Jurnal Pendidikan Guru Profesional
ISSN (Online): 3025-0749
Vol. 4, No. 2, November 2026, Hal. 62-76
DOI : https://doi.org/10.26877/jpgp.v4i2.4351
Available Online at https://journal2.upgris.ac.id/index.php/jpgp

Intensitas Penggunaan *Gadget* terhadap Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar: Implikasi bagi Layanan Bimbingan dan Konseling

Wahyu Lestari[1], Venty[2], Ismah[3]
[123]Universitas Persatuan Guru Republik Indonesia
E-mail: tariayuu6@gmail.com[1], venty@upgris.ac.id[2], ismah@upgris.ac.id[3]

Article History:	Artikel Masuk	Artikel diterima	Artikel terbit
(diisi oleh editor)	11 Agustus 2026	5 Oktober 2026	13 November 2026

Abstrak

Penggunaan *gadget* yang tinggi pada siswa sekolah dasar dapat memengaruhi kualitas interaksi sosial dalam kehidupan sehari—hari. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap interaksi sosial siswa sekolah dasar serta implikasinya bagi layanan bimbingan dan konseling. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis ex post facto. Sampel penelitian berjumlah 87 siswa kelas V Sekolah Dasar Islam Terpadu Umar Bin Khathab Juwana dengan teknik sampling jenuh. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner skala Likert dan dianalisis menggunakan regresi linear sederhana dengan bantuan SPSS 25. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh signifikan intensitas penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial siswa dengan nilai t hitung-14,752 dan p<0,001. Nilai korelasi sebesar 0,848 menunjukan hubungan sangat kuat dengan arah negatif, sedangkan R Square sebesar 0,719 menunjukkan kontribusi sebesar 71,9%. Hasil penelitian dapat menjadi dasar layanan bimbingan dan konseling dalam membantu siswa menggunakan *gadget* secara bijak dan meningkatkan interaksi sosial.

Kata Kunci: *bimbingan dan konseling;gadget;interaksi sosial;siswa sekolah dasar*

Abstract

*High levels of gadget usage among elementary school students can affect the quality of their daily social interactions. This study aims to determine the impact of gadget usage intensity students on the social interactions of elementary school students and to explore the implications for guidance and counseling services. A quantitative *ex post facto* research design was employed. The study sample consisted of 87 fifth-grade students from the Umar Bin Khathab Juwana Integrated Islamic Elementary School, selected using a saturated sampling technique. Data were collected via a Likert-scale questionnaire and analyzed using simple linear regression with SPSS 25 software. The results indicate a significant influence of gadget usage intensity on students' social interactions, with a calculated t-value of -14.752 and p <0.001. A correlation coefficient of 0.848 indicates a very strong negative relationship, while an R-squared value of 0.719 demonstrates a contribution of 71.9%. These findings can serve as a basis for guidance and counseling services to assist students in using gadgets wisely and improving their social interactions.*

Keywords*: guidance and counseling; gadgets; social interaction; elementary school*

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era digital saat ini membawa perubahan besar dalam kehidupan manusia. Perangkat seperti gadget, komputer, dan internet menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari keseharian, termasuk bagi anak-anak usia sekolah dasar. Anak-anak dapat mengakses hiburan, game online, dan media sosial dengan sangat mudah. Kemajuan teknologi memang memberikan banyak manfaat, seperti mempercepat akses informasi dan

This is an open access article under the CC–BY-SA license.

menciptakan pengalaman belajar yang lebih variatif. Namun perkembangan yang begitu cepat ini juga membawa tantangan baru terhadap perilaku sosial anak. [1]

Fenomena ini dapat memengaruhi kemampuan mereka dalam berkomunikasi, memecahkan masalah bersama, serta mengenali emosi orang lain secara langsung. Padahal pada usia sekolah dasar, perkembangan sosial merupakan aspek yang sangat penting. Anak berada pada fase untuk memperluas relasi, memahami peran sosial, dan belajar bekerja sama dalam kelompok. [2] menjelaskan bahwa masa usia 10–11 tahun merupakan periode penting dalam perkembangan sosial, di mana anak mulai belajar menyesuaikan diri dengan kelompok sebaya dan membentuk keterampilan sosial dasar yang akan berguna sepanjang hidupnya. Jika perkembangan sosial ini tidak mendapatkan dukungan yang tepat, anak dapat mengalami kesulitan dalam menjalin hubungan sosial maupun beradaptasi di lingkungan yang lebih luas.

