

ABSTRACT

This study entitled "The Influence of Using Gadgets on the Social Interaction of Class VIII Adolescents at SMP Ignatius Slamet Riyadi". This study used a sample of 55 respondents from class VIII students of SMP Ignatius Slamet Riyadi. In this study, the average respondent was female as many as 28 respondents with a percentage of 51% and 14 years old as many as 35 people with a percentage of 63.6%.

The research method used in this study is a quantitative research method with descriptive research type, using quantitative methods researchers obtain data using questionnaires or questionnaires so as to produce data in the form of values with statistical calculation techniques using simple linear regression analysis and t test using help with SPSS version 25. This research uses dependency media theory.

The results showed that there was a relationship between the use of gadgets and the social interactions of class VIII adolescents at SMP Ignatius Slamet Riyadi. Calculations performed using the SPSS version 25 program show that Fcount is 51,288, while Ftable is 4.02, meaning $51,288 > 4.02$. Based on the calculation of the criteria above, it can be concluded that H_a is accepted and H_0 is rejected, meaning that there is the influence of the gadget variable on the social interaction of class VIII adolescents at Ignatius Slamet Riyadi Middle School. The R Square results contained in the Model Summary table are 0.492, this shows that the influence of X (Gadget Use) contributes to Y (Social Interaction). Then the value of $r = 0.701$ is obtained and the coefficient of determination is 49.2%. Based on this value, it can be interpreted that the determination between the x and y variables of 49.2% for Gadgets is determined by Social Interaction while the remaining 48.8% is influenced by other factors.

Keywords: Gadgets, Social Interaction

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Remaja Kelas VIII SMP Ignatius Slamet Riyadi”. Pada penelitian ini menggunakan sampel sebanyak 55 responden siswa kelas VIII SMP Ignatius Slamet Riyadi. Dalam penelitian ini responden rata-rata adalah berjenis kelamin perempuan sebanyak 28 orang responden dengan presentase 51% dan berusia 14 tahun sebanyak 35 orang dengan presentase 63,6%.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif, dengan menggunakan metode kuantitatif peneliti memperoleh data dengan menggunakan teknik penyebaran kuesioner atau angket sehingga menghasilkan data berupa nilai dengan teknik perhitungan statistic dengan menggunakan analisis regresi linear sederhana dan uji t dengan menggunakan bantuin program *SPSS versi 25*. Penelitian ini menggunakan teori ketergantungan media.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial remaja kelas VIII SMP Ignatius Slamet Riyadi. Perhitungan yang dilakukan dengan menggunakan program *SPSS versi 25* menunjukkan bahwa Fhitung sebesar 51.288, sedangkan Ftabel sebesar 4,02, artinya $51.288 > 4,02$. Berdasarkan perhitungan kriteria diatas, dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya terdapat pengaruh variabel *gadget* terhadap interaksi sosial remaja kelas VIII di SMP Ignatius Slamet Riyadi. Hasil *R Square* yang terdapat pada tabel *Model Summary* adalah sebesar 0,492, hal ini menunjukkan bahwa sumbangan pengaruh X (Penggunaan *Gadget*) terhadap Y (Interaksi Sosial). Maka diperoleh nilai $r = 0,701$ dan koefisien determinasi 49,2%. Berdasarkan nilai tersebut dapat diartikan determinasi antara variabel x dan y sebesar 49,2% terhadap *Gadget* ditentukan oleh Interaksi Sosial sementara 48,8% selebih nya dipengaruhi oleh faktor lain.

Kata Kunci: *Gadget*, Interaksi Sosial

RINGKÉSAN

Ieu panalungtikan dijudulan “Pangaruh Ngagunakeun Gadget kana Interaksi Sosial Rumaja Kelas VIII di SMP Ignatius Slamet Riyadi”. Ieu panalungtikan ngagunakeun sampel 55 réspodén siswa kelas VIII SMP Ignatius Slamet Riyadi. Dina ieu panalungtikan, rata-rata réspodén awéwé saloba 28 réspodén kalayan persentase 51% jeung umur 14 taun saloba 35 urang kalayan persentase 63,6%.

*Métode panalungtikan anu digunakeun dina ieu panalungtikan nya éta métode panalungtikan kuantitatif kalayan jenis panalungtikan déskriptif, ngagunakeun métode kuantitatif panalungtik meunangkeun data ngagunakeun angkéat atawa angkéat sangkan ngahasilkeun data dina wangun peunteun kalawan téhnik itungan statistik ngagunakeun analisis régrési linier basajan jeung *t*. nguji ngagunakeun pitulung kalayan SPSS versi 25. Ieu panalungtikan ngagunakeun tiori kagumantungan média.*

*Hasilna nuduhkeun aya hubungan antara pamakéan gadget jeung interaksi sosial rumaja kelas VIII di SMP Ignatius Slamet Riyadi. Itungan anu dilakukeun ngagunakeun program SPSS vérsi 25 nunjukkeun yén *F*count nyaéta 51,288, sedengkeun *F*tabél nyaéta 4,02, hartina $51,288 > 4,02$. Dumasar kana itungan kritéria di luhur, bisa dicindekkeun yén *H*_a ditarima jeung *H*₀ ditolak, hartina aya pangaruh variabel gadget kana interaksi sosial rumaja kelas VIII SMP Ignatius Slamet Riyadi. Hasil *R* Square anu aya dina tabél Model Summary nyaéta 0,492, ieu nuduhkeun yén pangaruh *X* (Gadget Use) nyumbang kana *Y* (Social Interaction). Saterusna nilai $r = 0,701$ dimeunangkeun sarta koefisien determinasi nyaéta 49,2%. Dumasar kana nilai ieu, bisa ditafsirkeun yén determinasi antara variabel *x* jeung *y* 49,2% pikeun Gadget ditangtukeun ku Interaksi Sosial sedengkeun sésana 48,8% dipangaruhan ku faktor séjén.*

Kata Kunci: Parabot, Interaksi Sosial