

Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kreativitas dalam interaksi sosial anak SD

Enik Rahayu Nengseh
STKIP PGRI Lamongan
Email: enikrahayustkip@gmail.com

Abstrak

Interaksi sosial adalah hubungan timbal balik antara dua orang atau lebih dan masing-masing orang yang terlibat di dalamnya memainkan peran secara aktif. Dalam proses interaksi tidak saja terjadi hubungan antara pihak-pihak yang terlibat, melainkan terjadi saling mempengaruhi satu sama lain, antara individu dengan individu atau individu dengan lingkungan. Sedangkan yang terjadi anak usia 7-12 tahun kurang berinteraksi terhadap orang yang ada di sekitar lingkungan, hal tersebut dapat terlihat melalui kurangnya komunikasi kepada orang tua, meskipun di ajak berbicara oleh orang tua anak tidak mendengarkan perkataan orang tua. Faktor yang akan mempengaruhi interaksi sosial dalam penelitian ini adalah penggunaan gadget. Penggunaan gadget bukanlah hal baru di kalangan anak-anak, gadget bukan hanya digunakan sebagai alat komunikasi, tetapi juga digunakan untuk mengisi waktu luang, seperti penggunaan internet dan bermain games. Anak usia 7-12 tahun lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain games. Berdasarkan pernyataan tersebut peneliti tertarik meneliti pengaruh penggunaan gadget terhadap kreativitas dalam interaksi sosial anak SD di Dusun Soko Mulyo Desa Soko Kecamatan Glagah Kabupaten Lamongan Tahun 2017. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian statistik inferensial yang bertujuan untuk menguji hipotesis ada atau tidak pengaruh penggunaan gadget terhadap kreativitas dalam interaksi sosial anak SD. Penentuan sampel dalam penelitian ini di ambil 25% dari jumlah populasi. Jumlah Responden dalam penelitian ini adalah anak SD yang berusia 7-12 tahun yang menggunakan gadget sebanyak 33 anak. Teknik memilih sampel dengan cara random sampling sederhana yaitu dengan cara undian. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket, wawancara, dokumentasi. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian statistik inferensial, hipotesis asosiatif untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan gadget terhadap kreativitas dalam interaksi sosial anak SD sehingga dalam metode analisisnya peneliti menggunakan teknik analisis korelasional dengan menggunakan rumus product moment. Berdasarkan hasil angket yang telah dianalisis peneliti didapatkan hasil bahwa dari empat indikator tentang penggunaan gadget, indikator yang mendapatkan persentase tertinggi adalah jumlah persentase 93,9% termasuk dalam kategori tinggi. Sedangkan untuk hasil angket interaksi sosial, yang mendapat persentase tertinggi dengan jumlah persentase 69,6% termasuk kategori tinggi. Dan berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini dengan menggunakan rumus product moment sehingga di dapatkan hasil $r_{xy} = 0,443$. Dilihat dari hasil yang diperoleh dari nilai r hitung lebih besar dari pada r tabel pada taraf signifikansi 5% atau $0,443 > 0,344$, maka koefisien korelasi tersebut signifikan artinya ada pengaruh antara variabel bebas dan varibel terikat. Berdasarkan kerangka berfikir yang sudah di jelaskan pada bab sebelumnya. Pengaruh penggunaan gadget terhadap kreativitas dalam interaksi sosial anak SD dan kalimat hipotesis menyatakan “ada pengaruh penggunaan gadget terhadap kreativitas dalam interaksi sosial anak SD” terbukti kebenarannya dan di terima, dengan demikian penulis dapat memberikan interpretasi bahwa penggunaan gadget cukup memberikan dampak dalam interaksi sosial anak SD.

Kata kunci: *penggunaan gadget, perilaku sosial, interaksi sosial*

Pendahuluan

Manusia merupakan makhluk sosial, di dalam hidupnya tidak bisa melepaskan diri dari pengaruh manusia lain. Manusia dikatakan makhluk sosial karena pada diri manusia ada dorongan untuk berhubungan (interaksi) dengan orang lain. Ada kebutuhan sosial (*social need*) untuk hidup berkelompok dengan orang lain sering kali didasari oleh kesamaan ciri atau kepentingan masing-masing. Oleh karena itu, manusia merupakan makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendiri tanpa bantuan orang lain untuk sarana bersosialisasi. Setiadi dan Kolip mengungkapkan bahwa: Di dalam kehidupan masyarakat, seseorang berinteraksi dengan orang lain secara pribadi maupun kelompok. Interaksi dalam berbagai aspek kehidupan akan menghasilkan timbal balik sebagai proses sosial. Aspek-aspek sosial yang saling mempengaruhi misalnya, antara sosial dan politik, politik dan ekonomi, agama dan politik, ekonomi dan hukum, dan sebagainya. (Setiadi dan Kolip 2011: 61),