Saat ini, penggunaan gadget di kalangan peserta didik memberikan pengaruh terhadap perkembangan anak, baik berupa dampak positif maupun dampak negatif. Dampak positif penggunaan gadget antara lain dapat menambah pengetahuan, membangun dan melatih kreativitas, mempermudah komunikasi, serta memperluas jaringan persahabatan. Penggunaan gadget secara wajar juga dapat membantu anak dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam memperoleh data dan informasi yang dibutuhkan untuk mengerjakan tugas sekolah. Selain itu, gadget dapat dimanfaatkan sebagai sarana hiburan melalui berbagai fitur yang tersedia. Namun, penggunaan gadget yang berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif, salah satunya adalah munculnya ketergantungan terhadap gadget. Kondisi tersebut dapat menyebabkan anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan gadget sehingga kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sekitarnya menjadi berkurang.[3]

Penggunaan gadget secara berlebihan dapat mengganggu kesehatan mata, anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas serta lebih suka bermain dengan gadgetnya daripada bermain dengan temannya.Termasuk hal-hal yang belum seharusnya dapat diakses oleh

---

[1] Michael Kinter and Nicholas E. Sherman, "Pengaruh Teknilogi Gadget Sebagai Media Pembelajaran," 2017, https://journal.umpr.ac.id/index.php/bitnet/article/view/752.

[2] Elizabth Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 2* (jakarta: Erlangga, 1978).

[3] Yummi Ariston and Frahasini, "JOURNAL OF EDUCATIONAL REVIEW AND RESEARCH, Vol. 1 No. 2," *Journal of Educational Review and Research* 1, no. 2 (2018): 86–91, https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JERR/article/download/1675/1143.

peserta didik. Sebagian besar mempunyai Gadget semua,hanya beberapa siswa yang tidak punya gadget. diketahui bahwa penelitian melibatkan 117 peserta didik kelas V yang berasal dari empat kelas, yaitu kelas 5 Jabbir, 5 Al-Fatih, 5 Al-Kindi, dan 5 Al-Biruni. Seluruh responden menggunakan smartphone sebagai jenis gadget yang dimiliki atau digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Tingginya kepemilikan gadget ini mengindikasikan bahwa peserta didik memiliki intensitas yang cukup tinggi dalam mengakses berbagai aplikasi dan internet, sehingga berpotensi memberikan dampak terhadap interaksi sosial mereka, baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan keluarga. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial peserta didik kelas V di SD Islam Terpadu Umar Bin Khathab Juwana.

Selain data kepemilikan gadget, peneliti juga memperoleh data mengenai durasi penggunaan gadget peserta didik melalui wawancara dengan Guru Bimbingan dan Konseling (BK) SD Islam Terpadu Umar Bin Khathab Juwana yaitu ustadzah intan. Guru BK menjelaskan bahwa sekolah secara rutin melakukan pemantauan penggunaan gadget peserta didik melalui *polling WhatsApp* yang dibagikan setiap minggu kepada orang tua/wali peserta didik. Polling tersebut bertujuan untuk mengetahui rata-rata durasi penggunaan gadget di rumah sebagai salah satu bentuk kerja sama antara sekolah dan orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget oleh peserta didik. Durasi penggunaan gadget peserta didik kelas V menunjukkan bahwa sebagian besar responden menggunakan gadget lebih dari 2 jam setiap hari. Dari total 117 peserta didik, sebanyak 66 peserta didik (56,4%) menggunakan gadget lebih dari 2 jam per hari, sedangkan 51 peserta didik (43,5%) menggunakan gadget kurang dari 1 jam per hari.

Pada kelas 5 Jabbir yang berjumlah 30 peserta didik, jumlah peserta didik yang menggunakan gadget kurang dari 1 jam dan lebih dari 2 jam per hari sama banyak, yaitu masing-masing 15 peserta didik. Di kelas 5 Al-Fatih yang terdiri atas 29 peserta didik, sebanyak 13 peserta didik menggunakan gadget kurang dari 1 jam per hari, sedangkan 16 peserta didik menggunakan gadget lebih dari 2 jam per hari. Pada kelas 5 Al-Kindi yang berjumlah 28 peserta didik, sebanyak 9 peserta didik menggunakan gadget kurang dari 1 jam per hari dan 19 peserta didik menggunakan gadget lebih dari 2 jam per hari. Sementara itu, di kelas 5 Al-Biruni yang terdiri atas 30 peserta didik, terdapat 14 peserta didik yang

menggunakan gadget kurang dari 1 jam per hari dan 16 peserta didik yang menggunakan gadget lebih dari 2 jam per hari.

Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik menggunakan gadget lebih dari dua jam setiap hari. Durasi penggunaan gadget yang relatif tinggi tersebut perlu menjadi perhatian karena berpotensi memengaruhi aktivitas belajar, kesehatan, serta interaksi sosial peserta didik. Oleh karena itu, data awal ini menjadi salah satu dasar bagi peneliti untuk mengkaji lebih lanjut mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial peserta didik kelas V di SD Islam Terpadu Umar Bin Khathab Juwana.

