian, dapat diketahui bahwa sebanyak 2 (8,7%) responden mengatakan sering, 13 (56,5%) mengatakan kadang-kadang, dan 8 (34,8%) mengatakan jarang. Dapat disimpulkan bahwa siswa kadang-kadang menggunakan *smartphone* lebih dari 15 menit dalam sekali pemakaian.

Tabel 4.6. Tanggapan responden tentang penggunaan *smartphone* setiap memiliki waktu luang

Pertanyaan nomor 3	Frekuensi	Persentase (%)
Selalu	0	0
Sering	4	17.4
Kadang-kadang	11	47.8

Jarang	8	34.8
Tidak pernah	0	0
Jumlah	23	100%

Sumber: Olahan kuesioner, tahun 2024

Berdasarkan tanggapan responden tentang penggunaan *smartphone* setiap memiliki waktu luang ,dapat diketahui bahwa sebanyak 4 (17,4%) responden mengatakan sering, 11 (47,8%) mengatakan kadang-kadang, dan 8 (34,8%) mengatakan jarang. Dapat disimpulkan bahwa siswa kadang-kadang menggunakan *smartphone* setiap memiliki waktu luang.

Tabel 4.7. Tanggapan responden tentang pemeriksaan *smartphone* lebih dari satu kali dalam satu jam

Pertanyaan nomor 4	Frekuensi	Persentase (%)
Selalu	0	0
Sering	1	4.3
Kadang-kadang	14	60.9
Jarang	7	30.4
Tidak pernah	1	4.3
Jumlah	23	100%

Sumber: Olahan kuesioner, tahun 2024

Berdasarkan tanggapan responden tentang pemeriksaan *smartphone* lebih dari satu kali dalam satu jam, dapat diketahui bahwa sebanyak 1 (4,3%) responden mengatakan sering, 14 (60,9%) mengatakan kadang-kadang, 7 (30,4%) mengatakan jarang, dan 1 (4,3%) responden mengatakan tidak pernah. Dapat disimpulkan bahwa siswa kadang-kadang memeriksa *smartphone* lebih dari satu kali dalam satu jam.

Tabel 4.8. Tanggapan responden tentang penggunaan smartphone untuk mengirim pesan singkat kepada keluarga dan teman-teman

Pertanyaan nomor 5	Frekuensi	Persentase (%)
Selalu	0	0
Sering	2	8.7
Kadang-kadang	9	39.1
Jarang	12	52.2
Tidak pernah	0	0
Jumlah	23	100%

Sumber: Olahan kuesioner, tahun 2024

Berdasarkan tanggapan responden tentang penggunaan smartphone untuk mengirim pesan singkat kepada keluarga dan teman-teman, dapat diketahui bahwa sebanyak 2 (8,7%) responden mengatakan sering, 9 (39,1%) mengatakan kadang-kadang, dan 12 (52,2%) mengatakan jarang. Dapat disimpulkan bahwa siswa kadang-kadang menggunakan martphone untuk mengirim pesan singkat kepada keluarga dan teman-teman.

Tabel 4.9. Tanggapan responden tentang penggunaan *smartphone* untuk telepon dan *video call* kepada keluarga dan teman-teman

Pertanyaan nomor 6	Frekuensi	Persentase (%)
Selalu	0	0
Sering	4	17.4
Kadang-kadang	10	43.5
Jarang	8	34.8
Tidak pernah	1	4.3

Jumlah	23	100%
--------	-----------	-------------

Sumber: Olahan kuesioner, tahun 2024

Berdasarkan tanggapan responden tentang penggunaan *smartphone* untuk telepon dan *video call* kepada keluarga dan teman-teman, dapat diketahui bahwa sebanyak 4 (17,4%) responden mengatakan sering, 10 (43,5%) mengatakan kadang-kadang, 8 (34,8%) mengatakan jarang, 1 (4,3%) responden mengatakan tidak pernah. Dapat disimpulkan bahwa siswa kadang-kadang menggunakan *smartphone* untuk telepon dan *video call* kepada keluarga dan teman-teman.

4.3.2 Gambaran interaksi sosial siswa (variabel Y)

Untuk mengukur interaksi sosial siswa (variabel Y), diberikan enam pertanyaan dan telah dijawab responden, sebagaimana dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.10. Tanggapan responden tentang siswa lebih pandai berkomunikasi dengan orang lain karena mengikuti dari teman-teman

Pertanyaan nomor 1	Frekuensi	Persentase (%)
Selalu	7	30.4
Sering	11	47.8
Kadang-kadang	5	21.7
Jarang	0	0
Tidak pernah	0	0
Jumlah	23	100%

Sumber: Olahan kuesioner, tahun 2024

Berdasarkan tanggapan responden tentang siswa lebih pandai berkomunikasi dengan orang lain karena mengikuti dari teman-teman, dapat diketahui bahwa sebanyak 7 (30,4%) responden mengatakan selalu, 11 (47,8%) mengatakan sering, dan 5 (21,7%) mengatakan

kadang-kadang. Dapat disimpulkan bahwa siswa lebih pandai berkomunikasi dengan orang lain karena mengikuti dari teman-teman.

Tabel 4.11. Tanggapan responden tentang siswa menjadi mudah bergaul ketika berada di sekitar teman-teman saya

Pertanyaan nomor 2	Frekuensi	Persentase (%)
Selalu	11	47.8
Sering	8	34.8
Kadang-kadang	3	13.0
Jarang	1	4.3
Tidak pernah	0	0
Jumlah	23	100%

Sumber: Olahan kuesioner, tahun 2024

Berdasarkan tanggapan responden tentang siswa menjadi mudah bergaul ketika berada di sekitar teman-teman saya, dapat diketahui bahwa sebanyak 11 (47,8%) responden mengatakan selalu, 8 (34,8%) mengatakan sering, 3 (13,0%) mengatakan kadang-kadang, dan 1 (4,3%) mengatakan jarang. Dapat disimpulkan bahwa siswa selalu menjadi mudah bergaul ketika berada di sekitar teman-teman saya.