Berdasarkan pernyataan tersebut sangat jelas bahwa dengan adanya interaksi sosial diharapkan mampu menghasilkan hubungan timbal balik sebagai proses sosial. Ungkapan tersebut juga dikemukakan Soekanto yang menyatakan bahwa: kontak sosial dan komunikasi merupakan syarat terjadinya interaksi sosial. Kata kontak berasal dari bahasa Latin *con* atau *cum* (yang artinya bersama-sama) dan *tango* (yang artinya menyentuh). Secara harafiah kontak artinya bersama-sama menyentuh, namun sentuhan yang dimaksud bukan berarti secara fisik saja. Seseorang dapat melakukan komunikasi yang melibatkan aksi dan reaksi dengan berbicara tanpa menyentuh fisik pihak lain. (Soekanto 2006: 65), dengan demikian bisa disimpulkan bahwa interaksi sosial merupakan suatu hubungan antar sesama manusia yang saling memenuhi satu sama lain, kontak tidak berarti harus menyentuh namun sentuhan yang dimaksud berarti berbicara tanpa menyentuh fisik pihak lain. Interaksi merupakan suatu kebutuhan manusia di dalam kehidupan bermasyarakat, terdapat banyak unsur-unsur di dalam interaksi yaitu adanya proses interaksi, terjadinya komunikasi, dan terjadi saling mempengaruhi antar individu atau kelompok. Banyaknya faktor-faktor yang menghambat terjadinya interaksi adalah persaingan, kontradiksi, dan konflik. Merosotnya tingkat interaksi dalam masyarakat terbukti dengan adanya

persaingan antar warga masyarakat. Persaingan adalah suatu proses sosial di mana orang-orang atau kelompok manusia berusaha mengalahkan pihak lain tanpa menggunakan ancaman atau kekerasan. "Seperti halnya yang terjadi di Bojonegoro, Jawa Timur perusahaan-perusahaan yang sejenis saling bersaing untuk memperebutkan wilayah pemasaran seluas-luasnya, yang dimuat di Radar Bojonegoro". Merupakan salah satu contoh dari adanya persaingan antar warga yang terjadi di Indonesia.

Dalam kehidupan bermasyarakat utamanya dalam interaksi sosial yang seperti saat ini sering menimbulkan persaingan, kontradiksi, dan konflik. Hubungan sosial tidak akan tercapai apabila seseorang mempunyai sifat individualisme bahkan mempunyai sifat egois. Keadaan yang demikian pula terjadi di Dusun Soko Mulyo Desa Soko Kecamatan Glagah. Dusun yang di tempati 200 kepala keluarga tersebut rata-rata mempunyai anak SD. Jadi sangat tidak heran apabila satu keluarga tersebut saling berinteraksi sesama keluarga. Interaksi sesama keluarga yang sebelumnya terjalin dengan baik kini berubah menjadi kondisi yang buruk dan dipenuhi rasa individualis antar sesama keluarga. Kondisi semacam ini disebabkan karena adanya pengaruh teknologi pada masa modern. Dengan adanya Pengaruh teknologi informasi pada masa kini menjadi penyebab utama terjadinya interaksi sosial di Dusun Soko Mulyo untuk anak SD khususnya interaksi sesama keluarga. Menurut Sardar, teknologi merupakan sebuah sarana dalam memecahkan masalah yang mendasar dari setiap peradaban manusia, (Sardar, 1987).

