

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab empat ini akan berisikan penjelasan mengenai temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan yang dibentuk sesuai dengan urutan rumusan masalah penelitian serta akan membahas mengenai pengaruh *nomophobia gadget* terhadap interaksi sosial mahasiswa Pendidikan IPS Universitas Pendidikan Indonesia.

#### 1.1 Deskripsi Subjek Penelitian

##### 1.1.1 Profil Nomophobia Gadget

*Nomophobia* Pertama kali diidentifikasi pada tahun 2008, munculnya *Nomophobia*, meningkat tajam di Inggris (Envoy, 2014). Sebuah survei terbaru dari 1.000 orang yang bekerja, dilakukan dengan menggunakan OnePoll, menemukan dua pertiga dari responden takut kehilangan atau hidup tanpa telepon genggam mereka. Penelitian, yang disponsori oleh Envoy mengungkapkan bahwa 41% dari orang yang diwawancarai, mengatakan dalam upaya untuk tetap terhubung dengan orang disekitarnya maka mereka memiliki dua telepon genggam atau lebih (Envoy, 2014). Kata *Nomophobia* merupakan singkatan dari *no-mobile-phone phobia*, yang diciptakan pada tahun 2010 oleh kantor pos Inggris, untuk melihat kecemasan yang diderita oleh pengguna telepon genggam. Studi ini menemukan bahwa hampir 53 % pengguna telepon genggam di Inggris cenderung menjadi cemas ketika mereka berada jauh dari telepon genggam mereka, kehabisan baterai, atau tidak memiliki jangkauan jaringan (Elmore, 2014).

Berdasarkan penelitian (Yildirim C dan Correia, 2015) dikemukakan bahwa *nomophobia* adalah ketakutan tidak dapat menggunakan *gadget* atau *smartphone* yang ditawarkannya. Hal ini mengacu pada ketakutan saat tidak dapat melakukan komunikasi, kehilangan koneksi, tidak bisa memperoleh informasi melalui *smartphone*, dan kehilangan kenyamanan yang disediakan oleh *smartphone*. Individu yang mengalami *nomophobia* menghabiskan lebih banyak waktunya dengan *gadget*, sehingga dapat berdampak negatif. Individu yang mengalami

*nomophobia* juga akan merasa cemas apabila berpisah dengan *gadget* sehingga terjadinya peningkatan durasi waktu individu yang terpapar layar *gadget*. Hal ini menyebabkan masalah kesehatan, terutama sakit kepala dan mata lelah. Peneliti juga melakukan wawancara pada salah satu pengguna *gadget* yang berstatus sebagai mahasiswa tentang dampak buruk yang dirasakannya akibat penggunaan *gadget* yang berlebihan. Hasil wawancara menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* secara berlebihan menyebabkan kurang tidur, sakit pada tangan dan mata, serta menunda pengerjaan tugas kuliah.

### 1.1.2 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Pendidikan Indonesia yang berlokasi di Jl. Dr. Setiabudi No. 229. Program Studi Pendidikan IPS Jenjang Sarjana, Magister, dan Doktor secara terintegrasi berada dalam naungan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (FPIPS) Universitas Pendidikan Indonesia (UPI). Kajian utama Pendidikan IPS adalah kajian ilmu-ilmu sosial diantaranya yaitu Sejarah, Geografi, Ekonomi, Sosiologi, Hukum, Politik, dan Antropologi yang dikemas secara tematis dan terintegrasi (interdisipliner, multidisiplin dan transdisipliner) dengan teori pendidikan IPS dalam teori dan praktik penelitian pendidikan IPS. Berdasarkan surat keputusan BAN-PT Nomor 128/SK/BANPT/Akred/S/II/2019, disebutkan bahwa Program Studi Pendidikan Ilmu Sosial pada Program Sarjana Universitas Pendidikan Indonesia Bandung terakreditasi dengan peringkat A. Berlaku mulai 19 Februari 2019 sampai dengan 19 Februari 2024. Program Studi Pendidikan IPS memiliki jumlah dosen sebanyak 27 dosen untuk program Sarjana, 17 dosen untuk program Magister dan 14 dosen untuk program Doktor. Lalu Program Studi Pendidikan IPS memiliki jumlah mahasiswa sebanyak 450 mahasiswa program Sarjana.

Dilansir dari ([pips.upi.edu](http://pips.upi.edu)) rumusan visi dari Program studi Pendidikan IPS adalah menjadi prodi yang terkemuka dan unggul

dalam bidang pendidikan IPS pada tahun 2025 di tingkat nasional dan internasional.

Gambar 4. 1 Kondisi Lingkungan FPIPS



Gambar 4. 2 Kondisi Lingkungan FPIPS



### 1.1.3 Karakteristik Responden

#### 1. Karakteristik Populasi dan Sampel

Populasi pada penelitian ini berjumlah 280 mahasiswa dari Program Studi Pendidikan IPS Universitas pendidikan Indonesia berdasarkan Angkatan 2020, 2021, 2022, dan 2023 pengguna gadget aktif. Peneliti menentukan rumus yang digunakan dalam Teknik pengambilan sampel yaitu rumus slovin.

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Dimana :

n = jumlah sampel

N = jumlah populasi

$e$  = presentase kelonggaran ketidak telitian karena kesalahan sampel yang masih dapat di toleransi (5%).

Berdasarkan rumus tersebut, maka dapat ditentukan rumus sebagai berikut :

Dimana :

$n$  = jumlah sampel

$N$  = jumlah populasi

$e$  = presentase kelonggaran ketidak telitian karena

kesalahan sampelyang masih dapat ditoleransi (5%)

Berdasarkan rumus tersebut, maka dapat ditentukan rumus sebagai berikut :

$$n = \frac{280}{1 + 280 (0,05)^2}$$

$$n = \frac{280}{1 + 0,7}$$

$$n = \frac{280}{1,7}$$

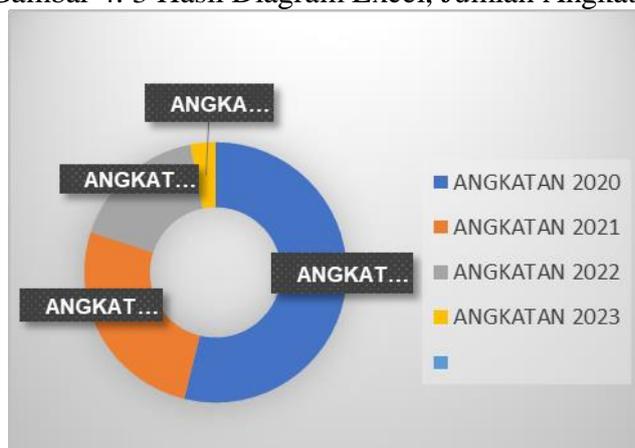
$$n = 164$$

Maka, besarnya sampel yang diambil dalam penelitian ini dengan data yang diperoleh adalah 65 mahasiswa. Berikut ini merupakan tabel data karakteristik responden berdasarkan populasi dan sampel dalam penelitian ini :

Tabel 4. 1 Tabel data karakteristik responden berdasarkan populasi dan sampel

Angkatan	Frekuensi	Persen	Kumulatif Persen
2020	35	55%	55%
2021	17	25%	25%
2022	11	15%	15%
2023	2	5%	5%
Total	65	100%	100%

Gambar 4. 3 Hasil Diagram Excel, Jumlah Angkatan



Sumber : Microsoft Excel

Perhitungan diagram di atas dapat diketahui bahwa dari 65 responden yang berpartisipasi sebagai sampel terdiri dari 4 angkatan, yakni 2020, 2021, 2022, dan 2023. Karakteristik responden dengan jumlah populasi mahasiswa 280 orang yang terbagi menjadi 4 angkatan, peneliti mengambil sampel sebanyak 65 orang diambil dengan seluruh mahasiswa angkatan 2020-2023 dengan rincian sebagai berikut :

## 1.2 Hasil Penelitian

### 1.2.1 Uji Validitas

Uji validitas dalam penelitian ini dihitung dengan cara melakukan perbandingan antara r-hitung dengan r-tabel. Apabila hasil yang diperoleh berupa  $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$  dapat dinyatakan bahwa pertanyaan tersebut valid, jika perolehan hasil  $r\text{-hitung} < r\text{-tabel}$  dinyatakan bahwa pertanyaan tersebut tidak valid. Berikut merupakan paparan hasil uji validitas dari setiap variabel :

#### 1. Variabel *Nomophobia Gadget*

Dari kuesioner yang sudah dibagikan oleh peneliti, pertanyaan yang terdapat pada variabel ini berjumlah 12 indikator dengan 25 butir pertanyaan yang dihitung berdasarkan ketentuan. Angket yang dipakai oleh peneliti adalah angket tertutup dan non-tes. Pengujian butir soal pada uji validitas memakai jenis

pengolahan *pearson product moment* dengan dasar pengambilan keputusan dari uji validitas adalah item pernyataan dengan menggunakan taraf kesalahan signifikansi 5% dengan kriteria penilaian; jika nilai Sig. (2-tailed) < 0.05 maka artinya item tersebut dinyatakan valid sedangkan apabilanilai Sig. (2-tailed) > 0.05 maka artinya item tersebut dinyatakan tidak valid. Berikut merupakan hasil pengolahan uji validitas variabel X pada mahasiswa Pendidikan IPS UPI dengan sampel 65 orang adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Hasil Uji Validitas Variabel Nomophobia Gadget

No.	r-pbis	Sig-(2 tailed)	Pengujian	Kesimpulan
X1	0,498	0,001	Sig<0,05	Valid
X2	0,425	0,001	Sig<0,05	Valid
X3	0,475	0,001	Sig<0,05	Valid
X4	0,484	0,001	Sig<0,05	Valid
X5	0,495	0,001	Sig<0,05	Valid
X6	0,600	0,001	Sig<0,05	Valid
X7	0,620	0,001	Sig<0,05	Valid
X8	0,072	0,571	Sig>0,05	Tidak Valid
X9	0,286	0,021	Sig<0,05	Valid
X10	0,292	0,018	Sig<0,05	Valid
X11	0,438	0,001	Sig<0,05	Valid
X12	0,355	0,004	Sig<0,05	Valid
X13	0,458	0,001	Sig<0,05	Valid
X14	0,612	0,001	Sig<0,05	Valid
X15	0,591	0,001	Sig<0,05	Valid
X16	0,519	0,001	Sig<0,05	Valid
X17	0,312	0,012	Sig<0,05	Valid
X18	0,546	0,001	Sig<0,05	Valid
X19	0,282	0,023	Sig<0,05	Valid
X20	0,149	0,236	Sig<0,05	Tidak Valid
X21	0,511	0,001	Sig<0,05	Valid

X22	0,402	0,001	Sig<0,05	Valid
X23	0,557	0,001	Sig<0,05	Valid
X24	0,590	0,001	Sig<0,05	Valid
X25	0,679	0,001	Sig<0,05	Valid

Sumber IBM Statistics 27, 2024.