Tabel 4.12. Tanggapan responden tentang siswa selalu memanfaatkan waktu luang untuk berkumpul dengan teman-teman dan bertukar pikiran

Pertanyaan nomor 3	Frekuensi	Persentase (%)
Selalu	4	17.4
Sering	8	34.8
Kadang-kadang	10	43.5
Jarang	1	4.3
Tidak pernah	0	0
Jumlah	23	100%

Sumber: Olahan kuesioner, tahun 2024

Berdasarkan tanggapan responden tentang siswa selalu memanfaatkan waktu luang untuk berkumpul dengan teman-teman dan bertukar pikiran, dapat diketahui bahwa sebanyak 4 (17,4%) responden mengatakan selalu, 8 (34,8%) mengatakan sering, 10 (43,5%) mengatakan kadang-kadang, 1 (4,3%) mengatakan jarang. Dapat disimpulkan bahwa siswa kadang-kadang memanfaatkan waktu luang untuk berkumpul dengan teman-teman dan bertukar pikiran

Tabel 4.13. Tanggapan responden tentang siswa dan teman-teman saling mendukung dan saling menolong dalam segala hal

Pertanyaan nomor 4	Frekuensi	Persentase (%)
Selalu	8	34.8
Sering	9	39.1
Kadang-kadang	6	26.1
Jarang	0	0
Tidak pernah	0	0
Jumlah	23	100%

Sumber: Olahan kuesioner, tahun 2024

Berdasarkan tanggapan responden tentang siswa dan teman-teman saling mendukung dan saling menolong dalam segala hal, dapat diketahui bahwa sebanyak 8 (34,8%) responden mengatakan selalu, 9 (39,1%) mengatakan sering, dan 6 (26,1%) mengatakan kadang-kadang. Dapat disimpulkan bahwa siswa dan teman-teman sering saling mendukung dan saling menolong dalam segala hal.

Tabel 4.14. Tanggapan responden tentang siswa lebih suka bermain smartphone daripada berkumpul dengan teman-teman.

Pertanyaan nomor 5	Frekuensi	Persentase (%)
Selalu	5	21.7
Sering	11	47.8
Kadang-kadang	6	26.1
Jarang	1	4.3
Tidak pernah	0	0
Jumlah	23	100%

Sumber: Olahan kuesioner, tahun 2024

Berdasarkan tanggapan responden tentang siswa lebih suka bermain smartphone daripada berkumpul dengan teman-teman, dapat diketahui bahwa sebanyak 5 (21,7%) responden mengatakan selalu, 11 (47,8%) mengatakan sering, 6 (26,1%) mengatakan kadang-kadang, 1 (4,3%) mengatakan jarang. Dapat disimpulkan bahwa siswa sering lebih suka bermain smartphone daripada berkumpul dengan teman-teman

Tabel 4.15. Tanggapan responden tentang siswa tidak mendengarkan apa yang dibicarakan oleh teman-teman ketika sedang fokus bermain smartphone

Pertanyaan nomor 6	Frekuensi	Persentase (%)
Selalu	4	17.4
Sering	13	56.5
Kadang-kadang	5	21.7
Jarang	1	4.3
Tidak pernah	0	0
Jumlah	23	100%

Sumber: Olahan kuesioner, tahun 2024

Berdasarkan tanggapan responden tentang siswa tidak mendengarkan apa yang dibicarakan oleh teman-teman ketika sedang fokus bermain smartphone, dapat diketahui bahwa sebanyak 4 (17,4%) responden mengatakan selalu, 13 (56,5%) mengatakan sering, 5 (21,7%) mengatakan kadang-kadang, 1 (4,3%) mengatakan jarang. Dapat disimpulkan bahwa siswa sering tidak mendengarkan apa yang dibicarakan oleh teman-teman ketika sedang fokus bermain smartphone.

4.4 Hasil Uji Statistik

1. Analisis korelasi

Analisis korelasi digunakan untuk mengetahui hubungan dan jenis hubungan antara kedua variabel yang diteliti yakni intensitas penggunaan *Smartphone* dan interaksi sosial siswa. Untuk itu dilakukan uji analisis korelasi product moment yang hasilnya sebagai berikut.

Tabel 4.16

Tingkat signifikansi antara intensitas penggunaan *Smartphone* (variabel X) dan interaksi sosial siswa (variabel Y)

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0.805 ^a	0.648	0.631	2.09370

Sumber: Olahan kuesioner, tahun 2024

Pada tabel 4.16 tentang hasil uji korelasi, dapat diketahui bahwa besaran korelasi $r = 0,805$, dengan tingkat signifikansi 0,05 dan jumlah N atau sampel sebesar 23 orang. Selanjutnya untuk mengetahui tingkat signifikansi antara intensitas penggunaan *Smartphone* (variabel X) dan interaksi sosial siswa (variabel Y) dapat dilihat pada nilai R Square, yakni 0,648 atau 64,8%, sehingga dapat diterjemahkan bahwa 64,8% interaksi sosial siswa (variabel Y) dapat diterangkan oleh intensitas penggunaan *Smartphone* (variabel X). Dengan demikian, apabila intensitas penggunaan *Smartphone* (variabel X) ditingkatkan kualitasnya, maka setiap

kenaikan akan berpengaruh secara signifikan terhadap interaksi sosial siswa (variabel Y) sebesar 0,648 atau 64,8%, Dengan demikian, dari hasil penelitian ini terbukti bahwa intensitas penggunaan *Smartphone* berpengaruh terhadap interaksi sosial siswa di kelas VI SDN 11 Limboto, Kabupaten Gorontalo.