Teknologi komunikasi merupakan jembatan untuk menambah wawasan dalam mengali informasi. Kenyataan yang terjadi saat ini bahwa interaksi kurang dilakukan oleh masyarakat. Meskipun demikian masyarakat diharuskan tetap saling berinteraksi sesama warga untuk menjalin komunikasi khususnya dalam terjalinnya keluarga di Dusun Sokomulyo. Berdasarkan ungkapan tersebut sangat jelas bahwa proses interaksi sangat penting untuk menjalin hubungan, khususnya di dalam keluarga. Banyak keluarga yang kurang harmonis dalam melakukan interaksi terhadap anak, hal ini disebabkan banyak anak yang mempunyai *gadget* sehingga anak lebih egois dan lebih mementingkan *gadget* dalam berinteraksi di Dusun Sokomulyo. Oleh karena itu melalui penelitian kuantitatif peneliti ingin menganalisa mengenai pengaruh *gadget*

yang membuat interaksi dalam keluarga kurang terjalin harmonis yang ada di masyarakat Dusun Sokomulyo Desa Soko Kecamatan Glagah.

Tujuan Penelitian dapat di kategorikan sebagai berikut; Mendeskripsikan penggunaan gadget oleh anak SD di Dusun Soko Mulyo Desa Soko Kecamatan Glagah tahun 2017, mendeskripsikan kreativitas dalam interaksi sosial anak, menganalisis pengaruh penggunaan gadget terhadap Kreativitas dalam interaksi sosial anak. Manfaat Penelitian yang diharapkan yaitu: secara teoritis untuk memberikan sumbangsih dan menambah ilmu pengetahuan sosial khususnya tentang penggunaan gadget. penelitian ini diharapkan dapat digunakan menjadi refrensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang sejenis utamanya kemampuan interaksi sosial, secara praktis memberikan wawasan bagi peneliti serta pembaca dan memberikan contoh untuk masyarakat dalam mengambil langkah yang tepat untuk berkemampuan dalam interaksi sosial.

Metode

penelitian ini menggunakan desain statistik inferensial yang digunakan adalah uji hipotesis assosiatif. Alasan peneliti menggunakan jenis penelitian dengan pendekatan ini adalah untuk mendapatkan gambaran mengenai interaksi sosial anak di lingkungan masyarakat serta lebih jauh untuk menguji hipotesis tentang ada tidaknya pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak SD di Dusun Soko Mulyo Desa Soko Kecamatan Glagah Tahun 2017. Populasi dalam penelitian ini adalah anak SD yang berusia 7-12 tahun sebanyak 135 anak yang menggunakan gadget di Dusun Soko Mulyo Desa Soko Kecamatan Glagah tahun 2017. Mengingat peneliti akan keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti akan mengambil sampel dari populasi tersebut, dengan anak SD yang berusia 7-12 tahun sebanyak 135 anak. Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *probability* sampling dengan jenis teknik samplingnya simple random sampling. penelitian ini penulis akan menggunakan metode analisis data menggunakan metode analisis statistik inferensial, hipotesis asosiatif untuk mengetahui ada atau tidak hubungan antara penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak dengan menggunakan teknik analisis korelasional dan dengan memakai rumusan teknik korelasi *Product Moment*.

Hasil

Penggunaan Gadget

Penyebaran angket dilaksanakan tanggal 16 April 2017, angket langsung diberikan kepada msing-masing responden, yang tersebar di Dusun Soko Mulyo Desa Soko Kecamatan Glagah Kabupaten Lamongan berjumlah 33 responden (anak SD usia 7-12 tahun yang menggunakan gadget). Angket yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup. Setelah angket terkumpul dan dilakukan penilaian. Maka hasil pengelompokkan berdasarkan kategori tersebut dapat disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 1 Deskripsi tanggapan responden terhadap indikator angket banyaknya pengguna

Kategori	Jumlah	Presentase %
Tinggi	28	84,8
Cukup	5	15,1
Rendah	-	-
Jumlah	33	100

Sumber: analisa penelitian

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa sebagian besar responden dengan keterangan tinggi yaitu sebanyak 28 orang atau sekitar 84,8%, cukup sebanyak 5 orang atau sekitar 15,1%, rendah dengan jumlah dan presentase kosong. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas mendapatkan kategori “Tinggi” terhadap pertanyaan yang diberikan oleh peneliti. Dari penjelasan di atas dapat ditentukan bahwa tanggapan responden terhadap banyaknya pengguna termasuk kategori tinggi.

Tabel 2 Deskripsi tanggapan responden terhadap indikator angket model pembelajaran

Kategori	Jumlah	Persentase %
Tinggi	10	30,3
Cukup	18	54,5
Rendah	5	15,1
Jumlah	33	100

Sumber: analisa penelitian

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa sebagian besar responden dengan kategori cukup yaitu sebanyak 18 orang atau sekitar 54,5%, tinggi sebanyak 10 orang atau sekitar 30,3%, rendah dengan jumlah 5 orang atau sekitar 15,1%. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas mendapatkan kategori “cukup” terhadap pertanyaan yang diberikan oleh peneliti. Dari

penjelasan di atas dapat ditentukan bahwa tanggapan responden terhadap model pembelajaran termasuk kategori cukup.