## 2. Variabel Interaksi Sosial

Tabel 4. 3 Hasil Uji Validitas Variabel (Y) Interaksi Sosial

No Butir Item	r <sup>2</sup> -pbis	Sig-(2 tailed)	Pengujian	Kesimpulan
X26	0,580	0,001	Sig<0,05	Valid
X27	0,547	0,001	Sig<0,05	Valid
X28	0,036	0,775	Sig>0,05	Tidak Valid
X29	0,471	0,001	Sig<0,05	Valid
X30	0,615	0,001	Sig<0,05	Valid
X31	0,516	0,001	Sig<0,05	Valid
X32	0,355	0,004	Sig<0,05	Valid
X33	0,190	0,129	Sig<0,05	Valid
X34	0,369	0,002	Sig<0,05	Valid
X35	0,046	0,715	Sig>0,05	Tidak Valid

Sumber IBM Statistics 27, 2024.

### 1.2.2 Uji Reliabilitas

Pada penelitian ini digunakan uji reliabilitas dengan cara menggunakan *Conbroach Alpha*. Suatu penelitian ini dinyatakan reliabel apabila *conbroach alpha* . 0,6 dengan tingkat signifikan 5%. Berikut erupakan hasil uji reliabilitas dari variabel-variabel penelitian:

Tabel 4. 4 Hasil Uji Reliabilitas

No	Variabel	Cronbach's Alpha	Keterangan
1.	<i>Nomophobia Gadget</i>	0.615	Reliabilitas Sedang
2.	Interaksi Sosial	0.508	Reliabilitas

			Sedang
--	--	--	--------

Berdasarkan Tabel *Reliability Statistics* di atas, di peroleh nilai Cronbach's Alpha 0,615. Dengan demikian angket dengan variabel *Nomophobia Gadget* (X) memiliki kategori Sedang. Kemudian berdasarkan Tabel *Reliability Statistics* di atas, di peroleh nilai Cronbach's Alpha 0,508. Dengan demikian angket dengan variabel Interaksi Sosial (Y) memiliki kategori Sedang. Maka diperoleh kesimpulan dari jawaban kuesioner untuk mengukur variabel *nomophobia gadget* dan variabel interaksi sosial adalah reliabel.

### 1.2.3 Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistic deskriptif ini adalah cara yang digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang dikumpulkan oleh peneliti, dengan tidak bermaksud menarik simpulan yang berkaitan dengan gambaran umum atau digeneralisasikan. Data yang disajikan dalam penelitian ini merupakan data yang dihasilkan berdasarkan kuesioner yang disebarkan kepada responden sehingga memperoleh jawaban yang berhubungan dengan variabel yang sedang di teliti. Penelitian ini memakai metode kuantitatif survei dengan sampel yang digunakan pada penelitian ialah mahasiswa Pendidikan IPS Universitas Pendidikan Indonesia, angkatan 2020 sampai 2023. Subjek penelitian ini yaitu mahasiswa aktif Pendidikan IPS dengan sampel yang di ambil adalah 65 orang. Hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti mengolah data sampel dan mengelompokkannya sesuai dengan kategorinya dan mendeskripsikan data dari variable bebas X yaitu *nomophobia gadget* dan variabel terikat Y *interaksi sosial* dengan menghitung menggunakan ukuran tendensi sentral yang terdiri dari nilai rata-rata atau mean, nilai Tengah atau median dan nilai yang paling banyak keluar atau modus, standar deviasi, serta rentang nilai. Hal ini merupakan langkah awal untuk mengetahui sejumlah nilai yang diperlukan unyuk langkah selanjutnya dalam pengolahan data serta memudahlan peneliti untuk menganalisis hasil yang akan diberitahukan

kepada pembaca. Berikut merupakan rincian hasil yang akan diberitahukan kepada pembaca. Berikut merupakan rincian hasil pengolahan data yang telah dilakukan menggunakan bantuan IBM SPSS version 27 :

Tabel 4. 5 Hasil Statistik Deskriptif Data Variabel X dan Y

<b>Statistics</b>			
		Nomophobia Gadget	Interaksi Sosial
N	Valid	65	65
	Missing	0	0
Mean		73.2154	26.1538
Std. Error of Mean		1.01704	.40086
Median		72.0000	26.0000
Mode		72.00 <sup>a</sup>	26.00
Std. Deviation		8.19964	3.23183
Variance		67.234	10.445
Range		39.00	19.00
Minimum		50.00	18.00
Maximum		89.00	37.00
Sum		4759.00	1700.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Sumber : IBM SPSS Statistic Version 27, 2024.

Perhitungan SPSS pada table di atas diketahui bahwa jumlah data (N) berjumlah 65 untuk variable bebas X (*nomophobia gadget*) dengan nilai Range 39, nilai rendah (minimum) yaitu 50 dan nilai tertinggi (maximum) yaitu 89 dengan total keseluruhan yaitu 4759.00, nilai rata-rata (Mean) 73.2154 dan standar deviasi yaitu 8.19964. pada variabel terikat Y (Interaksi Sosial) dengan nilai range 19 dan memiliki nilai terendah (minimum) yaitu 18 dan tertinggi (maximum) 37, secara keseluruhan data yang dimiliki oleh variabel Y ini berjumlah 1700.00, nilai rata-rata 26.1538 dan nilai standar deviasi yaitu 3.23183.

Kategorisasi diperlukan untuk melihat angka antara variabel X dan variabel Y untuk mengetahui hasil jawaban kedua variabel tersebut

dibagi kategorisasi menjadi 3 rentang, yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Proses ini perlu dilakukan untuk mengetahui hasil tingkat *nomophobia gadget* terhadap interaksi sosial pada mahasiswa Pendidikan IPS Universitas Pendidikan Indonesia. Proses mengolah data tersebut menggunakan pedoman yang telah terurai pada bab 3 dengan menggunakan variabel seperti berikut :

Tabel 4. 6 Kategorisasi Variabel X *Nomophobia Gadget*

<b>Nomophobia Gadget</b>			
<b>Kategori</b>	<b>Interval</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persen</b>
Rendah	50-64	9	13,7%
Sedang	65-79	39	59,9%
Tinggi	80-89	17	26,1%
Jumlah		65	100%

Tabel 4. 7 Kategorisasi Variabel Y Interaksi Sosial

<b>Interaksi Sosial</b>			
<b>Kategori</b>	<b>Interval</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persen</b>
Rendah	18-22	6	9,2%
Sedang	23-32	58	89,1%
Tinggi	33-37	1	1,5%
Jumlah		65	100%

Hasil pengolahan dalam distribusi frekuensi di atas dapat di ketahui bahwa variabel bebas (X) *nomophobia gadget* dengan jumlah data sebanyak 65 memiliki kategori yang terbagi menjadi rendah sebanyak 9 frekuensi atau setara dengan 13,7%, kategori sedang sebanyak 39 frekuensi atau setara dengan 59,9%, dan kategori tinggi sebanyak 17 frekuensi atau setara dengan 26,1%. Disimpulkan bahwa presentase pelaksanaan pengaruh *nomophobia gadget* pada mahasiswa Pendidikan IPS Universitas Pendidikan Indonesia dapat dikatakan dalam kategori sedang, yakni sebesar 59,9% serta frekuensi sebanyak 39 mahasiswa, dikarenakan rata-rata pada variabel X 73.2154 dan berkisar pada rentang 65-79 pada kategori sedang.

Hasil pengolahan dalam distribusi frekuensi di atas dapat di ketahui bahwa variabel terikat (Y) interaksi sosial dengan jumlah data sebanyak

65 memiliki kategori yang terbagi menjadi rendah sebanyak 6 frekuensi atau setara dengan 9,2%, kategori sedang sebanyak 58 frekuensi atau setara dengan 89,1%, dan kategori tinggi sebanyak 1 frekuensi atau setara dengan 1,5%. Disimpulkan bahwa presentase pelaksanaan pengaruh *nomophobia gadget* terhadap interaksi sosial pada mahasiswa Pendidikan IPS Universitas Pendidikan Indonesia dapat dikatakan dalam kategori sedang, yakni sebesar 89,1% serta frekuensi sebanyak 58 mahasiswa, dikarenakan rata-rata pada variabel Y 26.1538 dan berkisar pada rentang 23-32 pada kategori sedang.

#### **1.2.4 Distribusi Frekuensi Indikator Variabel X (*Nomophobia Gadget*)**

Distribusi frekuensi indikator diperlukan untuk mengetahui seberapa banyak aspek atau indikator yang dapat memengaruhi nilai dari suatu variabel. Dari tabel distribusi ini, akan terlihat berapa presentase setiap indikator yang berada pada variabel bebas X (*Nomophobia Gadget*) serta kontribusi setiap indikator pada angket yang disebar. Berikut merupakan hasil sebaran data distribusi frekuensi indikator variabel X:

Tabel 4. 8 Distribusi Frekuensi Indikator Variabel X (*Nomophobia Gadget*)

No.	Indikator	No butir item	Hasil Jawaban Responden	Presentase
1.	Tidak bisa melakukan komunikasi tanpa <i>gadget</i>	1	65	4%
2.	Tidak bisa kehilangan koneksi	2	65	4%
3.	Dapat memperoleh informasi	3	65	4%
4.	Memiliki kenyamanan saat menggunakan <i>gadget</i>	4	65	4%
5.	Mencerminkan identitas diri	5	65	4%
6.	Media bisa diajak bicara	6	65	4%
7.	Mempengaruhi kualitas komunikasi	7	65	4%
8.	Senang berkomunikasi hanya melalui <i>gadget</i>	8	65	4%
9.	Menggunakan <i>gadget</i> melalui tiga tingkat kesadaran (sadar, prasadar, ego, dan superego)	9-13	325	20%
10.	Menyebarkan penemuan baru bagi masyarakat	14-17	260	16%
11.	Merespons apa yang dikomunikasikan media	18-19	130	8%
12.	Menggunakan <i>gadget</i> sebagai keseharian	20-25	390	24%
	Jumlah		1625	100%

Sumber : Data peneliti diolah Microsoft Excel, 2024.