2. Analisis regresi sederhana

Setelah melakukan uji analisis regresi terhadap dua variabel penelitian, yakni intensitas penggunaan *Smartphone* (variabel X) dan interaksi sosial siswa (variabel Y) didapatkan hasil, yaitu:

Tabel 4.17

Koefisien intensitas penggunaan *Smartphone* (variabel X) dan interaksi sosial siswa (variabel Y)

Model	Unstandardized Coefficients		Beta	t	Sig.
	B	Std. Error			
(Constant)	9.618	2.328	.805	4.132	.000
Penggunaan Smartphone (variabel X)	.871	.140		6.214	.000

Sumber: Olahan kuesioner, tahun 2024

Pada tabel 4.17 dapat dilihat bahwa persamaan regresi sederhana hasil penelitian ini, sebagai berikut:

$$\ddot{Y} = a + b \cdot X$$

$$\ddot{Y} = 9,618 + 0,871 \cdot X$$

Persamaan struktural ini berarti bahwa konstanta sebesar 9,618 menyatakan bahwa, jika tidak ada kenaikan nilai intensitas penggunaan *Smartphone* (variabel X), maka nilai interaksi sosial siswa (variabel Y) adalah 9,618. Koefisien regresi sebesar 0,871 menyatakan bahwa

setiap penambahan (karena tanda +) satu skor atau nilai intensitas penggunaan *Smartphone* (variabel X) akan memberikan kenaikan skor sebesar 0,871.

Uji t untuk menguji signifikansi konstanta dan kedua variabel. Kriteria uji koefisien regresi intensitas penggunaan *Smartphone* (variabel X) terhadap interaksi sosial siswa (variabel Y), adalah sebagai berikut:

Hipotesis yang diajukan.

Ha : Adanya pengaruh intensitas penggunaan *Smartphone* terhadap interaksi sosial siswa di kelas VI SDN 11 Limboto, Kabupaten Gorontalo.

Ho : Tidak Adanya pengaruh intensitas penggunaan *Smartphone* terhadap interaksi sosial siswa di kelas VI SDN 11 Limboto, Kabupaten Gorontalo.

Kemudian untuk mengetahui signifikansi regresi sederhana, bandingkan antara nilai probabilitas 0,05 dengan nilai probabilitas *Sig* sebagai berikut. Jika nilai probabilitas 0,05 lebih kecil atau sama dengan nilai probabilitas *Sig* atau ($0,05 \leq \text{Sig}$), maka Ho diterima dan Ha ditolak, artinya tidak signifikan. Dan, jika nilai probabilitas 0,05 lebih besar atau sama dengan nilai probabilitas *Sig* atau ($0,05 \geq \text{Sig}$), maka Ho ditolak dan Ha diterima, artinya signifikan.

Keputusan pengujian:

Terlihat bahwa kolom *Sig* (signifikansi) pada tabel 4.17 coefficients variabel YX ternyata nilai probabilitas *Sig* = 0,000 lebih kecil dari nilai probabilitas 0,05 atau nilai $0,05 > 0,000$, maka Ho ditolak dan Ha diterima. Artinya koefisien regresi adalah signifikan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa:

Ha : Adanya pengaruh intensitas penggunaan *Smartphone* terhadap interaksi sosial siswa di kelas VI SDN 11 Limboto, Kabupaten Gorontalo.

4.5. Pembahasan Hasil Penelitian

Dalam interaksi sosial, komunikasi merupakan salah satu bagian terpenting karena akan memberikan pengaruh sosial pada orang melakukan komunikasi, diantaranya perubahan sikap

dan relasi sosial terutama pada penerima informasi. Demikian halnya dengan perkembangan alat komunikasi, dimana berbagai macam penemuan menghiasi kehidupan masyarakat. Berkembangnya teknologi, komunikasi dan informasi menghasilkan alat yang disebut smartphone, berbagai manfaat yang dihadirkan oleh smartphone tidak lepas pula dampak negatif dari smartphone, dampak negatif bisa terjadi karena penggunanya tidak memperhatikan batas waktu penggunaan smartphone hal tersebut bisa menyebabkan penggunanya menjadi ketergantungan jika terus menerus menggunakan smartphone.

Salah satu perkembangan teknologi yang berpengaruh dalam kehidupan manusia, yaitu dengan adanya alat komunikasi pada masa saat ini yaitu smartphone. Smartphone merupakan media yang digunakan manusia sebagai alat komunikasi pada era modern (Abdurahman, dkk, 2021). *Smartphone* sebagai alat komunikasi dan informasi memberikan banyak kemudahan bagi penggunanya sehingga semua orang dari berbagai usia, termasuk anak-anak Sekolah Dasar merasa membutuhkannya baik untuk memudahkan komunikasi maupun untuk mendapatkan informasi terkait dengan pembelajaran. Bahkan berdampak positif dalam hal memperluas jaringan sosial lebih luas, di samping memudahkan komunikasi dan informasi (Pradana, 2020: 207).