Tabel 3 Deskripsi tanggapan responden terhadap indikator angket mengisi waktu luang

Kategori	Jumlah	Persentase %
Tinggi	31	93,9
Cukup	2	6
Rendah	-	-
Jumlah	33	100

Sumber: analisa penelitian

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa sebagian besar responden dengan keterangan tinggi yaitu sebanyak 31 orang atau sekitar 93,9%, cukup sebanyak 2 orang atau sekitar 6%, rendah dengan jumlah dan presentase kosong. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas mendapatkan kategori “Tinggi” terhadap pertanyaan yang diberikan oleh peneliti. Dari penjelasan di atas dapat ditentukan bahwa tanggapan responden terhadap mengisi waktu luang termasuk kategori tinggi.

Tabel 5 Deskripsi tanggapan responden terhadap indikator angket ketertarikan *fitur*

Kategori	Jumlah	Persentase %
Tinggi	30	90,9
Cukup	3	9
Rendah	-	-
Jumlah	33	100

Sumber: analisa penelitian

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa sebagian besar responden dengan keterangan tinggi yaitu sebanyak 30 orang atau sekitar 90,9%, cukup sebanyak 3 orang atau sekitar 9%, rendah dengan jumlah dan presentase kosong. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas mendapatkan kategori “Tinggi” terhadap pertanyaan yang diberikan oleh peneliti. Dari penjelasan di atas dapat ditentukan bahwa tanggapan responden terhadap ketertarikan *fitur* termasuk kategori tinggi. Berdasarkan hasil tiap indikator dapat kita lihat pada indikator banyaknya pengguna diperoleh persentase

terbesar yaitu 84,8% pada kategori tinggi, pada indikator model pembelajaran diperoleh persentase terbesar yaitu 54,5% pada kategori cukup, pada indikator mengisi waktu luang diperoleh persentase terbesar yaitu 93,9% pada kategori tinggi, dan pada indikator ketertarikan *fitur* diperoleh persentase terbesar 90,9% yang tergolong kategori tinggi. Dapat kita simpulkan bahwa indikator mengisi waktu luang merupakan indikator yang paling kuat dalam menggunakan *gadget*, sedangkan pada indikator model pembelajaran memiliki persentase paling kecil atau paling lemah dari keempat indikator penggunaan *gadget*.

Dari penyebaran angket tersebut sejalan dengan yang dikatakan salah satu orang tua dari anak yang menggunakan *gadget*. Menurut Budi Wahono, mengatakan:Memang benar penggunaan *gadget* adalah faktor utama yang mempengaruhi interaksi, karena dengan menggunakan *gadget* anak saya apabila diajak bicara tidak merespon dengan apa yang saya ucapkan anak saya malah lebih asyik bermain *games*, dengan menggunakan *gadget* yang secara berlebihan maka akan juga mengganggu konsentrasi belajar anak sehingga berpengaruh terhadap prestasi belajar. (Wawancara 16 April 2017). Menurut Mulyadi, salah satu orang tua dari anak yang menggunakan *gadget* mengatakan: Penggunaan *gadget* bukan salah satu penyebab utama anak tidak berinteraksi dengan orang lain khususnya di dalam keluarga. Contohnya anak saya dengan membatasi penggunaan *gadget* dan pantauan dari orang tua, anak saya menggunakan *gadget* untuk mencari pembelajaran di dalam internet dan menggu-nakannya untuk sumber komunikasi. Maka tidak ada penyebab lain yang mempengaruhi interaksi sosial Sehingga interaksi di dalam keluarga tetap ada (Wawancara 16 April 2017). Dari hasil wawancara di atas membuktikan bahwa tidak semua orang tua setuju bahwa penggunaan *gadget* merupakan penyebab utama yang mempengaruhi kreativitas dalam interaksi sosial anak. Belum tentu anak SD yang menggunakan *gadget* di pergunakan untuk bermain *games* dan begitu sebaliknya anak menggunakan *gadget* juga di pergunakan untuk mencari pembelajaran di dalam internet dan digunakan sebagai sumber komunikasi.