Hasil perhitungan pada tabel di atas disimpulkan setiap indikator memiliki kontribusi terhadap angket yang disebar. Kontribusi terbesar berasal dari indicator awal yaitu tidak bisa melakukan komunikasi tanpa gadger dengan presentase sebanyak 4% berangkat dari jumlah hasil responden mahasiswa Pendidikan IPS sebanyak 65 orang yang menjawab pada indikator tersebut, hal ini dikarenakan mahasiswa tidak bisa berlama-lama menjalankan aktivitasnya tanpa *gadget*. Indikator berikutnya dengan presentase 4% yaitu tidak bisa kehilangan koneksi pada *gadget*. Indikator dengan presentase 4% yaitu dapat memperoleh informasi. Indikator selanjutnya dengan presentase 4% yaitu memiliki kenyamanan sendiri saat menggunakan *gadget*. Indikator dengan presentase 4% yaitu mencerminkan identitas diri. Indikator dengan presentase 4% yaitu bahwa media bisa diajak bicara. Lalu indikator dengan presentase 4% *gadget* dapat mempengaruhi kualitas komunikasi. Indikator dengan presentase 4% yaitu senang berkomunikasi hanya melalui *gadget*. Indikator dengan presentase 20% yaitu menggunakan *gadget* dengan tiga tangga kesadaran (sadar, prasadar, ego dan superego). Indikator dengan presentase 16% yaitu menyebarkan penemuan baru bagi Masyarakat. Indikator dengan presentase 8% yaitu merespon apa yang dikomunikasikan oleh media. Kemudian indikator dengan presentase 24% yaitu menggunakan *gadget* sebagai keseharian. Hal ini terlihat dari jbaran pada sebaran skor indikator variabel X (*Nomophobia Gadget*).

### 1. Merasa takut ketika tidak bisa melakukan komunikasi dengan *gadget*

Tabel 4. 9 Distribusi Frekuensi Indikator Ke-1 Variabel X

No Item	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Jumlah
1. Tidak bisa Komunikasi	1	16	34	14	65
Presentase	2%	25%	52%	22%	100%

Sumber : Data Peneliti Diolah Microsoft Excel, 2024.

Berdasarkan data yang diperoleh untuk indikator pertama terkait melakukan komunikasi tanpa gadget memiliki presentase sebesar 4% dari hasil indikator. Sebanyak 65 sampel yang telah ditentukan oleh peneliti, sebanyak 1 % yang menjawab sangat tidak setuju, 16% menjawab tidak setuju, 34% yang menjawab setuju, dan 14% yang menjawab sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa setuju karena merasa takut apabila tidak bisa melakukan komunikasi dengan gadget. Banyak mahasiswa yang merasa *gadget* adalah barang yang sangat penting di kehidupannya, maka dari itu banyak mahasiswa yang akan berdampak menjadi pribadi yang individualis.

## 2. Tidak Bisa Kehilangan Koneksi Pada Gadget

Tabel 4. 10 Distribusi Frekuensi Indikator Ke-2 Variabel X

No Item	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Jumlah
2. Kehilangan_ Koneksi	2	20	25	18	65
Presentase	3%	31%	38%	28%	100%

Sumber : Data Peneliti Diolah Microsoft Excel, 2024.

Berdasarkan data yang diperoleh untuk indikator kedua terkait tidak bisa kehilangan koneksi pada *gadget* memiliki presentase sebesar 4% dari hasil indikator. Sebanyak 65 sampel yang telah dilakukan oleh peneliti, sebanyak 3% yang menjawab sangat tidak setuju, 20% menjawab tidak setuju, 25% yang menjawab setuju, dan 18% yang menjawab sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa setuju ketika tidak bisa kehilangan koneksi pada *gadget*. Adanya rasa cemas tersebut karena mahasiswa menjadikan sosial media sebagai dunianya dan takut apabila tertinggal informasi.

### 3. Memperoleh Banyak Informasi Melalui *Gadget*

Tabel 4. 11 Distribusi Frekuensi Indikator Ke-3 Variabel X

No Item	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Jumlah
3. Memperoleh Informasi	1	1	13	50	65
Presentase	2%	2%	20%	77%	100%

Sumber : Data Peneliti Diolah Microsoft Excel, 2024.

Berdasarkan data yang diperoleh untuk indikator ketiga terkait memperoleh banyak informasi melalui *gadget* memiliki presentase sebesar 4% dari hasil indikator. Sebanyak 65 sampel yang telah dilakukan oleh peneliti, sebanyak 2% yang menjawab sangat tidak setuju, 2% menjawab tidak setuju, 13% yang menjawab setuju, dan 50% yang menjawab sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa sangat setuju ketika banyak memperoleh informasi melalui *gadget*. Dengan hadirnya *gadget* dapat mengakses banyak informasi, seperti mencari pengetahuan di *google scholar* dan lain sebagainya. Dalam hal ini tentu *gadget* sangat membantu mahasiswa dalam mencari pengetahuan baru.

### 4. Memiliki Kenyamanan Tersendiri Saat Menggunakan *Gadget*

Tabel 4. 12 Distribusi Frekuensi Indikator Ke-4 Variabel X

No Item	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Jumlah
4. Memiliki_Kenyamanan	1	1	38	25	65
Presentase	2%	2%	58%	38%	100%

Sumber : Data Peneliti Diolah Microsoft Excel, 2024.

Berdasarkan data yang diperoleh untuk indikator ke empat terkait memiliki kenyamanan tersendiri saat menggunakan *gadget* memiliki

presentase sebesar 4% dari hasil indikator. Sebanyak 65 sampel yang telah dilakukan oleh peneliti, sebanyak 1% yang menjawab sangat tidak setuju, 1% menjawab tidak setuju, 58% yang menjawab setuju, dan 38% yang menjawab sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa setuju memiliki rasa nyaman sendiri ketika menggunakan gadget.

### 5. *Gadget* Dapat Mencerminkan Identitas Diri

Tabel 4. 13 Distribusi Frekuensi Indikator Ke-5 Variabel X

No Item	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Jumlah
5. Mencerminkan Identitas Diri	9	26	27	3	65
Presentase	14%	40%	42%	5%	100%

Sumber : Data Peneliti Diolah Microsoft Excel, 2024.

Berdasarkan data yang diperoleh untuk indikator ke lima terkait memiliki kenyamanan tersendiri saat menggunakan *gadget* memiliki presentase sebesar 4% dari hasil indikator. Sebanyak 65 sampel yang telah dilakukan oleh peneliti, sebanyak 14% yang menjawab sangat tidak setuju, 40% menjawab tidak setuju, 42% yang menjawab setuju, dan 5% yang menjawab sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa setuju bahwa *gadget* dapat mencerminkan Identitas diri mereka.

## 6. Melalui *gadget* saya memiliki kemampuan untuk berinteraksi secara verbal

Tabel 4. 14 Distribusi Frekuensi Indikator Ke-6 Variabel X

No Item	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Jumlah
6. Kemampuan Berinteraksi	2	12	33	18	65
Presentase	3%	18%	51%	28%	100%

Sumber : Data Peneliti Diolah Microsoft Excel, 2024.

Berdasarkan data yang diperoleh untuk indikator ke enam terkait melalui *gadget* dapat memiliki kemampyan untuk berinteraksi secara verbal memiliki presentase sebesar 4% dari hasil indikator. Sebanyak 65 sampel yang telah dilakukan oleh peneliti, sebanyak 3% yang menjawab sangat tidak setuju, 18% menjawab tidak setuju, 51% yang menjawab setuju, dan 28% yang menjawab sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki kemampuan untuk berinteraksi secara verbal dengan lingkungan sekitar.

## 7. Dengan adanya penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi kualitas komunkasi interpersonal

Tabel 4. 15 Distribusi Frekuensi Indikator Ke-7 Variabel X

No Item	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Jumlah
7. Kualitas Komunikasi	1	8	42	14	65
Presentase	2%	12%	65%	22%	100%

Sumber : Data Peneliti Diolah Microsoft Excel, 2024.

Berdasarkan data yang diperoleh untuk indikator ke tujuh terkait penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi kualitas komunikasi interpersonal memiliki presentase sebesar 4% dari hasil indikator. Sebanyak 65 sampel yang telah dilakukan oleh peneliti, sebanyak 2%

yang menjawab sangat tidak setuju, 12% menjawab tidak setuju, 65% yang menjawab setuju, dan 22% yang menjawab sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa setuju dengan adanya *gadget* dapat mempengaruhi kualitas komunikasi interpersonal.

### 8. Lebih memilih berkomunikasi melalui *gadget* dari pada secara langsung

Tabel 4. 16 Distribusi Frekuensi Indikator Ke-8 Variabel X

No Item	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Jumlah
8. Berkomunikasi Gadget	16	36	7	6	65
Presentase	25%	55%	11%	9%	100%

Sumber : Data Peneliti Diolah Microsoft Excel, 2024.

Berdasarkan data yang diperoleh untuk indikator ke delapan terkait lebih memilih berkomunikasi melalui *gadget* dari pada secara langsung memiliki presentase sebesar 4% dari hasil indikator. Sebanyak 65 sampel yang telah dilakukan oleh peneliti, sebanyak 25% yang menjawab sangat tidak setuju, 55% menjawab tidak setuju, 11% yang menjawab setuju, dan 9% yang menjawab sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa tidak setuju ketika berkomunikasi melalui *gadget*, mereka lebih memilih berkomunikasi secara langsung kepada lingkungan sekitarnya.

### 9. Menggunakan *Gadget* melalui tiga Tingkat Kesadaran (sadar, ego, dan superego)

Tabel 4. 17 Distribusi Frekuensi Indikator Ke-9 Variabel X

No Item	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Jumlah Respon den	Prese n tase
9. Mampu Aturan	4	15	31	15	65	20%

10. Sadar Tidak Tergantung	1	10	29	25	65	20%
11. Menghabiskan Waktu	6	21	24	14	65	20%
12. Gaya Hidup	8	29	23	5	65	20%
13. Citra Diri	20	31	9	5	65	20%
TOTAL	39	106	116	64	325	100%

Sumber : Data Peneliti Diolah Microsoft Excel, 2024.