Fenomena menurunnya kemampuan interaksi sosial ini juga terlihat pada berbagai sekolah dasar, termasuk SD Islam Terpadu Umar Bin Khathab Juwana. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh penulis dan informasi dari guru kelas dan guru bk,ditemukan bahwa sebagian siswa kelas V mengalami beberapa permasalahan sosial,kurang mampu berkomunikasi dengan teman secara efektif, malu atau enggan menyampaikan pendapat dalam kelompok, lebih suka bekerja sendiri daripada berkolaborasi, mudah terjadi kesalahpahaman antar siswa, memilih-milih teman dalam kegiatan kelompok, dan kurang mampu mengelola perbedaan pendapat. Pola komunikasi antar siswa cenderung negatif; penggunaan kata sopan seperti "tolong" dan "maaf" jarang terdengar, bahkan terbentuk kelompok kecil yang eksklusif sehingga siswa pendiam semakin terisolasi.

Interaksi sosial merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan peserta didik sekolah dasar karena pada usia ini mereka sedang berada pada tahap perkembangan kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, menghargai pendapat orang lain, serta membangun hubungan sosial yang sehat. Apabila penggunaan gadget dilakukan secara berlebihan tanpa adanya pengawasan dan pembatasan, maka peserta didik berpotensi mengalami penurunan kualitas interaksi sosial, seperti lebih individualis, kurang peduli terhadap lingkungan sekitar, serta berkurangnya kemampuan berkomunikasi secara tatap muka.[4]

Selain itu, peneliti juga memperoleh informasi tambahan melalui wawancara dengan guru Bimbingan dan Konseling (BK) serta dari catatan khusus yang dimiliki oleh guru BK. Bahwa sudah terbentuk kelompok-kelompok kecil yang hanya terdiri dari siswa dengan

[4] Lalu Moh. Fahri and Lalu A. Hery Qusyairi, "Interaksi Sosial Dalam Proses Pembelajaran," *Palapa* 7, no. 1 (2019): 149–66, https://doi.org/10.36088/palapa.v7i1.194.

perilaku yang sejenis, sementara siswa yang cenderung pendiam dan pasif menjadi terisolasi dan semakin sulit menjalin interaksi sosial dengan teman sebayanya.Permasalahan ini belum tertangani secara optimal oleh pihak sekolah, khususnya oleh guru Bimbingan dan Konseling (BK). Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan penelitian mengenai pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap interaksi sosial pada peserta didik kelas V di SD Islam Terpadu Umar Bin Khathab Juwana. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai hubungan antara penggunaan gadget dengan interaksi sosial peserta didik, sehingga hasil penelitian dapat menjadi bahan implikasi guru Bimbingan dan Konseling dalam menyusun strategi pendampingan penggunaan gadget secara bijaksana guna mendukung perkembangan sosial peserta didik.

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah suatu cara yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian[5]. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif. Penelitian ini menggunakan metode analisis regresi linier sederhana yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh sebab akibat antara kedua variabel yang diteliti. Penelitian ini guna melaporkan kejadian objek penelitian dengan keadaan yang sebenarnya terjadi. Tujuan metode ini menggambarkan secara sistematis karakteristik dan guna mengetahui pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial.

Penelitian ini menurut penelitianya tergolong kepada Penelitian *Ex Post Facto***.** Penelitian *Ex Post Facto* adalah suatu penelitian yang dilakukan untuk meneliti peristiwa yang telah terjadi dan guna mengetahui faktor-faktor yang dapat menyebabkan timbulnya kejadian tersebut [6]. Penelitian yang dilakukan bermaksud untuk mengetahui pengaruh antara intensitas penggunaan gadget terhadap interaksi sosial dengan berpedoman rumusan masalah yang ditentukan peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif guna mengukur pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial siswa kelas V Sekolah Dasar Islam Terpadu Umar Bin Khathab Juwana.

---

[5] Ridho Dwi Putra et al., "Design Penelitian Kuantitatif: Pengertian Dan Macam-Macam Jenisnya," *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 5, no. 3 (2025): 191–99, https://doi.org/10.56832/edu.v5i3.1805.

[6] Asyrifah Zaini Wahdah and Putri Nur Malasari, "Studi Ex Post Facto: Apakah Kecerdasan Emosional Berkontribusi Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa?," *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)* 4, no. 2 (2022): 123–38, https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i2.4093.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket dengan skala Likert yang terdiri atas angket intensitas penggunaan gadget dan angket interaksi sosial. Skala yang digunakan memiliki empat alternatif jawaban, yaitu Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS).Instrumen intensitas penggunaan gadget pada awalnya terdiri atas 40 item yang disusun berdasarkan lima aspek, yaitu komunikasi, sosial, pendidikan, media belajar, dan hiburan. Masing-masing aspek dijabarkan ke dalam indikator yang kemudian dikembangkan menjadi item favorable dan unfavorable. Setelah dilakukan uji validitas, diperoleh 26 item yang dinyatakan valid dan digunakan dalam penelitian.