Tabel 6 Tingkat penerapan keseluruhan indikator penggunaan *gadget*

	Jawaban	
--	---------	--

Pengaruh penggunaan gadget terhadap kreativitas dalam interaksi (Enik Rahayu Nengseh)

No.	Selalu (skor 5)	Sering (skor 4)	Kadang-kadang (skor 3)	Hampir Tidak Pernah (skor 2)	Tidak Pernah (skor 1)	Jumlah skor	Kategori
1.	5	2	1	0	2	38	Tinggi
2.	2	3	3	1	1	34	Cukup
3.	0	5	2	2	1	31	Cukup
4.	4	1	2	2	1	35	Cukup
5.	3	4	2	1	0	39	Tinggi
6.	4	2	4	0	0	40	Tinggi
7.	4	1	2	2	1	35	Cukup
8.	2	6	2	0	0	40	Tinggi
9.	3	5	2	0	0	41	Tinggi
10.	0	1	9	0	0	31	Cukup
11.	4	2	3	1	0	39	Tinggi
12.	3	4	1	1	1	37	Cukup
13.	4	2	2	2	0	38	Tinggi
14.	2	5	2	1	0	38	Tinggi
15.	5	2	1	2	0	35	Cukup
16.	5	2	3	0	0	42	Tinggi
17.	4	3	2	1	0	40	Tinggi
18.	3	4	3	0	0	40	Tinggi
19.	3	2	2	1	2	33	Cukup
20.	2	5	2	1	0	38	Tinggi
21.	2	5	1	2	0	37	Tinggi
22.	2	1	4	3	0	32	Cukup
23.	6	1	2	0	1	41	Tinggi
24.	5	3	1	0	1	41	Tinggi
25.	3	2	5	0	0	38	Tinggi
26.	5	2	3	0	0	42	Tinggi
27.	0	1	9	0	0	31	Cukup
28.	1	6	1	0	2	34	Cukup
29.	4	4	2	0	0	42	Tinggi
30.	2	4	1	3	0	35	Cukup
31.	3	4	1	1	1	37	Cukup
32.	5	3	2	0	0	43	Tinggi
33.	2	5	1	2	0	37	Cukup
Jumlah						1234	

Sumber: Hasil analisa penelitian

Kreativitas dalam interaksi sosial

Penyebaran angket dilaksanakan tanggal 16 April 2017, angket langsung di berikan kepada masing-masing responden, yang tersebar di Dusun Soko Mulyo Desa Soko Kecamatan Glagah Kabupaten Lamongan berjumlah 33 responden (anak usia 7-12 tahun). Angket yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup. Setelah angket terkumpul dan di lakukan penilaian, maka hasil pengelompokkan berdasarkan kategori tersebut dapat di sajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 7 Deskripsi tanggapan responden terhadap imitasi

Kategori	Jumlah	Persentase %
Tinggi	22	66,6
Cukup	11	33,3
Rendah	-	-
Jumlah	33	100

Sumber: analisa penelitian

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa sebagian besar responden dengan kategori tinggi yaitu sebanyak 22 orang atau sekitar 66,6%,

Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kreativitas dalam interaksi (Enik Rahayu Nengseh)

cukup sebanyak 11 orang atau sekitar 33,3%, rendah dengan jumlah dan presentase kosong. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas mendapatkan kategori “Tinggi” terhadap pertanyaan yang di berikan oleh peneliti.

Tabel 8 Deskripsi tanggapan responden terhadap sugesti

Kategori	Jumlah	Presentase %
Tinggi	8	24,2
Cukup	21	63,6
Rendah	4	12,1
Jumlah	33	100

Sumber: analisa penelitian

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa sebagian besar responden dengan kategori cukup yaitu sebanyak 21 orang atau sekitar 63,6%, tinggi sebanyak 8 orang atau sekitar 24,2%, rendah dengan jumlah 4 orang atau sekitar 12,1%. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas mendapatkan kategori “Cukup” terhadap pertanyaan yang di berikan oleh peneliti.

Tabel 9 Deskripsi tanggapan responden terhadap identifikasi

Kategori	Jumlah	Persentase %
Tinggi	18	54,5
Cukup	10	30,3
Rendah	5	15,1
Jumlah	33	100

Sumber: analisa penelitian

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa sebagian besar responden dengan kategori tinggi yaitu sebanyak 18 orang atau sekitar 54,5%, cukup sebanyak 10 orang atau sekitar 30,3%,

rendah dengan jumlah 5 orang atau sekitar 15,1%. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas mendapatkan kategori “Tinggi” terhadap pertanyaan yang di berikan oleh peneliti.