Berdasarkan data yang diperoleh untuk indikator ke sembilan mempunyai aturan pribadi dalam menggunakan *gadget* setiap harinya memiliki presentase sebesar 20% dari hasil indikator. Sebanyak 65 sampel yang telah dilakukan oleh peneliti, sebanyak 6% yang menjawab sangat tidak setuju, 23% menjawab tidak setuju, 48% yang menjawab setuju, dan 23% yang menjawab sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa setuju bahwa ketika menggunakan *gadget* mereka mempunyai aturan sendiri untuk mengendalikan diri di setiap harinya. Lalu berdasarkan data yang diperoleh untuk indikator ke sepuluh terkait memiliki strategi untuk tetap sadar dan tidak terlalu tergantung pada *gadget* memiliki presentase sebesar 20% dari hasil indikator. Sebanyak 65 sampel yang telah dilakukan oleh peneliti, sebanyak 2% yang menjawab sangat tidak setuju, 15% menjawab tidak setuju, 45% yang menjawab setuju, dan 38% yang menjawab sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa setuju bahwa ketika menggunakan *gadget* mereka akan memiliki strategi untuk tetap sadar dan tidak terlalu tergantung pada gadget khususnya dalam bersosial media. Selanjutnya berdasarkan data yang diperoleh untuk indikator ke sebelas terkait sering menghabiskan waktu ketika menggunakan *gadget*

memiliki presentase sebesar 20% dari hasil indikator. Sebanyak 65 sampel yang telah dilakukan oleh peneliti, sebanyak 9% yang menjawab sangat tidak setuju, 32% menjawab tidak setuju, 37% yang menjawab setuju, dan 22% yang menjawab sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa setuju bahwa *gadget* dapat mencerminkan Identitas diri mereka. Berdasarkan data yang diperoleh untuk indikator ke dua belas terkait menggunakan *gadget* untuk mengekspresikan gaya hidup terhadap fashion memiliki presentase sebesar 20% dari hasil indikator. Sebanyak 65 sampel yang telah dilakukan oleh peneliti, sebanyak 12% yang menjawab sangat tidak setuju, 45% menjawab tidak setuju, 35% yang menjawab setuju, dan 8% yang menjawab sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa tidak setuju jika *gadget* digunakan sebagai mengekspresikan gaya hidup mereka terutama terhadap fashion. Kemudian berdasarkan data yang diperoleh untuk indikator ke tiga belas terkait perlu memperbarui *gadget* sebagai cara untuk menjaga citra diri memiliki presentase sebesar 20% dari hasil indikator. Sebanyak 65 sampel yang telah dilakukan oleh peneliti, sebanyak 31% yang menjawab sangat tidak setuju, 48% menjawab tidak setuju, 14% yang menjawab setuju, dan 8% yang menjawab sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa tidak setuju jika mereka memperbarui *gadget* hanya untuk menjaga citra diri mereka,

#### 10. Menyebarkan Penemuan Baru Bagi Masyarakat

Tabel 4. 18 Distribusi Frekuensi Indikator Ke-10 Variabel X

No Item	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Jumlah Responden	Presentase
14. Meningkatkan Kreativitas	2	0	38	25	65	16%

15. Meningkatkan Kualitas Pendidikan	1	0	35	29	65	16%
16. Bisnis Pasar Global	2	1	18	44	65	16%
17. Tidak Up to date	8	27	25	5	65	16%
TOTAL	13	28	116	103	260	100%

Sumber : Data Peneliti Diolah Microsoft Excel, 2024.

Berdasarkan data yang diperoleh untuk indikator ke empat belas terkait dengan hadirnya *gadget* dapat meningkatkan kreativitas masyarakat memiliki presentase sebesar 16% dari hasil indikator. Sebanyak 65 sampel yang telah dilakukan oleh peneliti, sebanyak 3% yang menjawab sangat tidak setuju, 0% menjawab tidak setuju, 38% yang menjawab setuju, dan 25% yang menjawab sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa setuju dengan hadirnya *gadget* dapat meningkatkan kreativitas Masyarakat. Kemudian berdasarkan data yang diperoleh untuk indikator ke lima belas terkait dengan hadirnya *gadget* dapat memberikan Solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas Pendidikan memiliki presentase sebesar 16% dari hasil indikator. Sebanyak 65 sampel yang telah dilakukan oleh peneliti, sebanyak 1% yang menjawab sangat tidak setuju, 0% menjawab tidak setuju, 35% yang menjawab setuju, dan 29% yang menjawab sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa setuju bahwa *gadget* dapat memberikan Solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas Pendidikan. Selanjutnya berdasarkan data yang diperoleh untuk indikator ke enam belas terkait dengan adanya *gadget* dapat mempercepat proses bisnis dan menghubungkan pasar global memiliki presentase sebesar 16% dari

hasil indikator. Sebanyak 65 sampel yang telah dilakukan oleh peneliti, sebanyak 2% yang menjawab sangat tidak setuju, 1% menjawab tidak setuju, 18% yang menjawab setuju, dan 44% yang menjawab sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa sangat setuju karna dengan hadirnya *gadget* dapat mempercepat proses bisnis dan menghubungkan pasar global. Berdasarkan data yang diperoleh untuk indikator ke tujuh belas terkait merasa tidak nyaman ketika tidak *up to date* di tengah interaksi dengan teman memiliki presentase sebesar 16% dari hasil indikator. Sebanyak 65 sampel yang telah dilakukan oleh peneliti, sebanyak 8% yang menjawab sangat tidak setuju, 27% menjawab tidak setuju, 25% yang menjawab setuju, dan 5% yang menjawab sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa tidak setuju Ketika mereka merasa tidak nyaman karena tidak *up to date* terhadap berita atau informasi terkini dari media sosial.

#### 11. Merespon Apa Yang Dikomunikasikan Media.

Tabel 4. 19 Distribusi Frekuensi Indikator Ke-11 Variabel X

No Item	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Jumlah Responden	Presentase
18. Afirmasi Positif	0	9	40	16	65	8%
19. Keluh Kesah	16	32	16	1	65	8%
TOTAL	16	41	56	17	130	16%

Sumber : Data Peneliti Diolah Microsoft Excel, 2024.

Berdasarkan data yang diperoleh untuk indikator ke delapan belas terkait selalu menerapkan afirmasi positif yang di dapatkan dari gadget ke lingkungan sekitar memiliki presentase sebesar 8% dari hasil indikator. Sebanyak 65 sampel yang telah dilakukan oleh peneliti, sebanyak 0% yang menjawab sangat tidak setuju, 9% menjawab tidak setuju, 40% yang menjawab setuju, dan 16% yang menjawab sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa setuju bahwa dengan

hadirnya *gadget* mereka selalu memberikan afirmasi positif kepada lingkungan sekitar dari apa yang telah mereka pelajari. Kemudian berdasarkan data yang diperoleh untuk indikator ke Sembilan belas terkait menjadikan fitur platform *gadget* sebagai tempat keluh kesah memiliki presentase sebesar 8% dari hasil indikator. Sebanyak 65 sampel yang telah dilakukan oleh peneliti, sebanyak 16 % yang menjawab sangat tidak setuju, 32% menjawab tidak setuju, 16% menjawab setuju, dan 1 menjawab sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa tidak setuju bahwa *platform* digunakan sebagai tempat keluh kesah mahasiswa untuk mengutarakan masalah yang sedang mereka alami saat ini.

## 12. Menggunakan *Gadget* Sebagai Keseharian

Tabel 4. 20 Distribusi Frekuensi Indikator Ke-12 Variabel X

No Item	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Jumlah Responden	Presentase
20. Tidak Mendapatkan Notifikasi	22	34	5	4	65	24%
21. Materi Pembelajaran	0	4	29	32	65	24%
22. Mencoba Berwirau saha	2	7	34	22	65	24%
23. Isu Global	1	1	23	40	65	24%
24. Pola Pikir	1	4	41	19	65	24%

25. Menghubungi Teman	2	2	21	40	65	24%
TOTAL	28	52	153	157	390	100%

Sumber : Data Peneliti Diolah Microsoft Excel, 2024.

Berdasarkan data yang diperoleh untuk indikator ke dua puluh terkait tidak mendapatkan notifikasi dari *gadget* memiliki presentase sebesar 24% dari hasil indikator. Sebanyak 65 sampel yang telah dilakukan oleh peneliti, sebanyak 22% yang menjawab sangat tidak setuju, 34% menjawab tidak setuju, 5% yang menjawab setuju, dan 4% yang menjawab sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa tidak setuju bahwa mereka akan merasa cemas apabila tidak mendapatkan notifikasi seperti WhatsApp, Instagram, dan lain sebagainya dari *gadget*. Kemudian berdasarkan data yang diperoleh untuk indikator ke dua puluh satu terkait mencari materi pembelajaran di *google scholar* dengan *gadget* memiliki presentase sebesar 24% dari hasil indikator. Sebanyak 65 sampel yang telah dilakukan oleh peneliti, sebanyak 0% yang menjawab sangat tidak setuju, 4% menjawab tidak setuju, 29% yang menjawab setuju, dan 32% yang menjawab sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa sangat setuju jika *gadget* dijadikan sebagai bahan untuk mencari materi pembelajaran di *google scholar*. Selanjutnya berdasarkan data yang diperoleh untuk indikator ke dua puluh dua terkait adanya pengetahuan baru dari *gadget* sehingga tidak takut untuk mencoba berwirausaha memiliki presentase sebesar 24% dari hasil indikator. Sebanyak 65 sampel yang telah dilakukan oleh peneliti, sebanyak 2% yang menjawab sangat tidak setuju, 7% menjawab tidak setuju, 34% yang menjawab setuju, dan 22% yang menjawab sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa setuju karena, dengan mendapatkan informasi dan pengetahuan baru dari *gadget* banyak mahasiswa yang mencoba untuk berwirausaha. Berdasarkan data yang diperoleh untuk indikator ke dua puluh tiga terkait dengan berkembangnya *gadget* dapat mengetahui isu global

memiliki presentase sebesar 24% dari hasil indikator. Sebanyak 65 sampel yang telah dilakukan oleh peneliti, sebanyak 1% yang menjawab sangat tidak setuju, 1% menjawab tidak setuju, 23% yang menjawab setuju, dan 40% yang menjawab sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa sangat setuju, dengan berkembangnya gadget mahasiswa dapat mengetahui isu global yang sedang terjadi saat ini. Berdasarkan data yang diperoleh untuk indikator ke dua puluh empat terkait adanya gadget dapat mengubah pola pikir mahasiswa menjadi maju memiliki presentase sebesar 24% dari hasil indikator. Sebanyak 65 sampel yang telah dilakukan oleh peneliti, sebanyak 1% yang menjawab sangat tidak setuju, 4% menjawab tidak setuju, 41% yang menjawab setuju, dan 19% yang menjawab sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa setuju karena, dengan adanya gadget dapat mengubah pola pikir menjadi lebih maju. Berdasarkan data yang diperoleh untuk indikator ke dua puluh lima terkait sering menghubungi teman kelas melalui gadget ketika sedang tidak masuk kuliah memiliki presentase sebesar 24% dari hasil indikator. Sebanyak 65 sampel yang telah dilakukan oleh peneliti, sebanyak 2% yang menjawab sangat tidak setuju, 2% menjawab tidak setuju, 21% yang menjawab setuju, dan 40% yang menjawab sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa sangat setuju ketika mereka menggunakan *gadget* sebagai alat untuk menghubungi teman kelasnya ketika mereka tidak masuk kelas.