Instrumen interaksi sosial pada awalnya terdiri atas 32 item yang disusun berdasarkan empat aspek, yaitu komunikasi, sikap, tingkah laku kelompok, dan norma sosial. Setiap aspek dikembangkan menjadi item favorable dan unfavorable. Setelah dilakukan uji validitas, diperoleh 20 item yang dinyatakan valid dan digunakan dalam penelitian. Uji validitas instrumen dilakukan menggunakan korelasi Pearson Product Moment dengan bantuan program SPSS versi 25. Berdasarkan hasil uji validitas, item dinyatakan valid apabila nilai korelasi item lebih besar daripada nilai r tabel. Pada instrumen intensitas penggunaan gadget diperoleh 26 item valid, sedangkan 14 item dinyatakan tidak valid. Pada instrumen interaksi sosial diperoleh 20 item valid dari 32 item yang diuji.

Selanjutnya, uji reliabilitas dilakukan menggunakan koefisien Cronbach's Alpha dengan bantuan SPSS versi 25. Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen intensitas penggunaan gadget memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,923 dengan 40 item, sedangkan instrumen interaksi sosial memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,727 dengan 32 item. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kedua instrumen memiliki tingkat konsistensi yang baik sehingga dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data penelitian.

Peneliti menggunakan teknik *sampling* jenuh, menegaskan bahwa sampling adalah proses pengambilan data dengan contoh atau sampel (sample) dari sebagian populasi[7]. Jadi bagian yang diambil dari populasi yang menjadi objek penelitian sesungguhnya disebut contoh atau sampel (sample), sedangkan metodologi atau proses untuk memilih dan mengambil individu-individu yang masuk menjadi sampel yang representatif dikatakan atau

[7] Abdul Wakhid, Nila Sari Andriani, and Mona Saparwati, "Kemampuan Interaksisosial Siswa Usia 10-12 Tahun Diungaran Describe Social Interaction Capabilities of Students Aged 10-12 Years Old in Ungaran .," *Keperawatan* 5 No 2 (2017): 87–90, https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JKJ/article/view/4491.

disebut dengan "sampling".[8] Dalam proses sampling perlu dimengerti tentang beberapa istilah.hal ini dilakukan oleh peneliti karena jumlah populasi kelas V relatif kecil, yaitu kurang dari 100 siswa. Sampel adalah jumlah dan karakteristik suatu populasi bila populasinya besar dan tidak mungkin bagi seorang peneliti untuk mempelajari semuanya [9]Tujuan peneliti menggunakan *sampling* jenuh adalah untuk mendapatkan data yang lebih akurat karena semua anggota populasi diteliti dan relevan dengan karakteristik sampel yang sudah ditentukan oleh peneliti yaitu intensitas penggunaan *Gadget*.

[10]Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner dengan skala pengukuran menggunakan skala *Likert*. Skala Likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur persepsi, sikap atau pendapat seseorang atau kelompok mengenai sebuah peristiwa atau fenomena sosial [11]Terdapat dua bentuk pertanyaan dalam skala likert, yaitu bentuk pertanyaan positif untuk mengukur skala positif, dan bentuk pertanyaan negative untuk mengukur skala negatif. [12]Dalam skala *Likert* variabel akan diukur dan dijabarkan untuk menjadi indikator variabel, kemudian di jadikan sebagai pandangan peneliti dalam menyusun item instrumen penelitian.

Agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan di permudah dalam penyusunan item instrumen, setelah itu dilakukan uji validitas dan reliabilitas, pengujian validitas dan reliabilitas tiap butir di gunakan untuk menganalisis *item* dan skor tiap *item* sehingga diperoleh valid dan tidak valid, valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur sedangkan tidak valid berarti intrumen tersebut gugur atau tidak bisa digunakan untuk penelitian, data penelitian dianalisis menggunakan IBM-SPSS Statistics. Analisis diawali dengan uji normalitas sebagai persyaratan análisis. Selanjutnya uji linearitas untuk mencari hubungan antara yang linear antara variable bebas dan variable terikat. Selanjutnya

---

[8] Niswara R, Muhajir, and Untari M, "Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap High Order Thinking Skill," *Mimbar PGSD Undiksha* 7, no. 2 (2017): 85–90, https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/17493%0Ahttps://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/download/17493/10513.

[9] Putra et al., "Design Penelitian Kuantitatif: Pengertian Dan Macam-Macam Jenisnya."

[10] Afifah Aulia Zayrin et al., "Analisis Instrumen Penelitian Pendidikan (Uji Validitas Dan Relibilitas Instrumen Penelitian)," *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora* 3, no. 2 (2025): 780–89, https://doi.org/10.61104/jq.v3i2.1070.

[11] Nurul Anisah and Ratih Puspasari, "Sistem Informasi Kuesioner Materi Pembelajaran SMP Swasta Generasi Bangsa Martubung Menggunakan Skala Likert," *Jurnal JUREKSI (Jurnal Rekayasa Sistem)* 2, no. 2 (2024): 604–17, https://www.kti.potensi-utama.org/index.php/JUREKSI/article/view/1389.