Tabel 10 Deskripsi tanggapan responden terhadap simpati

Kategori	Jumlah	Persentase %
Tinggi	23	69,6
Rendah	7	21,2
Cukup	2	6
Jumlah	33	100

Sumber: analisa penelitian

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa sebagian besar responden dengan kategori tinggi yaitu sebanyak 23 orang atau sekitar 69,6%, cukup sebanyak 7 orang atau sekitar 21,2%, rendah dengan jumlah 2 orang atau sekitar 6%. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas mendapatkan kategori “Tinggi” terhadap pertanyaan yang di berikan oleh peneliti. Berdasarkan hasil tiap indikator dapat kita lihat pada indikator imitasi diperoleh persentase terbesar yaitu 66,6% pada kategori tinggi, pada indikator sugesti diperoleh persentase terbesar yaitu 63,6% pada kategori cukup, pada indikator identifikasi diperoleh persentase terbesar yaitu 54,5% pada kategori tinggi, dan pada indikator simpati diperoleh persentase terbesar yaitu 69,6% yang tergolong kategori tinggi. Dapat kita simpulkan bahwa indikator simpati merupakan indikator yang paling kuat dalam membentuk interaksi sosial, sedangkan pada indikator identifikasi memiliki persentase paling kecil atau paling lemah dari keempat indikator interaksi sosial.

Tabel 11 Tingkat penerapan keseluruhan indikator interaksi sosial

No.	Jawaban					Jumlah Skor	Kategori
	Selalu (skor 5)	Sering (skor 4)	Kadang-kadang (skor 3)	Hampir Tidak Pernah (skor 2)	Tidak Pernah (skor 1)		
1.	0	7	3	0	0	37	Tinggi
2.	4	2	3	1	0	39	Tinggi
3.	5	0	1	3	1	35	Cukup
4.	4	2	1	2	1	36	Cukup
5.	3	5	2	0	0	41	Tinggi

Pengaruh penggunaan gadget terhadap kreativitas dalam interaksi (Enik Rahayu Nengseh)

6.	1	6	2	1	0	36	Cukup
7.	0	6	3	0	1	34	Cukup
8.	3	3	2	0	2	35	Cukup
9.	2	4	4	0	0	38	Tinggi
10.	0	2	6	1	1	29	Cukup
11.	4	2	2	1	1	37	Cukup
12.	3	5	1	0	1	39	Tinggi
13.	2	4	2	1	1	35	Cukup
14.	2	3	2	1	2	32	Cukup
15.	4	2	4	0	0	40	Tinggi
16.	3	2	1	2	2	32	Cukup
17.	0	6	3	0	1	34	Cukup
18.	2	3	3	2	0	35	Cukup
19.	0	4	5	0	1	32	Cukup
20.	3	4	2	0	1	38	Tinggi
21.	4	2	1	2	1	35	Cukup
22.	0	0	5	4	1	36	Cukup
23.	4	4	1	0	1	40	Tinggi
24.	2	4	4	0	0	38	Tinggi
25.	1	5	3	1	0	36	Tinggi
26.	3	6	1	0	0	42	Tinggi
27.	0	3	7	0	0	33	Cukup
28.	0	7	3	0	0	37	Cukup
29.	3	6	1	0	0	42	Tinggi
30.	4	2	3	1	0	39	Tinggi
31.	4	1	3	1	1	36	Cukup
32.	3	6	1	0	0	42	Tinggi
33.	3	5	1	1	0	40	Tinggi
Jumlah						1210	

Sumber: hasil analisis penelitian

Distribusi Frekuensi Data Variabel X dan Variabel Y

Berdasarkan hasil penyajian data tentang variabel bebas dan variabel terikat sebagaimana pada tabel tersebut di atas, maka peneliti akan mengolah data tersebut dalam suatu distribusi atau tabel analisis data sebagai berikut:

Tabel 12 Analisis data variabel x dan variabel y

No. Resp	X	Y	X ²	Y ²	XY
1.	38	37	1444	1369	1406
2.	34	39	1156	1521	1326
3.	31	35	961	1225	1085
4.	35	36	1225	1296	1260
5.	39	41	1521	1681	1599
6.	40	36	1600	1296	1440
7.	35	34	1225	1156	1190
8.	40	35	1600	1225	1400
9.	41	38	1681	1444	1558
10.	31	29	961	841	899
11.	39	37	1521	1369	1443
12.	37	39	1369	1521	1443