### 1.2.5 Distribusi Frekuensi Indikator Y (Interaksi Sosial)

Tabel 4. 21 Distribusi Frekuensi Indikator Y (Interaksi Sosial)

No.	Indikator	No butir item	Hasil Jawaban Responden	Presentase
1.	Adanya kerja sama antar sesama lingkungan mahasiswa	26-28	195	30%

2.	Akomodasi (Penyesuaian antara individu dengan individu lainnya)	29-31	195	30%
3.	Persaingan dalam menggunakan <i>gadget</i>	32-33	130	20%
4.	Pertikaian dan konflik di dalam <i>gadget</i>	34-35	130	20%
	Jumlah		650	100%

Sumber : Data peneliti diolah Microsoft Excel, 2024.

Hasil perhitungan pada tabel di atas disimpulkan setiap indikator memiliki kontribusi terhadap angket yang disebar. Kontribusi terbesar berasal dari indikator awal yaitu adanya kerja sama antar sesama lingkungan dengan presentase sebesar 30%, indikator dengan presentase 30% yaitu adanya akomodasi sebagai penyesuaian antara individu dengan individu lainnya, indikator dengan presentase 20% yaitu adanya persaingan dalam menggunakan *gadget*, indikator dengan presentase 20% yaitu adanya pertikaian dan konflik di dalam *gadget*. Hal ini terlihat dari jabaran pada variable Y (Interaksi Sosial).

### 1. Adanya Kerja Sama Antar Sesama Lingkungan Mahasiswa

Tabel 4. 22 Distribusi Frekuensi Indikator Ke-1 Variabel Y

No Item	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Jumlah Responden	Presentase
26. Senang Berbicara	1	12	36	16	65	30%
27. Bersikap Ramah	0	3	32	30	65	30%

28. Waktu untuk Memba ur	23	33	8	1	65	30%
TOTAL	24					90%

Sumber : Data Peneliti Diolah Microsoft Excel, 2024.

Berdasarkan data yang diperoleh untuk indikator ke dua puluh enam terkait senang berbicara dengan lingkungan sekitar kampus memiliki presentase sebesar 30% dari hasil indikator. Sebanyak 65 sampel yang telah dilakukan oleh peneliti, sebanyak 1% yang menjawab sangat tidak setuju, 12% menjawab tidak setuju, 36% yang menjawab setuju, dan 16% yang menjawab sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa setuju untuk berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sekitar. Kemudian berdasarkan data yang diperoleh untuk indikator ke dua puluh tujuh terkait selalu bersikap ramah dan tersenyum kepada teman kelas memiliki presentase sebesar 30% dari hasil indikator. Sebanyak 65 sampel yang telah dilakukan oleh peneliti, sebanyak 0% yang menjawab sangat tidak setuju, 3% menjawab tidak setuju, 32% yang menjawab setuju, dan 30% yang menjawab sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa setuju bahwa mereka selalu menerapkan energi positifnya seperti selalu bersikap ramah dan tersenyum kepada teman kelasnya. Selanjutnya berdasarkan data yang diperoleh untuk indikator ke dua puluh delapan terkait tidak mendapatkan notifikasi dari *gadget* memiliki presentase sebesar 30% dari hasil indikator. Sebanyak 65 sampel yang telah dilakukan oleh peneliti, sebanyak 23% yang menjawab sangat tidak setuju, 33% menjawab tidak setuju, 8% yang menjawab setuju, dan 1% yang menjawab sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa tidak setuju karena tidak mempunyai banyak waktu untuk mengobrol atau membaur dengan teman kelas, melainkan mereka selalu menyempatkan beberapa waktu luang mereka hanya untuk sekedar berkomunikasi.

## 2. Akomodasi (Penyesuaian antara individu dengan individu lainnya)

Tabel 4. 23 Distribusi Frekuensi Indikator Ke-2 Variabel Y

No Item	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Jumlah Responden	Presentase
29. Relasi Berkembang	0	3	34	28	65	30%
30. Komunikasi Baik	1	2	34	28	65	30%
31. Meniru Gaya Bicara	2	6	38	19	65	30%
TOTAL	3	11	106	75	195	90%

Sumber : Data Peneliti Diolah Microsoft Excel, 2024.

Berdasarkan data yang diperoleh untuk indikator ke dua puluh sembilan terkait dengan adanya *gadget* membuat relasi saya semakin berkembang memiliki presentase sebesar 30% dari hasil indikator. Sebanyak 65 sampel yang telah dilakukan oleh peneliti, sebanyak 0% yang menjawab sangat tidak setuju, 3% menjawab tidak setuju, 34% yang menjawab setuju, dan 28% yang menjawab sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa setuju dengan hadirnya *gadget* membuat relasi mereka berkembang, tidak hanya kepada satu kelas saja bahkan mereka bisa berteman hingga satu universitas atau dengan beberapa mahasiswa dari universitas lainnya. Kemudian berdasarkan data yang diperoleh untuk indikator ke tiga puluh terkait mempunyai keinginan untuk bisa memiliki komunikasi yang baik dalam bersosial media memiliki presentase sebesar 30% dari hasil indikator. Sebanyak 65 sampel yang telah dilakukan oleh peneliti, sebanyak 1% yang menjawab sangat tidak setuju, 2% menjawab tidak setuju, 34% yang

menjawab setuju, dan 28% yang menjawab sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa setuju ingin memiliki komunikasi yang baik dalam hal bersosial media agar tidak terjerumus kepada hal-hal yang negatif. Selanjutnya berdasarkan data yang diperoleh untuk indikator ke tiga puluh satu terkait tidak suka meniru gaya bicara orang lain dalam berkomunikasi memiliki presentase sebesar 30% dari hasil indikator. Sebanyak 65 sampel yang telah dilakukan oleh peneliti, sebanyak 2% yang menjawab sangat tidak setuju, 6% menjawab tidak setuju, 38% yang menjawab setuju, dan 19% yang menjawab sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa setuju, dengan tidak meniru gaya bicara orang lain khususnya dalam hal berkomunikasi.

### 3. Persaingan dalam menggunakan *gadget*

Tabel 4. 24 Distribusi Frekuensi Indikator Ke-3 Variabel Y

No Item	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Jumlah Responden	Presentase
32. Terlihat Aktif	26	29	6	4	65	20%
33. Mudah Terpengeruh	14	31	15	5	65	20%
TOTAL	24	60	21	9	130	90%

Sumber : Data Peneliti Diolah Microsoft Excel, 2024.

Berdasarkan data yang diperoleh untuk indikator ke tiga puluh dua terkait ingin selalu terlihat aktif di sosial media agar mendapatkan perhatian lebih memiliki presentase sebesar 220% dari hasil indikator. Sebanyak 65 sampel yang telah dilakukan oleh peneliti, sebanyak 26% yang menjawab sangat tidak setuju, 29% menjawab tidak setuju, 6% yang menjawab setuju, dan 4% yang menjawab sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa tidak setuju ketika mereka aktif di sosial media nya hanya karna ingin mendapatkan perhatian lebih dari khalayak umum. Melainkan mereka aktif di sosial media karena ingin

menggunakannya secara baik dan benar. Selanjutnya berdasarkan data yang diperoleh untuk indikator ke tiga puluh satu terkait tidak suka meniru gaya bicara orang lain dalam berkomunikasi memiliki presentase sebesar 30% dari hasil indikator. Sebanyak 65 sampel yang telah dilakukan oleh peneliti, sebanyak 2% yang menjawab sangat tidak setuju, 6% menjawab tidak setuju, 38% yang menjawab setuju, dan 19% yang menjawab sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa setuju, dengan tidak meniru gaya bicara orang lain khususnya dalam hal berkomunikasi.

#### 4. Pertikaian dan konflik di dalam *gadget*

Tabel 4. 25 Distribusi Frekuensi Indikator Ke-4 Variabel Y

No Item	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Jumlah Responden	Presentase
34. Peer Group Lebih Unggul	5	23	33	4	65	20%
35. Konflik Teman Kelas	41	19	3	2	65	20%
TOTAL	24	42	36	6	130	90%

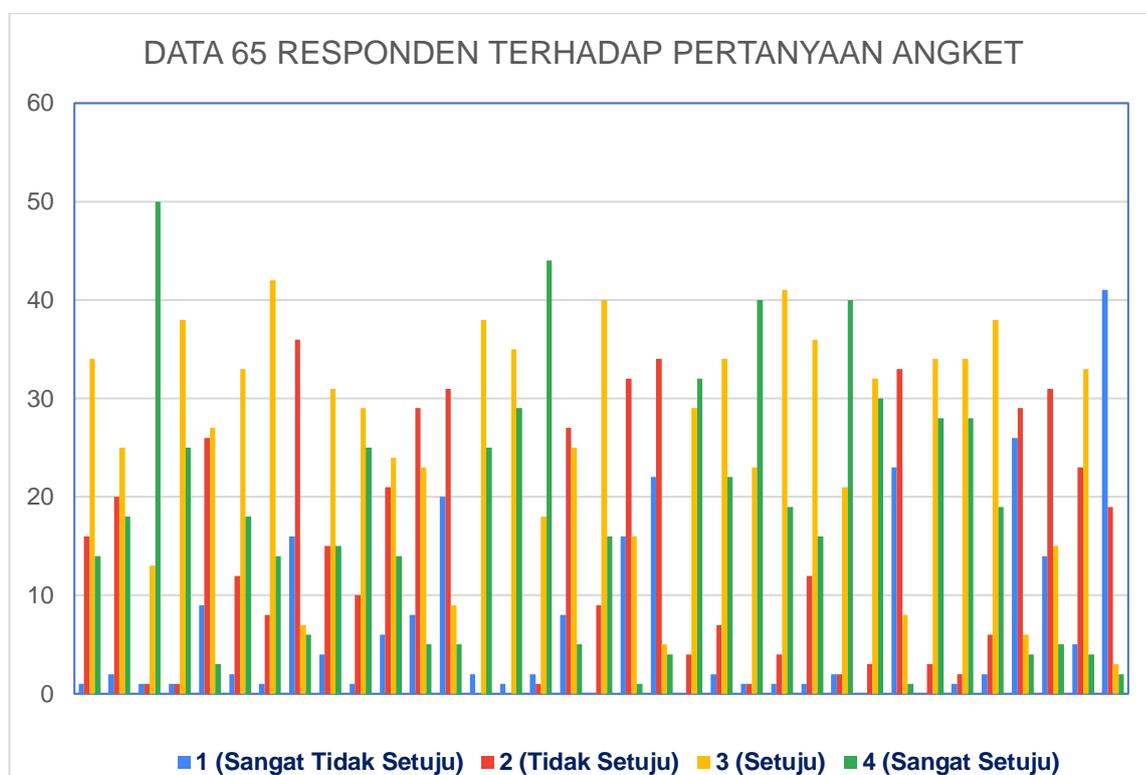
Sumber : Data Peneliti Diolah Microsoft Excel, 2024.