[12] Afifah Aulia Zayrin et al., "Analisis Instrumen Penelitian Pendidikan (Uji Validitas Dan Relibilitas Instrumen Penelitian)."

uji regresi linear sederhana untuk mengetahui pengaruh *gadget* terhadap interaksi sosial. Seluruh analisis data dilakukan.[13]

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, normalitas data pada variabel penelitian dievaluasi dengan menggunakan *Kolmogorov-Smirnov Test*.[14] Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai sejauh mana distribusi data penggunaan *gadget* dan interaksi sosial dapat dianggap sebagai distribusi yang mendekati distribusi normal. Uji Normalitas dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 25.

Tabel. 1 Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

		Unstandardiz Ed Residual
N		87
Normal Parameters	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.31792365
Most Extreme Differences	Absolute	0.90
	Positive	0.90
	Negative	-.50
Test Statistic		090
Asymp. Sig (2-tailed)		079

Dari uji normalitas pada tabel *One-Sample Kolmogrov-Smirnov Test*, besarnya *Kolmogrov-Smirnov Test,* maka dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini berdistribusi normal karena nilai *Asymp Sig(2-tailed)*0,079>0,05 maka residual pada model regresi dinyatakan berdistribusi normal.

Uji linieritas[15] bertujuan untuk mengetahui apakah variabel terikat dan variabel bebas bersifat linier atau tidak. Kriteria yang digunakan adalah bahwa hubungan dianggap linier jika nilai signifikasi >0,05,sedangkan jika nailainya <0,05 maka hubungan dianggap tidak

[13] Anasari Anasari, Lidiana Rahayu Ningsih, and Risma Anita Puriani, "Analisis Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Dalam Penelitian Bimbingan Dan Konseling Melalui Literature Review," *Edukasi Elita : Jurnal Inovasi Pendidikan* 3, no. 2 (2026): 98–115, https://journal.lpkd.or.id/index.php/Edukasi/article/view/2999.

[14] Giatma Dwijuna Ahadi and Neni Nur Laili Ersela Zain, "The Simulation Study of Normality Test Using Kolmogorov-Smirnov ," *Eigen Mathematics Jurnal* 6, no. 1 (2023): 12–19, http://eigen.unram.ac.id/index.php/eigen/article/view/131.

[15] Agung AWS Waspodo, Nurul Chotimah Handayani, and Widya Paramita, "Pengaruh Kepuasan Kerja Dan Stres Kerja Terhadap Turnover Intention Pada Karyawan PT. Unitex Di Bogor," *Jurnal Riset Manajemen Sains Indonesia (JRMSI)* 4, no. 1 (2013): 97–115, https://jom.unsurya.ac.id/index.php/jimen/article/view/18.

linier. Berikut adalah hasil uji linieritasnya dengan SPSS versi 25.dianggap linier jika nilai signifikasi >0,05,sedangkan jika nailainya <0,05 maka hubungan dianggap tidak linier. Berikut adalah hasil uji linieritasnya dengan SPSS versi 25.

Tabel. 2 Hasil Uji Linieritas

	Anova Tabel	
	F	Sig
Penggunaan *Gadget** Interaksi Sosial(*Combined)*	7.918	<0,001
Linearity	250.402	<0,001
Deviation from Linearity	1.364	0.155

Berdasarkan tabel hasil uji linearitas menggunakan SPSS, diperoleh bahwa nilai signifikansi pada bagian *Deviation from Linearity* sebesar 0,155 dari tabel *Annova* bagian *Deviation from linearity*. Karena nilai signifikansi 0,155 > 0,05, maka H_0 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hubungan antara variabel bebas (penggunaan *gadget)* dan variabel terikat (interaksi sosial) bersifat linier. Dengan demikian dapat diartikan bahhwa asumsi linearitas dalam penelitian ini telah terpenuhi sehingga analisis regresi linier sederhana dapat dilanjutkan.

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan analisis regresi linier sederhana[16] untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial : studi korelasional pada siswa kelas V Sekolah Dasar Islam Terpadu Umar bin Khathab Juwana. Dengan pengolahan data melalui SPSS versi 25.

Tabel. 3 Uji Signifikansi Model Regresi

Penggunaan gadget * interaksi sosial	Df	Mean square	F	Sig
Regression	1	2423.972	217.628	<0,001
Residual	85	11.138		
Total	86			

Dari *output* ANOVA diketahui bahwa nilai F hitung = 217.628 dengan tingkat signifikansi 0,000<0,05. Hal ini memiliki arti bahwa model regresi dapat digunakan untuk mengukur pengaruh antara penggunaan *gadget(X)* terhadap interaksi sosial (Y).

[16] Dwi Candra Yuniar et al., "Pelatihan Analisis Regresi Linear Sederhana Menggunakan Aplikasi IBM SPSS Di Politeknik Penerbangan Palembang," *Jurnal ABDINUS : Jurnal Pengabdian Nusantara* 8, no. 3 (2024): 810–22, https://doi.org/10.29407/ja.v8i3.23667.