Dalam kehidupan saat ini, sudah banyak khalayak yang mengenal bahkan memiliki smartphone, mulai dari yang tua bahkan anak-anak sekarang tidak jarang yang dapat menggunakan smartphone. Namun demikian, apabila digunakan secara berlebihan tanpa pengawasan orang tua khususnya anak-anak sebagai pengguna smartphone, dapat berpengaruh pada interaksi sosial anak. Menurut Rini, dkk (2021). Anak yang lebih sering menghabiskan waktunya untuk bermain game pada smartphone cenderung diam hanya didepat smartphonenya dan memiliki rasa malas untuk keluar rumah dan tidak memperhatikan lingkungan disekitarnya. Sehingga jika tidak dalam pengawasan orang tua, dapat berpengaruh terhadap pola pikir dan perilaku anak.

Perkembangan sosial anak tergantung pada diri masing-masing anak, peran orang tua, lingkungan sekitar, lingkungan sekolah, dan teman sebaya. Adapun makna dari perkembangan sosial anak adalah anak yang bisa berinteraksi dengan teman sebaya, orang tua dan masyarakat agar dapat menyesuaikan diri dengan baik. Interaksi dan perkembangan sosial pada anak usia SD ditandai dengan adanya perluasan dalam hubungan sosialnya, selain berhubungan dengan anggota keluarga, juga dengan teman sebaya. Hal ini menyebabkan hubungan sosial anak menjadi lebih luas. Interaksi sosial itu memang dibutuhkan bagi anak karena nantinya anak akan dijarkan bagaimana caranya bersosialisasi, selain itu dengan berinteraksi sosial, anak akan mendapatkan informasi dari sekelilingnya.

Siswa kelas VI SDN 11 Limboto dalam menggunakan *Smartphone* digunakan untuk berkomunikasi dengan teman sebaya dan juga orangtua, atau bahkan untuk kepentingan pembelajaran di sekolah, serta bermain game. Banyak faktor yang dapat menyebabkan siswa sekolah memiliki kesempatan untuk bermain smartphone, diantaranya ada pengaruh tempat tinggal dan keluarga. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *Smartphone* berpengaruh terhadap interaksi sosial siswa di kelas VI SDN 11 Limboto, Kabupaten Gorontalo sebesar 0,648 atau 64,8%. Hasil penelitian ini termasuk kategori sedang, artinya intensitas penggunaan *Smartphone* kurang berpengaruh terhadap interaksi sosial siswa di kelas VI SDN 11 Limboto. Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Marshahifa dan Anwar (2023) yang menyimpulkan bahwa penggunaan smartphone memiliki pengaruh terhadap interaksi sosial siswa kelas 6 , tetapi masih dinyatakan belum maksimal karena ada beberapa faktor dimana masih adanya beberapa siswa yang masih belum sadar untuk tidak selalu menggunakan smartphone, siswa yang lebih suka bermain smartphone dibandingkan bermain langsung dengan temannya, siswa yang selalu harus diberikan arahan oleh guru dan orang tua.

Intensitas penggunaan smartphone siswa di kelas VI SDN 11 Limboto digunakan sebagai

media pencarian data dan informasi serta sebagai media pembelajaran. Pada kenyataannya saat ini, masih ada beberapa orang tua yang menganggap smartphone tidak cukup perlu untuk pembelajaran serta sedikit siswa yang menggunakan fungsi smartphone sebagai media pembelajaran dan sumber pembelajaran, bahkan kebanyakan dari mereka menggunakananya untuk menonton video, mendengarkan musik, dan bermain game. Di samping itu, kebanyakan siswa menggunakan smartphone pada waktu setelah pulang sekolah, tetapi tidak sedikit pula yang menggunakananya hingga malam hari. Siswa juga rata-rata menggunakan smartphone dengan membuka aplikasi yang hampir sama.

Pada kenyataannya, penggunaan smartphone dapat memberikan dampak positif dan negatif pada siswa, sebagai hasil penelitian yang dilakukan oleh Abdurahman, dkk (2021) yang menyimpulkan bahwa terdapat dampak positif dan negatif pada penggunaan smartphone. Dengan menggunakan smartphone sebagian anak menjadi malas untuk belajar dan dimintai tolong sesuatu, anak lebih memilih bermain smartphone dibanding belajar atau mengerjakan pekerjaan lainnya. Banyak anak yang sering berkata kotor yang anak dapatkan setelah bermain tiktok atau game online. Ada beberapa anak juga yang lebih senang menyendiri di dalam rumah dibanding pergi keluar rumah untuk bermain dengan teman. Alasannya karena anak tidak mempunyai teman dilingkungan rumahnya dan anak lebih senang menghabiskan waktunya untuk bermain smartphone. Ketika waktu belajar beberapa anak juga merasa tidak bersemangat dengan alasan kalau belajar anak merasa ngantuk, hal tersebut terjadi karena anak bermain smartphone hingga larut malam.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan, yaitu:

Intensitas penggunaan *Smartphone* berpengaruh terhadap interaksi sosial siswa di kelas VI SDN 11 Limboto, Kabupaten Gorontalo sebesar 0,648 atau 64,8%. Hasil penelitian ini termasuk kategori kuat, artinya intensitas penggunaan *Smartphone* berpengaruh kuat terhadap interaksi sosial siswa di kelas VI SDN 11 Limboto. Intensitas penggunaan smartphone oleh siswa dapat memberikan dampak positif dan negatif dalam interaksi siswa. Salah satu dampak positifnya, siswa dapat berkomunikasi dengan temannya terkait pelajaran di sekolah, sementara dampak negatifnya, siswa menjadi jarang berinteraksi dengan temannya karena sibuk dengan smartphonnya.