Pengaruh penggunaan gadget terhadap kreativitas dalam interaksi (Enik Rahayu Nengseh)

13.	38	35	1444	1225	1330
14.	38	32	1444	1024	1216
15.	35	40	1225	1600	1400
16.	42	32	1764	1024	1344
17.	40	34	1600	1156	1360
18.	40	35	1600	1225	1400
19.	33	32	1089	1024	1056
20.	38	38	1444	1444	1444
21.	37	35	1369	1225	1295
22.	32	36	1024	1296	1152
23.	41	40	1681	1600	1640
24.	41	38	1681	1444	1558
25.	38	36	1444	1296	1368
26.	42	42	1764	1764	1764
27.	31	33	961	1089	1023
28.	34	37	1156	1369	1258
29.	42	42	1764	1764	1764
30.	35	39	1225	1521	1365
31.	37	36	1369	1296	1332
32.	43	42	1849	1764	1806
33.	37	40	1369	1600	1480
N = 33	\sum_x 1234	\sum_Y 1210	\sum_{x^2} 46530	\sum_{y^2} 44694	\sum_{xy} 45404

Sumber: hasil analisis penelitian

Menentukan Taraf Signifikasi

Dalam menentukan seberapa besar pengaruh antar variabel maka peneliti melakukan interpretasi berdasarkan tabel pedoman antara variabel, pada umumnya dipergunakan pedoman atau ancer- ancer sebagai berikut:

Tabel 13 Interpretasi angka indeks korelasi “r” product moment

Besarnya “r” product moment (r_p)	Interpretasi
0,00 – 0,20	Antara variabel X dan Y memang terdapat korelasi, akan tetapi korelasi itu <i>sangat lemah</i> atau <i>sangat rendah</i> sehingga korelasi itu diabaikan (dianggap tidak ada korelasi antara variabel X dan variabel Y).
0,20 – 0,40	Antara variabel X dan variabel Y terdapat korelasi yang <i>lemah</i> atau <i>rendah</i>
0,40 – 0,70	Antara variabel X dan variabel Y terdapat korelasi yang <i>sedang</i> atau <i>cukup</i>
0,70 – 0,90	Antara variabel X dan variabel Y terdapat korelasi yang <i>kuat</i> atau <i>tinggi</i>
0,90 – 1,00	Antara variabel X dan variabel Y terdapat korelasi yang <i>sangat kuat</i> atau <i>sangat tinggi</i>

Sumber: Anas Sudjiono, 2014: 193

Berdasarkan pedoman yang dikemukakan di atas yang di dapat sebesar 0,443 dan pada pedoman kita dapat menyatakan bahwa dari “r” hitung tabel tergolong pada interval 0,40- 0,70 hal ini

menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan gadget terhadap kreativitas dalam interaksi sosial anak SD di Dusun Soko Mulyo Desa Soko Kecamatan Glagah Kabupaten Lamongan terdapat korelasi sedang atau cukup.

Untuk menguji hipotesis dari penelitian, maka ada beberapa kriteria diterima atau ditolaknya suatu hipotesis sebagai berikut:

a) Jika r hitung lebih besar dari r tabel, maka hipotesis nihil (H_0) ditolak atau hipotesis alternatif (H_a) diterima.

b) Jika r hitung lebih kecil dari r tabel, maka hipotesis nihil (H_0) diterima atau hipotesis alternatif (H_a) ditolak.

Dalam menentukan diterima atau tidaknya hipotesis melihat pada tabel nilai “ r ” *Product Moment* sebagai berikut:

Tabel 13 Taraf signifikansi variabel x dan y

N	Taraf signifikansi	
	5%	1%
32	0,349	0,449
33	0,344	0,442
34	0,339	0,436
35	0,334	0,430
36	0,329	0,424

Sumber: Anas Sudjiono, 2014: 201

Berdasarkan hasil perhitungan dengan rumus korelasi product moment, maka diperoleh r hitung atau $r_{xy} = 0,443$. Peneliti dengan menggunakan sampel untuk uji kuesioner sebanyak 33 orang responden dengan signifikansi 5% dari sini di dapat nilai $df = n-2$, $df = 33 - 2 = 31$. Cara membaca tabel r nya, kita lihat tabel r product moment pada sinifikansi 5%, didapatkan angka r tabel = 0,344. Dengan demikian dapat diketahui bahwa ternyata r tabel lebih kecil dari r hitung pada taraf signifikansi 5% dan 1%, maka koefisien korelasi tersebut dinyatakan signifikan antara variabel X dan variabel Y.