Tabel. 4 Nilai Konstant Tabel *Coefficients*

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	96.814	2.294		42.208	<0,001
Penggunaan gadget	-0,455	0,031	-0,848	-14.752	<0,001

Diketahui *output* dalam tabel *Coefficients* menunjukan nilai *constant* (a) sebesar 96.814. Nilai penggunaan gadget (b/ koefisien regresi) sebesar -0,455 sehingga persamaan regresinya dapat ditulis sebagai berikut .

Y = a+bX

Y = 96.814 + (-0,455 X)

Persamaan tersebut dapat diartikan bahwa.

1. Konstanta sebesar 96.814 berarti nilai konsistensi variabel interaksi sosial (Y) sebesar 96.814.
2. Koefisien regresi variabel penggunaan gadget (X) sebesar -0,455 menunjukkan bahwa setiap peningkatan nilai penggunaan gadget sebesar 1 satuan**,** maka nilai interaksi sosial (Y) diperkirakan menurun sebesar 0,455 satuan**,** dengan asumsi variabel lainnya tetap. Nilai koefisien regresi yang negatif menunjukkan bahwa arah hubungan atau pengaruh antara variabel penggunaan gadget (X) terhadap interaksi sosial (Y) adalah negatif**.** Artinya, semakin tinggi penggunaan gadget, maka cenderung semakin rendah tingkat interaksi sosial siswa.Kemudian berdasarkan nilai signifikansi yang diperoleh dari tabel Coefficients sebesar 0,001<0,005, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa variabel penggunaan gadget (X) berpengaruh terhadap variabel interaksi sosial (Y). Uji signifikansi dengan Uji t, diketahui nilai t htung sebesar -14.752> t tabel 1.988 dan nilai signifikansi <0.05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian,dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget berpengaruh secara signifikan terhadap interaksi sosial siswa kelas V Sekolah Dasar Islam Terpadu Umar Bin Khatthab Juwana.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pada siswa kelas V Sekolah Dasar Islam Terpadu Umar Bin Khathab

Juwana. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu diuji melalui normalitas dan uji linearitas untuk memastikan bahwa data memenuhi analisis regresi linear sederhana. berdasarkan nilai signifikansi yang diperoleh dari tabel Coefficients sebesar 0,001<0,005, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa variabel penggunaan gadget (X) berpengaruh terhadap variabel interaksi sosial (Y). Uji signifikansi dengan Uji t, diketahui nilai t htung sebesar -14.752> t tabel 1.988 dan nilai signifikansi <0.05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian,dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget berpengaruh secara signifikan terhadap interaksi sosial siswa kelas V Sekolah Dasar Islam Terpadu Umar Bin Khatthab Juwana.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Witarsa et al. (2018) yang menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tinggi dapat memengaruhi perkembangan sosial anak karena mengurangi kesempatan untuk melakukan interaksi secara langsung dengan lingkungan sekitarnya. Penelitian tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat menyebabkan anak lebih banyak beraktivitas secara individual. Hasil ini mendukung temuan penelitian saat ini yang menunjukkan arah pengaruh negatif penggunaan gadget terhadap interaksi sosial siswa. Oleh karena itu, hasil penelitian ini memiliki implikasi bagi layanan Bimbingan dan Konseling (BK), yaitu memberikan bimbingan kepada siswa mengenai pengelolaan waktu dan penggunaan gadget secara bijak, serta meningkatkan kemampuan komunikasi, kerja sama, dan interaksi sosial melalui layanan bimbingan klasikal maupun kelompok.

Perkembangan sosial anak diperoleh dari kematangan dan kesempatan belajar dari berbagai respons lingkungan terhadap anak. Perkembangan sosial yang optimal diperoleh dari respons sosial yang sehat dan kesempatan yang diberikan kepada anak untuk mengembangkan konsep diri yang positif. Melalui kegiatan bermain, anak dapat mengembangkan minat dan sikapnya terhadap orang lain. Dan sebaliknya aktivitas yang terlalu banyak didominasi oleh guru akan menghambat perkembangan sosial emosi anak.[17] Salah satu perkembangan teknologi yang sangat mempengaruhi pola pikir manusia adalah gadget. Berkaitan dengan pengaruh gadget sosial selain itu anak juga kurang peka dan bahkan cenderung tidak perduli terhadap lingkungannya. Hal ini tentunya sangat membahayakan perkembangan sosial pada siswa SD.Sebagai orang tua, sebaiknya mereka membimbing dan

[17] Ariston and Frahasini, "JOURNAL OF EDUCATIONAL REVIEW AND RESEARCH, Vol. 1 No. 2."

memantau serta memberikan pemahaman yang baik kepada anak untuk lebih selektif dalam memilih permainan (game online) yang terdapat pada gadget.[18]

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap interaksi sosial pada siswa kelas V Sekolah Dasar Islam Terpadu Umar Bin Khathab Juwana,dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian telah tercapai yaitu untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap interaksi sosial siswa kelas V Sekolah Dasar Islam Terpadu Umar Bin Khathab Juwana. Hasil analisis data menggunakan analisis regresi linier sederhana menunjukan bahwa intensitas penggunaan gadget berpengaruh secara signifikan terhadap interaksi sosial siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji r yang menunjukan nilai sebesar 0,848. Nilai tersebut menunjukan bahwa hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan interaksi sosial siswa termasuk dalam kategori sangat kuat, koefisien regresi bernilai negatif menunjukan hubungan kedua variabel bersifat berlawanan arah, yaitu semakin tinggi intensitas penggunaan gadget maka semakin rendah interaksi sosial siswa, selain itu diperoleh nilai R Square sebesar 0,719 yang berarti bahwa sebesar 71,9% variasi interaksi sosial siswa dapat dijelaskan oleh intensitas penggunaan gadget.