5.2 Saran

Berdasarkan pada kesimpulan, dapat ditarik diberikan saran, yakni:

- a) Penggunaan dapat memberikan dampak positif dan negatif pada anak kalau pemakaian tidak dapat dikontrol dengan baik. Olehnya itu, orang tua sebaiknya memaksimalkan kontrol penggunaan *Smartphone* oleh anak mereka dengan mengajak diskusi dan Tanya jawab mengenai isi dari smartphone anak, sesekali meminta smartphone anak untuk dicek lebih intens, mengingat mereka pada umumnya belum memahami fungsi *Smartphone* yang diberikan orang tua kepada mereka, agar penggunaannya oleh anak hanya untuk berkomunikasi dan untuk kepentingan pembelajaran.
- b) Guru SDN 11 Limboto sebaiknya aktif memberikan pengarahan dan pembelajaran yang sangat baik mengenai pentingnya berinteraksi secara langsung baik dengan teman, keluarga, bahkan masyarakat serta mengingatkan untuk lebih banyak belajar dari pada

memainkan smartphone jika bukan bertujuan mencari informasi untuk pelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Karimuddin Et Al. 2021. Metodologi Penelitian Kuantitatif *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. Buku : 1-54.
- Abdurahman, A., dkk. 2021. Analisis Pengaruh Penggunaan Gadget pada Siswa kelas V terhadap Perilaku Sosial dan Minat Belajar. Renjana Pendidikan 2: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar PGSD Kampus UPI Di Purwakarta 2021 Tersedia, 17–27.
- Abidin, Zaenal. 2018. “Manajemen Kolaboratif Untuk Introduksi Pengelolaan Rajungan Yang Berkelanjutan Di Desa Betahwalang, Demak.” *Journal Of Fisheries Resources Utilization Management And Technology* 3 : 30.
- Astuti, Widya. 2017. “Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Keefektifan Komunikasi Antarribadi Mahasiswa Jurusan Dakwah Dan Komunikasi Stain Parepare. Skripsi : 9”
- Aswandy. 2020. “Peran Komunikasi Keluarga Dalam Pembentukan Sikap Sosial Remaja Di Desa Marioritengnga Kecamatan Marioriawo Kabupaten Soppeng.” Program Studi Bimbingan Konseling Islam Fakultas Ushuluddin, Adab Dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (Iain). Parepare. Skripsi : 1.
- Bayuni, Linda Rahma. 2018. “Intensitas Komunikasi Pertemanan Dunia Nyata Dengan Pertemanan Dunia Maya.” Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Skripsi : 14.
- Cahyono, Anang Sugeng. 2021. ‘Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Di Indonesia.’ *Jurnal Publiciana* 9(1): 140.
- Dedi. 2021. “Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Interaksi Sosial Siswa Sman 1 Soromandi Kabupaten Bima Tahun Ajaran 2020/2021.” Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam (Kpi) Fakultas Agama Islam Universitasmuhammadiyah Mataram. Skripsi : 19-20.
- Dely Hazna Dian Saputri. 2019. “Pola Komunikasi Antara Guru Dan Siswa Dalam Menyampaikan Pendidikan Agama Bagi Anak Usia Dini (Studi Di Taman Kanak-Kanak Islam Modern Bhakti Mulia Yogyakarta). Skripsi : 20.”
- Domitila, Mindi Maria. 2021. “Analisis Penggunaan Gawai Terhadap Interaksi Sosial Anak Sekolah Dasarnegeri Kota Singkawang.” *Jurnal Ilmiah Potensia* 6(2): 132.
- Dotoreke, H S, And L E Tulung. 2022. “Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Siswa Sma Negeri 1 Manado.” *Acta Diurna Komunikasi*: 3.
- Erlina F. Santika. 2023. “Hampir Separuh Anak Usia Dini Sudah Gunakan Hp Dan Mengakses Internet Pada 2022.”
- Franandar, Shandiansyah. 2014.“Strategi Komunikasi Event Organizer Sunday Monday Management Dalam Mempromosikan Komunitas Band Indie Di Banten. Skripsi : 17”
- Hakiki, Ridwan, And Adi Robith Setiana. 2023. “Pengaruh Gaya Kepemimpinan Terhadap

Kinerja Pegawai Pada Unit Pelaksana Teknis Daerah Pusat Kesehatan Masyarakat (Uptd Puskesmas) Pagerageung Kabupaten Tasikmalaya.” *Journal Of Innovation Research And Knowledge* 2(3): 3088.

Huslaini. 2022. “Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja Di Desa Bonder Kecamatan Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah Tahun 2022.” Prodi Tadris Ips Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Mataram. Skripsi : 16-25.

Indrawan, Annisah Nahdah. 2020. “Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Sikap Mahasiswa Kpi Uin Syarif Hidayatullah Jakarta Dalam Mengakses Materi Perkuliahan (Skripsi).” Jurusan Komunikasi Dan Penyiaran Islam Fakultas Ilmu Dakwah Dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. Skripsi : 20.

Jamun, Yohannes Marryono, And Heronimus E A Wejang. 2019. “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Sma Di Kecamatan Langke Rempong.” *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 3(1): 2.

Jannah, Miftahul, And M. Ferdiansyah. 2022. “Analisis Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Perkembangan Interaksi Sosial Siswa Kelas V Sdn 13 Tanjung Batu.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4(4): 1435.

Khalwani, Khavid, And Yeti Nurrizati. 2019. “Pengaruh Penggunaan Media Komunikasi (Smartphone) Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Khavid.” *Jurnal Eduksos* 8(1): 18-23.

Marshahifa, D, And A S Anwar. 2023. “Analisis Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar.” *Abdima Jurnal* ... 2(1): 892.

Mulyani, Sri Rochani. 2021. *Metodologi Penelitian*. Widina Bhakti Persada Bandung. Buku : 24.

Mutawassita, And Salmiati. 2020. “Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester Iv Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Parepare.” *Al-Ibrah* 9(1): 51.