Berdasarkan data yang diperoleh untuk indikator ke tiga puluh empat terkait merasa senang jika peer group lebih unggul dalam hal organisasi di lingkup BEM memiliki presentase sebesar 20% dari hasil indikator. Sebanyak 65 sampel yang telah dilakukan oleh peneliti, sebanyak 5% yang menjawab sangat tidak setuju, 23% menjawab tidak setuju, 33% yang menjawab setuju, dan 4% yang menjawab sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa setuju ketika *peer group* mereka lebih unggul dalam hal berorganisasi di lingkup BEM. Selanjutnya berdasarkan data yang diperoleh untuk indikator ke tiga puluh lima terkait tidak pernah mengalami konflik dengan teman kelas hingga

meramaikan nya melalui gadget memiliki presentase sebesar 20% dari hasil indikator. Sebanyak 65 sampel yang telah dilakukan oleh peneliti, sebanyak 41% yang menjawab sangat tidak setuju, 19% menjawab tidak setuju, 3% yang menjawab setuju, dan 2% yang menjawab sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa sangat tidak setuju ketika mereka mengalami konflik dengan teman kelasnya, mahasiswa tidak meramaikan nya melalui gadget melainkan membuat solusi untuk menyelesaikannya.

### 1.2.6 Grafik Pertanyaan Angket Terhadap Hasil Responden

Grafik 4. 1 Grafik Pertanyaan Angket Terhadap Hasil Responden



Sumber : Data Peneliti Diolah Microsoft Excel, 2024.

Berdasarkan data grafik di atas terkait pernyataan angket terhadap responden, pertanyaan dengan grafik terendah terkait pernyataan sangat tidak setuju berada di nomor 35 yaitu saya pernah mengalami konflik dengan teman kelas hingga meramaikan nya melalui gadget. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa Pendidikan IPS tidak pernah meramaikan masalah mereka dengan teman nya di dalam media sosial. Kemudian terkait pernyataan tidak setuju berada pada nomor 8 yaitu

saya lebih memilih berkomunikasi melalui *gadget* daripada secara langsung. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa Pendidikan IPS sering melakukan interaksi secara langsung dan tidak selalu mengandalkan *gadget* sebagai perantara interaksi antar mahasiswa Pendidikan IPS. Selanjutnya terkait pernyataan setuju berada pada nomor 24 yaitu dengan adanya *gadget* dapat mengubah pola pikir mahasiswa menjadi maju. Hal ini menunjukkan bahwa *gadget* sangat berperan aktif dalam hal interaksi maupun akademik karena dengan adanya *gadget* dapat mengubah pola pikir Masyarakat dari yang pasif menjadi aktif. Lalu pada grafik tertinggi terkait pernyataan sangat setuju berada pada nomor 3 yaitu saya dapat memperoleh banyak informasi melalui *gadget*. Hal ini menunjukkan bahwa, mahasiswa Pendidikan IPS sangat setuju dengan hadirnya *gadget* dapat memperoleh informasi baik dari segi Pendidikan, ekonomi, sosial, bahkan isu global.

### 1.2.7 Uji Normalitas

Peneliti menggunakan uji normalitas pada variabel bebas X (*nomophobia gadget*) dan variabel terikat Y (interaksi sosial) dengan menggunakan rumus Kolmogorov Smirnov pada aplikasi IBM SPSS Version 27 pada angket yang telah dibuat dengan kriteria pengujian :

1. Apabila nilai signifikansi atau nilai probabilitas  $> 0,05$  maka, hipotesis diterima atau data tersebut berdistribusi normal
2. Apabila nilai signifikansi atau nilai probabilitas  $< 0,05$  maka, hipotesis ditolak dan secara otomatis data tersebut tidak berdistribusi secara normal (tidak normal).

Peneliti juga melihat grafik normal Q-Q Plot maupun Detrended Normal Q-Q Plot dengan ketentuan apabila sebaran data pada grafik normal Q-Q Plot variabel bergerombol pada satu garis uji yang mengarah ke kanan atas dan tidak ada yang terletak berjauhan maka data berdistribusi normal sedangkan untuk grafik Detrended Normal Q-Q Plot, apabila data tidak membentuk suatu pola atau menyebar secara acak dalam satu garis lurus horizontal maka data berdistribusi normal.

Berikut merupakan tabel hasil uji Kolmogrov Smirnov pada Variabel X (Nomophobia Gadget) dan Y (Interaksi Sosial).

Tabel 4. 26 Hasil Uji Normalitas Kolmogrov Smirnov dan Shapiro Wilk

<b>Tests of Normality</b>						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nomophobia Gadget	.063	65	.200*	.992	65	.954
*. This is a lower bound of the true significance.						

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber IBM Statistics 27, 2024.

### **Kesimpulan:**

#### **1. Kolmogorov-Smirnov**

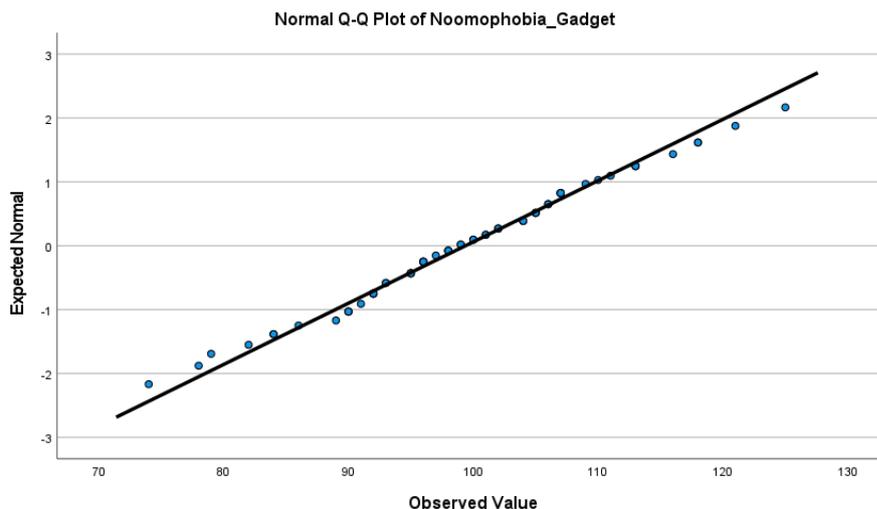
Berdasarkan tabel *tests of normality* di atas diperoleh informasi data statistic Kolmogorov-Smirnov sebesar 0,063 dengan *degree of freedom* 65, dan nilai signifikansi 0,200. Nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Dengan demikian, populasi nilai Pengaruh *Nomophobia Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Pendidikan IPS Universitas Pendidikan Indonesia **berdistribusi normal**.

#### **2. Saphiro-Wilk**

Berdasarkan tabel *tests of normality*, diperoleh informasi data statistic Shapiro-wilk sebesar 0,992 dengan *degree of freedom* 65, dan signifikansi 0,954. Nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Dengan demikian, populasi nilai variabel Pengaruh *Nomopohobia Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Pendidikan IPS Universitas Pendidikan Indonesia **berdistribusi normal**.

Selain dari itu dapat dilihat dari grafik Normal Q-Q Plot maupun Detrended Normal Q-Q Plot di bawah ini :

Grafik 4. 2 Grafik Normal Q-Q Plots

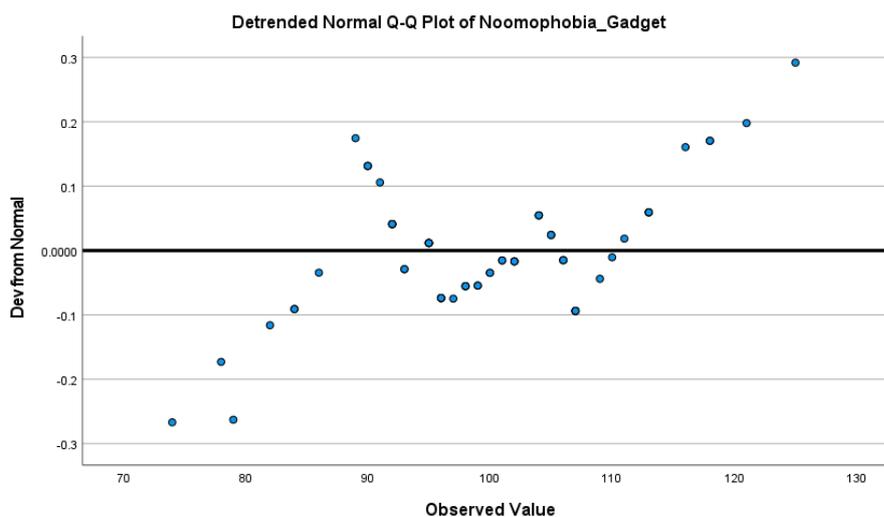


Sumber IBM Statistics 27, 2024.

### Kesimpulan:

Berdasarkan grafik Normal Q-Q Plot of Pengaruh *Nomophobia Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Pendidikan IPS Universitas Pendidikan Indonesia di atas yang berada pada sumbu *axis observed value* dan sumbu *ordinat expected normal* mengumpul pada garis diagonal walaupun terdapat dua sampai tiga titik yang menyebar. Dengan demikian data populasi Pengaruh *Nomophobia Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Pendidikan IPS Universitas Pendidikan Indonesia cenderung **berdistribusi normal**.

Grafik 4. 3 Grafik Detrended Normal



Sumber IBM Statistics 27, 2024.

Berdasarkan diagram Detrended normal Q-Q Plot diatas terlihat bahwa koordinat data pada sumbu *absis observed value* dan sumbu *ordinat deviasi from normal* mengumpul sekitar garis 0,0000. Dengan demikian data cenderung **berdistribusi normal**.

#### 4.2.8 Uji Regresi Linear

Uji regresi linear sederhana adalah metode yang digunakan untuk menganalisis hubungan antara variabel satu dengan variabel lainnya. Variabel yang mempengaruhi dinamakan variabel bebas dan variabel yang terpengaruh dinamakan variabel terikat. Tabel dibawah ini menunjukkan pasangan nilai variabel *nomophobia gadget* dan variabel interaksi sosial.