IMPLIKASI

Implikasi bagi pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling disekolah bertujuan untuk membantu siswa untuk mengembangkan potensi seoptimal mungkin. Layanan bimbingan dan konseling diberikan kepada semua siswa, namun prioritas layanan diberikan kepada siswa yang mengalami masalah. Salah satu indikator masalah yang dihadapi siswa adalah interaksi sosial yang ditunjukan dengan rendahnya interaksi antar teman sebaya,bekerja sama dalam kelompok,menghargai pendapat orang lain,dan membangun hubungan interpersonal merupakan aspek perkembangan yang perlu dikembangkan sejak usia dasar. Rendahnya tingkat interaksi sosial siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya yang ditemukan oleh peneliti yang menunjukan bahwa intensitas penggunaan gadget berpengaruh secara signifikan terhadap tingkat interaksi sosial siswa kelas V Sekolah Dasar

[18] Yohana RPengaruh Penggunaan GadgeSianturit Terhadap. U., "Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Kewarganegaraan* 5, no. 1 (n.d.): 276–84.

Umar Bin Khathab Juwana. Temuan penelitian ini juga memperlihatkan bahwa 71,9% perubahan interaksi sosial dipengaruhi oleh intensitas penggunaan gadget,oleh karena itu guru Bimbingan dan Konseling memiliki peran penting dalam mengantisipasi dampak oenggunaan gadget terhadap perkembangan sosial peserta didik melalui layanan Bimbingan dan Konseling. Sebagai tindak lanjut hasil penelitian dapat dijadikan *need assessment* dalam penyusunan Rencana Pelaksaanaan Layanan (RPL) khususnya pada bidang bimbingan pribadi dan bimbingan sosial.

Berdasarkan hasil penelitian,beberapa alternatif layanan yang dapat dilaksanakan oleh guru Bimbingan dan Konseling antara lain :

a. Melaksanakan asesmen kebutuhan peserta didik untuk mengidentifikasi tingkat intensitas penggunaan gadget serta dampaknya terhadap interaksi sosial .
b. Memberikan layanan bimbingan klasikal secara rutin mengenai dampak positif dan negatif penggunaan gadget serta cara manajemen waktu dan etika berkomunikasi di era digital.
c. Melaksanakan layanan konsultasi dengan orang tua dan wali kelas untuk menyusun strategi pengawasan penggunaan gadget ketika dirumah maupun disekolah salah satunya dengan cara melakukan polling whatsapp di akhir sabtu untuk mengawasi penggunaan gadget ketika dirumah.
d. Memberikan layanan konseling individu kepada siswa yang menunjukan gejala kecanduan gadget seperti kesulitan berkomunikasi,mudah marah ketika diajak ngobrol teman,lebih suka menyendiri,atau sukar beinteraksi dengan teman sebaya.
e. Melaksanakan evaluasi dan tindak lanjut rutin layanan BK secara berkala dengan bekerja sama bersama wali kelas untuk mengetahui perubahan perilaku siswa tersebut.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan landasan dan pedoman guru Bimbingan konseling dalam membantu siswa memanfaatkan gagdet secara positif tanpa menghambat perkembangan sosialnya. Program BK yang disusun berdasarkan hasil asesmen kebutuhan siswa dan bekerja sama dengan sekolah,keluarga, dan lingkungan diharapkan mampu meningkatkan kualitas interaksi sosial dan mencegah permasalahan sosial akibat penggunaan gadget yang berlebihan.

DAFTAR PUSTAKA

Adrias, Ann.s joshanda. "Corresponding Author*" 10 (2025). https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/23865.

Afifah Aulia Zayrin, Hayatun Nupus, Khalista Khansa Maizia, Siska Marsela, Rully Hidayatullah, and Harmonedi Harmonedi. "Analisis Instrumen Penelitian Pendidikan (Uji Validitas Dan Relibilitas Instrumen Penelitian)." *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora* 3, no. 2 (2025): 780–89. https://doi.org/10.61104/jq.v3i2.1070.

Ahadi, Giatma Dwijuna, and Neni Nur Laili Ersela Zain. "The Simulation Study of Normality Test Using Kolmogorov-Smirnov ,." *Eigen Mathematics Jurnal* 6, no. 1 (2023): 12–19. http://eigen.unram.ac.id/index.php/eigen/article/view/131.