Nilawati, and Nelzi Fati. 2024. Politeknik Pertanian Negeri Payakumbuh *Metodologi Penelitian* :45

Patintingan, Mersilina L. 2022. “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa Pada Kelas Tinggi Di Sdn 216 Inpres Tetebassi.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 5(4): 7860.

Pradana, Hanung Bintang. 2020. “Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Ketahanan Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri Jenang 06 Majenang.” *Jurnal Ilmu Pendidikan* 7(2): 207.

Prasetio, Andi. 2020. “Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja(Studi Pada SMKN 1 Marabahan).” *Universitas Islam Kalimantan*: 3.

Prasetyo, Agung. 2018. “Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Siswa

Kelas X Smk Kristen Bm (Bisnis Dan Manajemen) Salatiga Tahun Ajaran 2017/2018. Skripsi ; 1-9”

Rahmad. 2022. “Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Sosial Siswa.” *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar* 6(2): 154.

Retalia, Retalia, Tritjahjo Danny Soesilo, And Sapto Irawan. 2022. “Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja.” *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 12(2): 141-142.

Rini, N. M., dkk. 2021. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1236–1241. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1379>

Roseliyani, Theo Dora. 2019. “Hubungan Intensitas Penggunaan Smartphone Dan Kesepian Dengan Kecenderungan Nomophobia Pada Mahasiswa.” Fakultas Ushuluddin Dan Studi Agama Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Salehudin, Mohammad, Marniah, And Hariat. 2020. “Siswa Sd Menggunakan Smartphone Dalam Pembelajaran Online.” *Ibtida’: Media Komunikasi Hasil Penelitian Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 1(2): 229.

Sari, Peni Arum, And Ratmono. 2021. “Pengaruh Kemampuan Kerja, Kompensasi, Disiplin Kerja Dan Pengawasan Terhadap Kinerja Karyawan Pada Pt. Pln (Persero) Up3 Kota Metro.” *Jurnal Manajemen Diversifikasi* 1(2): 322-323.

Setiawan, Yasin, Zulkarnain Zulkarnain, And Nurjanah Nurjanah. 2020. “Pengaruh Komunikasi Berbasis Komputer Terhadap Kualitas Pelayanan Perpustakaan Dan Kepuasan Pemustaka.” *Jurnal Riset Komunikasi* 3(1): 13.

Sitepu, Elisabeth. 2019. “Pengaruh Intensitas Pengguna Smartphone Terhadap Tingkat Keintiman Komunikasi Interpersonal.” *Jurnal Social Opinion: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi* 4(1): 18.

Supriatin, And Sri Hartini. 2019. *Sosiologi*. Direktorat Pembinaan Sma - Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. Buku : 31-32.

Wati, Devi Kusuma, and Ahmad Liana Amrul Haq. 2024. “Pengaruh Intensitas Menggunakan Smartphone Dan Interaksi Sosial Terhadap Perilaku Phubbing Pada Remaja.” *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* Vol. 3(2): 34–42.

DAFTAR LAMPIRAN
LAMPIRAN 1 KUESIONER PENELITIAN

KUESIONER INTENSITAS PENGGUNAAN SMARTPHONE (X)

Berilah tanda (✓) pada kotak yang disediakan yang paling sesuai dengan keadaan diri anda yang sebenar-benarnya.

Keterangan :

- | | | |
|----|---|---------------|
| S | = | Selalu |
| Sr | = | Sering |
| KK | = | Kadang-Kadang |
| J | = | Jarang |
| TP | = | Tidak Pernah |

No	Pernyataan	S	Sr	KK	J	TP
Durasi						
1	Saya menggunakan <i>smartphone</i> lebih dari 2 jam dalam sehari					
2	Saya menggunakan <i>smartphone</i> lebih dari 15 menit dalam sekali pemakaian					
Frekuensi						
3	Saya menggunakan <i>smartphone</i> setiap memiliki waktu luang					
4	Saya memeriksa <i>smartphone</i> lebih dari satu kali dalam satu jam					
Keterbukaan diri dalam Komunikasi						
5	Saya menggunakan <i>smartphone</i> untuk mengirim pesan singkat kepada keluarga dan teman-teman					
6	Saya menggunakan <i>smartphone</i> untuk telepon dan <i>video call</i> kepada keluarga dan teman-teman					

KUESIONER INTERAKSI SOSIAL (Y)

Berilah tanda (✓) pada kotak yang disediakan yang paling sesuai dengan keadaan diri anda yang sebenar-benarnya.

Keterangan :

S = Selalu

Sr = Sering

KK = Kadang-Kadang

J = Jarang

TP = Tidak Pernah

No	Pernyataan	S	Sr	KK	J	TP
Imitasi						
1	Saya menjadi lebih pandai berkomunikasi dengan orang lain karena mengikuti dari teman-teman saya					
2	Saya menjadi mudah bergaul ketika berada di sekitar teman-teman saya					
Simpati						
3	Setiap hari saya selalu memanfaatkan waktu luang untuk berkumpul dengan teman-teman dan bertukar pikiran					
4	Saya dan teman-teman saling mendukung dan saling menolong dalam segala hal					
Antipati						
5	Saya lebih suka bermain smartphone daripada berkumpul dengan teman-teman					
6	Saya tidak mendengarkan apa yang dibicarakan oleh teman-teman ketika sedang fokus bermain smartphone					

LAMPIRAN 2 REKAPITULASI NILAI TOTAL VARIABEL

Penggunaan *Smartphone* (variabel X)