Tabel 4. 27 Tabel Regresi Sederhana

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	9.244	2.964		3.118	.003
Nomophobia Gadget	.231	.040	.586	5.740	.000

a. Dependent Variable: Interaksi\_Sosial

Sumber IBM Statistics 27, 2024

Diketahui analisis regresi di tabel coefficient diatas, nilai constant (a) 9,244. Nilai coefficient regression (b) diperoleh 0,231 dengan nilai signifikan 0,000. Dengan demikian, persamaan regresinya dapat ditulis sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 9,244 + 0,231X$$

Jika variable bebas ( X naik satu satuan maka variable terikat (Y) maka, dapat di prediksi akan meningkat sebesar 0,231 (23,1%) pada konstanta 9,244%. Maka dari hasil perhitungan tersebut interaksi sosial dapat di prediksi meningkat 23% pada konstanta 9,244 jika *Nomophobia Gadget* naik satu satuan.

Selain dari itu dapat dilihat dari tabel signifikansi persamaan regresi seperti di abwah ini :

Tabel 4. 28 Tabel Signifikansi Persamaan Regresi

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	229.545	1	229.545	32.948	.000 <sup>b</sup>
	Residual	438.916	63	6.967		
	Total	668.462	64			

a. Dependent Variable: Interaksi\_Sosial

b. Predictors: (Constant), Nomophobia\_Gadget

Sumber IBM Statistics 27, 2024

Diketahui berdasarkan tabel ANOVA di atas, diperoleh nilai F sebesar 32.948 dengan nilai Sig. 0,000. Karena nilai Sig lebih kecil dari 0,05 maka Ho ditolak dan Hi diterima. Dengan demikian koefisien persamaan regresi **Signifikan**.

#### 4.2.9 Uji Hipotesis

Uji t merupakan uji hipotesis yang digunakan untuk menguji Tingkat signifikansi pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat. Tingkat signifikansi yang digunakan dalam pengujian ini adalah 0,05 dan hasil uji t ditunjukkan pada tabel berikut :

Tabel 4. 29 Tabel Uji Hipotesis

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	9.244	2.964		3.118	.003
	Nomophobia_Gadget	.231	.040	.586	5.740	.000

a. Dependent Variable: Interaksi\_Sosial

Sumber IBM Statistics 27, 2024

Untuk mendapatkan hasil uji t yang signifikan maka diperlukan perbandingan t-hitung dengan t-tabel dan diperoleh nilai signifikansi dengan Tingkat signifikansi 5% atau 0,05. Jika t-hitung  $\geq$  t-tabel maka variabel X berpengaruh terhadap variabel Y dan jika sebaliknya maka variabel satu dengan variabel lain tidak berpengaruh.

Berdasarkan tabel hasil perhitungan diatas, diketahui bahwa nilai t-hitung sebesar 5,740 dan nilai t-tabel 1,998 dengan nilai signifikansi  $0,000 \leq 0,05$  sehingga Ho ditolak dan Hi diterima. Dengan demikian

hasil hipotesis (uji t) bahwa variabel *nomophobia gadget* (X) berpengaruh terhadap variabel interaksi sosial (Y).

#### 4.2.10 Hasil Temuan Penelitian

Popularitas *gadget* di kalangan mahasiswa dapat berasal dari kebermanfaatannya dalam menunjang aktivitasnya. *Gadget* membuat mahasiswa dapat menyelesaikan beberapa tugas sehari-hari dalam satu perangkat, termasuk menelepon dan mengirim pesan chat, lalu dapat mencari informasi tentang isu global, dan menjalin kontak jejaring sosial. Kemajuan teknologi memberikan efek yang terus berubah pada gaya hidup masyarakat. Penggunaan *gadget* yang berlebihan ini memiliki potensi konsekuensi negatif jangka pendek, seperti gangguan belajar di kelas dan memiliki tingkat kecemasan yang berlebihan pada *gadget*.

Masalah ini telah mendorong munculnya beberapa metode baru untuk menilai pengaruh teknologi pada perilaku setiap mahasiswa. Masalah baru yang muncul dikenali sebagai kecemasan dan ketakutan tanpa *smarthphone* yang dapat memengaruhi kesejahteraan psikologis individu yang disebut sebagai *nomophobia*. *Nomophobia* atau *no mobile phone phobia*, adalah “takut terputus kontak dengan gadgetnya”. Istilah ini pertama kali ditemukan dalam penelitian yang dilakukan pada tahun 2008 oleh kantor pos Inggris untuk menyelidiki kecemasan yang dialami pengguna *smarthphone*. Banyak mahasiswa yang terjangkit *nomophobia gadget* yang pada akhirnya dapat berpengaruh kepada cara berinteraksi mereka.

Pembahasan penelitian ini tentunya berhubungan dengan materi Pendidikan IPS yang merupakan bagian dari konsep ilmu sosial yang bisa dipadukan dengan mata Pelajaran lain dan selain itu, IPS pun mempelajari aktifitas manusia atau bagaimana caranya berinteraksi. Berdasarkan ruang lingkup IPS terdapat poin sosiologi dan tentunya penelitian ini berkaitan dengan IPS karena pada dasarnya penelitian ini mengkaji bagaimana sikap mahasiswa mengontrol diri terhadap gadgetnya agar terjalin interaksi yang baik antar mahasiswa.

Adapun pembahasan dari hasil penelitian dengan judul “Pengaruh *Nomophobia Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Pendidikan IPS

Universitas Pendidikan Indonesia” yang sudah diujikan kepada Angkatan 2020, 2021, 2022, dan 2023 di dapatkan jawaban dari responden yang sudah di akumulasikan kemudian diolah dengan metode analisis data dan dihitung menggunakan IBM SPSS Statistics 27. Berikut hasil penelitian :

1. Hasil karakteristik responden berdasarkan populasi dan sampel menunjukkan bahwa populasi yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 280 mahasiswa. Mahasiswa yang digunakan dalam populasi yaitu mahasiswa Pendidikan IPS Angkatan 2020, 2021, 2022, dan 2023.
2. Berdasarkan hasil analisis variabel X (*Nomophobia Gadget*) dengan jumlah 25 item pernyataan. Berikut penjelasan mengenai 25 butir pernyataan pada variabel X:  
Berdasarkan tabel 4.5 diketahui bahwa variabel *nomophobia gadget* berada pada kategori tinggi. Hal ini di dasari oleh nilai rata-rata 73.215 dari 4759 responden yang menjawab, kemudian standar deviasi menunjukkan nilai sebesar 8.199 yang menunjukkan variabel tersebut bervariasi dan pendapatnya berbeda-beda.
3. Berdasarkan hasil analisis variabel Y (Interaksi Sosial) dengan jumlah 10 item pernyataan. Berikut penjelasan mengenai 10 butir pernyataan pada variabel X:  
Berdasarkan tabel 4.5 diketahui bahwa variabel inetraksi sosial berada pada kategori tinggi. Hal ini di dasari oleh nilai rata-rata 26.153 dari 4759 1700 responden yang menjawab, kemudian standar deviasi menunjukkan nilai sebesar 3.231 yang menunjukkan variabel tersebut bervariasi dan pendapatnya berbeda-beda.
4. Berdasarkan dari hasil penelitian dan perhitungan variabel X dan variabel Y yang telah diolah, terdapat hasil yang diperoleh berdasarkan uji validitas. Data yang telah diuji antara variabel X dan Y dinyatakan valid.
5. Berdasarkan dari hasil penelitian dan perhitungan yang telah diolah, terdapat hasil uji reliabel menunjukkan bahwa nilai apha Cronbach dari masing-masing variabel mempunyai nilai di kategori sedang.

Variabel X (*Nomophobia Gadget*) memiliki nilai sebesar 0,615 dan variabel Y (Interaksi Sosial) memiliki nilai sebesar 0,508. Maka, dapat disimpulkan bahwa jawaban kuesioner untuk mengukur variabel *nomophobia gadget* dan variabel interaksi sosial menunjukkan tanda reliabel.

6. Berdasarkan hasil penelitian dan perhitungan yang telah diolah, terdapat hasil yang diperoleh dari uji regresi linear sederhana. Dari hasil perhitungan regresi tersebut diperoleh nilai Y berdasarkan nilai X mendapatkan nilai sebesar 9.244 yang mengartikan bahwa perhitungan produksi variabel X terhadap variabel Y memiliki nilai 9.244. Dengan demikian, dapat diprediksi bahwa responden memiliki pengaruh *nomophobia gadget* terhadap interaksi sosial.
7. Berdasarkan hasil dari temuan penelitian dan perhitungan yang telah diolah, terdapat hasil yang diperoleh dari hipotesis (Uji t) adalah nilai t-hitung sebesar 5.740 dan nilai t-tabel untuk uji dua sisi dengan signifikansi 5% atau 0,05 yang dicari berdasarkan jumlah responden (n). dalam penelitian ini jumlah responden sebanyak 65 responden, maka degree of comparison (df) adalah  $n-2$  ( $65-2=63$ ).

Berdasarkan t-tabel dengan rumus tersebut di dapatkan t-tabel bernilai 1,998. Maka dapat disimpulkan bahwa  $t\text{-hitung} \geq t\text{-tabel}$ . Dengan demikian hasil hipotesis (uji t) bahwa variabel *nomophobia gadget* berpengaruh terhadap interaksi sosial.

### **4.3 Pembahasan Hasil Penelitian**

#### **4.3.1 Seberapa Besar Tingkat Nomophobia Gadget Pada Mahasiswa Pendidikan IPS Universitas Pendidikan Indonesia**

Bagian ini merupakan pembahasan penelitian yang disesuaikan dengan rumusan masalah pertama yaitu seberapa besar tingkat *nomophobia gadget* pada mahasiswa Pendidikan IPS Universitas Pendidikan Indonesia. *Nomophobia* atau *no-mobile phone-phobia* merupakan jenis phobia yang ditandai dengan ketakutan berlebihan jika seseorang kehilangan *gadget* nya. Seseorang yang menderita *nomophobia* selalu hidup dalam

kekhawatiran ketika jauh dari *gadget*, sehingga selalu membawanya kemanapun pergi.