Anasari Anasari, Lidiana Rahayu Ningsih, and Risma Anita Puriani. "Analisis Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Dalam Penelitian Bimbingan Dan Konseling Melalui Literature Review." *Edukasi Elita : Jurnal Inovasi Pendidikan* 3, no. 2 (2026): 98–115. https://journal.lpkd.or.id/index.php/Edukasi/article/view/2999.

Ariston, Yummi, and Frahasini. "JOURNAL OF EDUCATIONAL REVIEW AND RESEARCH, Vol. 1 No. 2." *Journal of Educational Review and Research* 1, no. 2 (2018): 86–91. https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JERR/article/download/1675/1143.

Ariston, Yummi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, and Stkip Singkawang. "Sosial Anak Sekolah Dasar." *Journal of Educational Review and Research* 1, no. 2 (2018): 88. https://ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/435/354.

Asyrifah Zaini Wahdah, and Putri Nur Malasari. "Studi Ex Post Facto: Apakah Kecerdasan Emosional Berkontribusi Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa?" *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)* 4, no. 2 (2022): 123–38. https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i2.4093.

Fahri, Lalu Moh., and Lalu A. Hery Qusyairi. "Interaksi Sosial Dalam Proses Pembelajaran." *Palapa* 7, no. 1 (2019): 149–66. https://doi.org/10.36088/palapa.v7i1.194.

Hurlock, Elizabth. *Perkembangan Anak Jilid 2*. jakarta: Erlangga, 1978.

Iftaqul Janah, Anwardiani, and Raden Diana. "Dampak Negatif Gadget Pada Perilaku Agresif Anak Usia Dini." *Generasi Emas* 6, no. 1 (2023): 21–28. https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2023.vol6(1).9365.

Kinter, Michael, and Nicholas E. Sherman. "Pengaruh Teknilogi Gadget Sebagai Media Pembelajaran," 2017. https://journal.umpr.ac.id/index.php/bitnet/article/view/752.

Ma, Pesantren Al-, R U F Bandar, and L O R Kedir. "IDEA : Jurnal Psikologi IDEA : Jurnal Psikologi"6,no.1(2022):61–74.http://ejournal.undar.or.id/index.php/idea/article/view/15.

Misnah, Siti, Muhammad Zainal Abidin, and Mubarak Mubarak. "Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Psikologi Islam Uin Antasari Banjarmasin." *Jurnal Al-Husna* 1, no. 3 (2021): 237. https://doi.org/10.18592/jah.v1i3.4238.

Nurul Anisah, and Ratih Puspasari. "Sistem Informasi Kuesioner Materi Pembelajaran SMP Swasta Generasi Bangsa Martubung Menggunakan Skala Likert." *Jurnal JUREKSI (Jurnal Rekayasa Sistem)* 2, no. 2 (2024): 604–17. https://www.kti.potensi-utama.org/index.php/JUREKSI/article/view/1389.

Putra, Ridho Dwi, Muhammad Ali Murtadho, Muhammad Isnaini, and Muhammad Win Afgani. "Design Penelitian Kuantitatif: Pengertian Dan Macam-Macam Jenisnya." *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 5, no. 3 (2025): 191–99. https://doi.org/10.56832/edu.v5i3.1805.

R, Niswara, Muhajir, and Untari M. "Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap High Order Thinking Skill." *Mimbar PGSD Undiksha* 7, no. 2 (2017): 85–90. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/17493%0Ahttps://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/download/17493/10513.

Tua, Oleh Orang. "10_24929_Fh_V9I1_2051," n.d. https://ejournal.wiraraja.ac.id/index.php/FH/article/view/2051.

Wakhid, Abdul, Nila Sari Andriani, and Mona Saparwati. "Kemampuan Interaksisosial Siswa Usia 10-12 Tahun Diungaran Describe Social Interaction Capabilities of Students Aged 10-12 Years Old in Ungaran ." *Keperawatan* 5 No 2 (2017): 87–90. https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JKJ/article/view/4491.

Waspodo, Agung AWS, Nurul Chotimah Handayani, and Widya Paramita. "Pengaruh Kepuasan Kerja Dan Stres Kerja Terhadap Turnover Intention Pada Karyawan PT. Unitex Di Bogor." *Jurnal Riset Manajemen Sains Indonesia (JRMSI)* 4, no. 1 (2013): 97–115. https://jom.unsurya.ac.id/index.php/jimen/article/view/18.

Yohana RPengaruh Penggunaan GadgeSianturit Terhadap. U. "Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Kewarganegaraan* 5, no. 1 (n.d.): 276–84.

Yuniar, Dwi Candra, Herlina Febiyanti, Minulya Eska Nugraha, Bambang Wijaya Putra, and Andika Dwi Pranata. "Pelatihan Analisis Regresi Linear Sederhana Menggunakan Aplikasi IBM SPSS Di Politeknik Penerbangan Palembang." *Jurnal ABDINUS : Jurnal Pengabdian Nusantara* 8, no. 3 (2024): 810–22. https://doi.org/10.29407/ja.v8i3.23667.