Nomor responden	1	2	3	4	5	6	Total
1	3	3	4	2	4	4	20
2	2	2	2	1	2	1	10
3	2	2	2	2	2	3	13
4	2	2	2	3	2	2	13
5	2	2	2	2	2	2	12
6	3	3	2	3	2	2	15
7	3	3	3	3	3	3	18
8	2	2	2	2	3	2	13
9	3	3	3	2	2	2	15
10	4	3	4	3	3	4	21
11	3	2	3	3	2	4	17
12	3	3	3	2	3	3	17
13	4	4	3	3	3	3	20
14	3	3	2	3	2	3	16
15	4	3	3	3	3	3	19
16	3	3	3	3	3	2	17
17	3	2	3	3	2	2	15
18	2	3	2	2	2	3	14
19	3	3	3	3	4	4	20
20	2	2	3	3	2	2	14
21	3	3	4	3	3	3	19
22	4	4	4	4	3	3	22
23	2	3	2	3	2	3	15

LAMPIRAN 3 DOKUMENTASI







LAMPIRAN 4 TURNITIN



Similarity Report ID: id:25211:61726998

● 21% Overall Similarity

Top sources found in the following databases:

- 20% Internet database
- 4% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 1% Submitted Works database

TOP SOURCES

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	repository.uin-suska.ac.id	2%
	Internet	
2	repository.ummat.ac.id	2%
	Internet	
3	es.scribd.com	1%
	Internet	
4	123dok.com	1%
	Internet	
5	repository.uksw.edu	1%
	Internet	
6	core.ac.uk	1%
	Internet	
7	journal.ubpkarawang.ac.id	<1%
	Internet	
8	digilib.unila.ac.id	<1%
	Internet	

Sources overview

9	repositori.kemdikbud.go.id Internet	<1%
10	ejurnal.unisan.ac.id Internet	<1%
11	LL Dikti IX Turnitin Consortium on 2019-07-18 Submitted works	<1%
12	dilibadmin.unismuh.ac.id Internet	<1%
13	etheses.uinmataram.ac.id Internet	<1%
14	journal.stieamkop.ac.id Internet	<1%
15	dspace.uii.ac.id Internet	<1%
16	text-id.123dok.com Internet	<1%
17	jurnalrisetkomunikasi.org Internet	<1%
18	repository.upi.edu Internet	<1%
19	pdfcoffee.com Internet	<1%
20	eprints.binaadarma.ac.id Internet	<1%

[Sources overview](#)

21	ejournal.iaingorontalo.ac.id	<1%
	Internet	
22	journal.universitaspahlawan.ac.id	<1%
	Internet	
23	neliti.com	<1%
	Internet	
24	fr.scribd.com	<1%
	Internet	
25	jimfeb.ub.ac.id	<1%
	Internet	
26	scribd.com	<1%
	Internet	
27	journal.student.uny.ac.id	<1%
	Internet	
28	repository.uinjkt.ac.id	<1%
	Internet	
29	sdnmegaeltra.blogspot.com	<1%
	Internet	
30	docobook.com	<1%
	Internet	

[Sources overview](#)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ICHSAN GORONTALO
LEMBAGA PENELITIAN

Kampus Unisan Gorontalo Lt.3 - Jln. Achmad Nadjamuddin No. 17 Kota Gorontalo
Telp: (0435) 8724466, 829975 E-Mail: lembagapenelitian@unisan.ac.id

Nomor : 5122/PIP/LEMLIT-UNISAN/GTO/V/2024

Lampiran :-

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,

Kepala Sekolah SD Negeri 11 Limboto

di,-

Tempat

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr. Rahmisyari, ST.,SE.,MM

NIDN : 0929117202

Jabatan : Ketua Lembaga Penelitian

Meminta kesedianya untuk memberikan izin pengambilan data dalam rangka penyusunan **Proposal / Skripsi**, kepada :

Nama Mahasiswa : Nisaul Mutmainnah Abdullah

NIM : S2220001

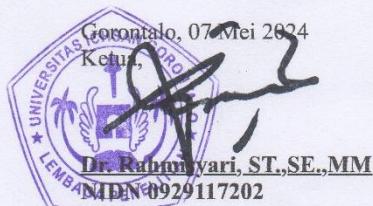
Fakultas : Fakultas Ilmu Sosial, Ilmu Politik

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Lokasi Penelitian : SD NEGERI 11 LIMBOTO KABUPATEN GORONTALO

Judul Penelitian : PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN SMARTPHONE
TERHADAP INTERAKSI SOSIAL SISWA DI SDN 11
LIMBOTO KABUPATEN GORONTALO

Atas kebijakan dan kerja samanya diucapkan banyak terima kasih.



+



PEMERINTAH KABUPATEN GORONTALO
SD NEGERI 11 LIMBOTO

Jalan Ahmad A Wahab Kel. Hepuhulawa Kec. Limboto.
NPSN 40500671. Kode POS. 96212. E-mail: sdnlimboto11@gmail.com



SURAT KETERANGAN
NOMOR : 420/SDN11LBT/030/V/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Suparman Pilomonu, M.Pd
NIP : 19860414 200901 1 001
Jabatan : Kepala Sekolah
Alamat : Jl. Achmad A Wahab Kel. Hepuhulawa Kec. Limboto

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas :

Nama : Nisaul Mutmainnah Abdullah
Nim : S2220001
Fakultas : Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Universitas : Universitas Ichsan Gorontalo

Bahwa yang bersangkutan benar-benar telah melakukan kegiatan penelitian di SD Negeri 11 Limboto pada tanggal 06 Juni 2024. Dengan Judul Skripsi "*Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Siswa Di SD Negeri 11 Limboto Kabupaten Gorontalo*". sesuai dengan Surat Rekomendasi: 5122/PIP/LEMLIT-UNISAN/GTO/V/2024.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan seperlunya.