Seorang *nomophobia* bahkan dapat memeriksa *gadget* nya hingga 34 kali sehari dan sering membawanya hingga ke toilet. Ketakutan tersebut termasuk dalam hal kehabisan baterai, melewatkan panggilan, hingga berbagai informasi yang akan di dapatkan melalui *gadget*. Hal yang sangat mencolok seseorang terkena dampak *nomophobia* yaitu merasa gelisah apabila baterai *handphone* yang digunakan mulai habis. Tetapi Sebagian besar masyarakat khususnya mahasiswa menyiasati dengan membawa *power bank* akan memiliki manfaat seperti terjaganya baterai *handphone* dengan keadaan penuh. Seseorang yang memiliki *nomophobia* akan merasa cukup berkomunikasi melalui *gadget (via chat)* tanpa bertemu secara langsung. (Rabathy, 2018).

Pada temuan penelitian dengan jumlah sampel 65 mahasiswa dengan nilai rata-rata sebesar 73.215 berada pada kategori sedang dengan rincian sebagai berikut :

- a. Jumlah data (N) sebanyak 65 mahasiswa dengan nilai Range 39, nilai terendah (*minimum*) yaitu 50.00 dan nilai tertinggi (*maximum*) yaitu 89.00
- b. Nilai rata-rata (*mean*) sebesar 73.215 dan standar deviasi sebesar 8.199
- c. Hasil pengolahan dalam distribusi frekuensi dapat diketahui bahwa variabel X (*Nomophobia Gadget*) dengan jumlah data sebanyak 65 responden terlihat pada kategori berikut ini :
  1. Kategori rendah dengan presentase 13,7%
  2. Kategori sedang dengan presentase 59,9%
  3. Kategori tinggi dengan presentase 26,1%

Berdasarkan perhitungan di atas disimpulkan bahwa presentase tingkat *nomophobia gadget* dapat dikatakan dalam kategori sedang.

Pernyataan tersebut searah dengan pendapat (Herliyana, et al 2023) bahwa kecanduan pada *gadget* dialami individu dikarenakan kehadiran *gadget* yang saat ini menjadi alat yang siap membantu segala kebutuhan manusia kapan saja dan dimana saja, seperti berkomunikasi, mencari

informasi, hingga hiburan. Namun hal tersebut dapat membuat individu menjadi menggantungkan segala kebutuhannya pada *gadget*. Kebiasaan mengecek *smartphone* terlalu sering dapat mengakibatkan seseorang mengidap *nomophobia*. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* menjadi salah satu kebutuhan primer bagi mayoritas individu, terlebih pada mahasiswa. Penggunaan aplikasi *chatting* dan beragam media sosial sangat membantu untuk menjalin komunikasi baik antar personal maupun antar kelompok. Beberapa faktor seperti cemas saat ketinggalan informasi penting, tidak bisa memberi kabar pada teman atau keluarga, maupun kehilangan sinyal ataupun dampak dari lingkungan yang menuntut untuk selalu *update* dapat membuat individu tersebut mengalami *nomophobia*. Individu yang memiliki kontrol diri yang rendah tetapi dia juga memiliki tingkat *nomophobia* yang rendah kemungkinan karena individu tersebut tidak menjadikan *smartphone* sebagai objek pengalihan saat sedang mengalami masalah atau status emosi yang tidak stabil.

Indikator dengan pengaruh yang paling besar terhadap tingkat *nomophobia gadget* ialah pada pernyataan mendapatkan banyak informasi melalui *gadget*, dengan rincian sebaran jawaban bervariasi dari 65 orang. Sebanyak 65 sampel yang telah dilakukan oleh peneliti, sebanyak 2% yang menjawab sangat tidak setuju, 2% menjawab tidak setuju, 13% yang menjawab setuju, dan 50% yang menjawab sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa sangat setuju ketika banyak memperoleh informasi melalui *gadget*. Dengan hadirnya *gadget* dapat mengakses banyak informasi, seperti mencari pengetahuan di *google scholar* dan lain sebagainya. Dalam hal ini tentu *gadget* sangat membantu mahasiswa dalam mencari pengetahuan baru.

Pernyataan tersebut searah dengan pendapat (Permatasari et al, 2020) bahwa Adanya perkembangan teknologi komunikasi yang menjadi jembatan ilmu salah satunya adalah dengan dimanfaatkannya perangkat teknologi seperti *gadget* yang didalamnya sebagai media informasi misalnya penggunaan terhadap *google scholar*. Pemanfaatan *gadget* dalam

program pendidikan menjadikan perangkat ini sebagai salah satu bentuk perangkat yang dapat digunakan mahasiswa sebagai alternatif dalam pengembangan media. *Gadget* juga menjadi media pembelajaran penggunaannya, di dalam *gadget* mahasiswa dapat menemukan berbagai ilmu pengetahuan dari pelajaran apapun. Dengan menggunakan *gadget* sebagai media pembelajaran akan memberikan kesempatan belajar yang lebih mendalam bagi mahasiswa karena dengan menggunakan *gadget* mahasiswa dapat mengembangkan pembelajaran melalui penelusuran informasi dari internet (*google scholar*).

Indikator kedua yang memiliki tingkat besar yaitu pada pernyataan dapat mempengaruhi kualitas komunikasi interpersonal. Sebanyak 65 sampel yang telah dilakukan oleh peneliti, sebanyak 2% yang menjawab sangat tidak setuju, 12% menjawab tidak setuju, 65% yang menjawab setuju, dan 22% yang menjawab sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa Pendidikan IPS setuju dengan adanya *gadget* dapat mempengaruhi kualitas komunikasi interpersonal. Pernyataan tersebut searah dengan pendapat (Lesmana, et al, 2022) bahwa Kualitas komunikasi interpersonal yang dapat dikembangkan pada masa remaja yaitu pada proses pencarian konsep diri dan identitas diri yang positif, dimana hal ini dapat tercapai lewat interaksi yang baik dengan keluarga, teman, dan hubungan sosial lainnya. Perkembangan komunikasi interpersonal yang baik akan menjadi fondasi untuk membangun hubungan sosial ke arah yang lebih positif. Hal yang berbeda dapat terjadi pada individu yang kurang memiliki komunikasi interpersonal dengan baik dalam setting tatap muka di dunia nyata. Seperti banyak mahasiswa yang hanya menggunakan *gadget* untuk mencari kepuasan lewat internet. Hal ini dapat tercermin dari keinginan mahasiswa sebagai cara untuk mencari komentar positif serta jumlah like yang didapat di media sosial untuk membangun harga diri tersebut.

Hal tersebut juga searah dengan teori media equation theory (teori persamaan media). Teori ini mengatakan bahwa dalam relasi manusia dengan teknologi, seringkali manusia memiliki kecenderungan untuk memperlakukan jenis teknologi seperti *gadget* ataupun media lain seolah-

olah keduanya adalah benda yang hidup seperti manusia. Akibatnya dampak yang muncul bagi pengguna *gadget* akan mengarahkan kualitas komunikasi mereka untuk berperilaku secara positif dan menjadikan media sebagai manusia agar secara psikis dapat mempengaruhi kepribadian dan tingkah sosial dari penggunaanya.

#### **4.3.2 Pengaruh Antara *Nomophobia Gadget* Dengan Interaksi Sosial Mahasiswa Pendidikan IPS Universitas Pendidikan Indonesia.**

Bagian ini merupakan pembahasan penelitian yang disesuaikan dengan rumusan masalah kedua yaitu pengaruh *nomophobia gadget* terhadap interaksi sosial mahasiswa Pendidikan IPS Universitas Pendidikan Indonesia. Untuk mencari pengaruh yang signifikan atau tidak, peneliti melakukan uji prasyarat terlebih dahulu, yakni uji normalitas untuk mencari tahu apakah variabel X (*nomophobia gadget*) dan variabel Y (interaksi sosial) berdistribusi normal atau tidak normal, serta uji linearitas yang mendapatkan hasil bahwa data tersebut berdistribusi normal dan hubungan yang linear serta terdapat korelasi yang signifikan antara variabel X bebas (*nomophobia gadget*) dan variabel Y terikat (interaksi sosial).

Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu bahwa menurut penelitian (Hyangsewu, 2021), Iswanti menyimpulkan bahwa *gadget* sangat berpengaruh terhadap perilaku sosial seseorang. Perilaku sosial yang positif diantaranya adalah bagaimana alat ini dapat membantu para remaja khususnya mahasiswa membangun satu komunikasi efektif dengan teman sebayanya maupun orang-orang terdekat dengannya. Selain itu, sisi baik lainnya adalah melalui *gadget* mahasiswa dapat mencari materi pelajaran dalam mengerjakan tugas, menjalankan bisnis, dan juga terhibur karena membaca buku, webtoon, bermain game, dan juga menonton film genre romantic atau aksi dengan *gadget*. Mayoritas mahasiswa pun masih beretika ketika menggunakan media sosial, terbukti salah satu perilaku yang tidak mencemooh atau berkomentar miring terhadap orang lain di media sosial. Begitu pula ketika menggunakan *gadget* untuk melihat video, mayoritas mahasiswa tidak mengakses konten-konten yang

destruktif. Perbedaan dalam penelitian terdahulu terletak pada sisi dampak negatif dari pengaruh *nomophobia gadget* terhadap interaksi sosial, banyak mahasiswa yang mengalami disfungsi sosial, mahasiswa menjadi apatis, berkurangnya dalam berinteraksi secara langsung, dan mahasiswa menjadi kurang peka terhadap lingkungan sekitar (Cahyaningsih et al, 2019). Sedangkan dalam hasil temuan penelitian banyak mahasiswa yang merasa tidak bisa kehilangan koneksi (sinyal pada *gadget*).

Hasil penelitian di lapangan mengenai pengaruh *nomophobia gadget* terhadap interaksi sosial sudah mengikuti esensi dengan mengedepankan kegunaan *gadget* yang akan membawa interaksi serta akademik ke arah positif.

Faktor ini juga didukung oleh indikator ke 3 dan 16 yakni mendapatkan banyak informasi melalui *gadget* dan memiliki komunikasi yang baik dalam bersosial media. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pengaruh *nomophobia gadget* terhadap interaksi sosial mengarah kepada hal-hal positif bagi mahasiswa Pendidikan IPS UPI. Mahasiswa merasa dengan adanya *gadget* dapat membantu mereka untuk bisa lebih banyak mengeksplere informasi dan bisa memiliki komunikasi yang baik dalam bermedia sosial. Artinya, secara sadar mahasiswa bisa memilah untuk bersikap secara positif dalam bermedia sosial, agar tidak menimbulkan dampak negatif yang akan menjerumuskan dirinya ke dalam hal-hal yang buruk.

Berdasarkan hasil analisis di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *nomophobia gadget* berpengaruh positif dengan presentase sebesar 5,740 terhadap interaksi sosial mahasiswa Pendidikan IPS UPI.