Limboto, 27 Juni 2024
Kepala SD Negeri 11 Limboto



ABSTRACT

NISAUL MUTMAINNAH ABDULLAH S2220001. THE EFFECT OF SMARTPHONE USE INTENSITY ON STUDENTS' SOCIAL INTERACTION AT THE STATE PRIMARY SCHOOL II LIMBOTO IN GORONTALO REGENCY

This research aims to determine the effect of smartphone use intensity on students' social interaction at the State Primary School II Limboto in Gorontalo Regency. The method used in this research is a survey method with a quantitative approach. The number of samples in this study covers 23 people. The data analysis method employs simple linear regression analysis. The results indicate that the smartphone use intensity affects the students' social interaction in Class VI at the State Primary School II Limboto in Gorontalo Regency by 0.648 or 64.8%. The result of this research is included in the Strong category, meaning that the smartphone use intensity strongly affects students' social interactions in class VI at the State Primary School II Limboto. Smartphone use intensity by students can lead to positive and negative impacts on student interactions. One of the positive impacts is that students can communicate with their friends regarding lessons at school, while the negative one is that students rarely interact with their friends because they are busy with their smartphones.

Keywords: smartphone use intensity, social interaction



ABSTRAK

NISAUL MUTMAINNAH ABDULLAH. S2220001. PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL SISWA DI SDN 11 LIMBOTO KABUPATEN GORONTALO

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan smartphone terhadap interaksi sosial siswa di SDN 11 Limboto Kabupaten Gorontalo. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survey dengan pendekatan kuantitatif. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 23 orang. Adapun metode analisis data menggunakan analisis regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas penggunaan Smartphone berpengaruh terhadap interaksi sosial siswa di kelas VI SDN 11 Limboto, Kabupaten Gorontalo sebesar 0,648 atau 64,8%. Hasil penelitian ini termasuk kategori kuat, artinya intensitas penggunaan Smartphone berpengaruh kuat terhadap interaksi sosial siswa di kelas VI SDN 11 Limboto. Intensitas penggunaan smartphone oleh siswa dapat memberikan dampak positif dan negatif dalam interaksi siswa. Salah satu dampak positifnya, siswa dapat berkomunikasi dengan temannya terkait pelajaran di sekolah, sementara dampak negatifnya, siswa menjadi jarang berinteraksi dengan temannya karena sibuk dengan smartphonnya

Kata kunci: intensitas penggunaan smartphone, interaksi sosial





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS IHSAN GORONTALO
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
SURAT KEPUTUSAN MENDIKNAS RI NOMOR 84/D/0/2001
Jln. Achmad Nadjamuddin No. 17 Telp (0435) 829975 Fax (0435)829976 Gorontalo

SURAT REKOMENDASI BEBAS PLAGIASI
Nomor : 73/FISIP-UNISAN/S-BP/VII/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

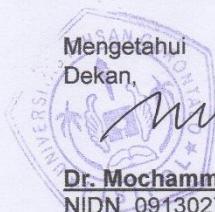
Nama : Minarni Tolapa, S.Sos.,M.Si
NIDN : 0922047803
Jabatan : Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : NISAUL MUTMAINNAH ABDULLAH
NIM : S2220001
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Sosial & Ilmu Politik
Judul Skripsi : Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Siswa Di Sdn 11 Limboto Kabupaten Gorontalo

Sesuai hasil pengecekan tingkat kemiripan skripsi melalui aplikasi Turnitin untuk judul skripsi di atas diperoleh hasil Similarity sebesar 8% berdasarkan Peraturan Rektor No. 32 Tahun 2019 tentang Pendekripsi Plagiat pada Setiap Karya Ilmiah di Lingkungan Universitas Ichsan Gorontalo dan persyaratan pemberian surat rekomendasi verifikasi calon wisudawan dari LLDIKTI Wil. XVI, bahwa batas kemiripan skripsi maksimal 30%, untuk itu skripsi tersebut di atas dinyatakan **BEBAS PLAGIASI** dan layak untuk diujangkan.

Demikian surat rekomendasi ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.



Dr. Mochammad Sakir, S.Sos.,S.I.Pem.,M.Si
NIDN. 0913027101



Minarni Tolapa, S.Sos.,M.Si
NIDN. 0922047803

Terlampir :
Hasil Pengecekan Turnitin
DF

BIODATA MAHASISWA
JURUSAN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS ICHSAN GORONTALO



DATA MAHASISWA

1. Nama Lengkap Mahasiswa : Nisaul Mutmainnah Abdullah
2. Nomor Induk mahasiswa : S2220001
3. Tempat/Tanggal Lahir : Limboto, 29 Oktober 2002
4. Jenis Kelamin : Perempuan
5. Agama : Islam
6. Status Pernikahan : Belum kawin
7. Alamat : Jl. Patamani Angio No 06, Kelurahan Dutulanaa Kecamatan Limboto Kabupaten Gorontalo
8. Jenjang : S1 (Sastra Satu)
9. Nomor telepon : +62-823-4645-7002
10. Email : nissaabdullah6@gmail.com
11. Judul Skripsi : PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL SISWA DI SDN 11 LIMBOTO KABUPATEN GORONTALO.

LATAR BELAKANG PENDIDIKAN

1	SD NEGERI 11 LIMBOTO	2009-2014
2	SMP UNGGULAN NEGERI WIDYAKRAMA	2015-2017
3	SMK NEGERI 1 LIMBOTO	2018-2020
4	UNIVERSITAS ICHSAN GORONTALO	2020-2024