Pengujian Hipotesa

Untuk dapat mengetahui ditolak atau diterimanya suatu hipotesa penelitian, maka penulis dapat memberikan beberapa kriteria sebagai berikut:

a. Jika r hitung $>$ r tabel 5%, maka Hipotesis Nihil (H_0) ditolak dan diterima Hipotesis Alternatif (H_a).

b. Jika r hitung $<$ r tabel 5%, maka Hipotesis Nihil (H_0) diterima dan ditolak Hipotesis Alternatif (H_a).

Dari hasil analisis yang diperoleh dari data angket diketahui bahwa nilai r hitung lebih besar dari pada r tabel pada taraf signifikansi 5% atau $0,443 > 0,344$, koefisien korelasi tersebut signifikan artinya ada pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat, karena r_{xy} signifikansi maka dapat disimpulkan bahwa: hipotesa yang berbunyi “ada pengaruh penggunaan gadget terhadap kreativitas dalam interaksi sosial anak SD di Dusun Soko Mulyo Desa Soko Kecamatan Glagah Kabupaten Lamongan tahun 2017.”

Interprestasi Hasil Analisis

Setelah dilakukan analisis data dan pengujian signifikansi atau uji koefisien korelasi diperoleh nilai r hitung $0,443 >$ r tabel 0,344 dengan taraf 5%, maka langkah selanjutnya adalah menginterpretasikan hasil analisis terhadap hipotesis yang akan dibuktikan. Dalam penelitian ini, hipotesis yang diajukan adalah:

Hipotesa Nihil (H0)

Tidak ada pengaruh penggunaan gadget terhadap kreativitas dalam interaksi sosial anak SD di Dusun Soko Mulyo Desa Soko Kecamatan Glagah Kabupaten Lamongan Tahun 2017.

Hipotesa Alternatif (H1)

Ada pengaruh penggunaan gadget terhadap kreativitas dalam interaksi sosial anak SD di Dusun Soko Mulyo Desa Soko Kecamatan Glagah Kabupaten Lamongan Tahun 2017. Dengan diketahuinya nilai r hitung $>$ r tabel dengan taraf signifikansi 5%. Maka dapat di interpretasikan bahwa hipotesa nihil (H_0) ditolak, sebagai konsekuensinya maka hipotesa alternatif (H_a) di terima kebenarannya. Dengan demikian menunjukkan bahwa penggunaan gadget di Dusun Soko Mulyo Desa Soko Kecamatan Glagah mempunyai pengaruh dengan kreativitas dalam interaksi sosial anak SD. Karena analisis data menunjukkan r hitung lebih besar r tabel pada taraf signifikansi 5%.

Pembahasan

Pembahasan hasil analisis dalam penelitian ini disesuaikan dengan tujuan penelitian dan hasil angket yang telah di sebarakan, sebagaimana diuraikan di bawah ini:

Penggunaan Gadget Anak SD

Penggunaan gadget anak SD di Dusun Soko Mulyo Desa Soko Kecamatan Glagah Kabupaten Lamongan Tahun 2017. Berdasarkan tiap indikator yang menyatakan bahwa pada indikator banyaknya pengguna mencapai nilai persentase tertinggi yaitu 84,8% pada kategori tinggi, indikator model pembelajaran mencapai

nilai tertinggi yaitu 54,5% pada kategori cukup, indikator mengisi waktu luang mencapai nilai persentase tertinggi yaitu 93,9% pada kategori tinggi, dan indikator ketertarikan *fitur* mencapai nilai persentase tertinggi yaitu 90,9% pada kategori tinggi. Hal ini sependapat dengan yang diungkapkan oleh Anggoro yang mengungkapkan bahwa “banyaknya pengguna, model pembelajaran, mengisi waktu luang, serta ketertarikan fitur merupakan indikator dari penggunaan *gadget*.” (Anggoro, 2003). Istilah *gadget* sebagai benda dengan karakteristik unik, memiliki sebuah unit dengan kinerja yang tinggi dan berhubungan dengan ukuran serta biaya.” (Rayner, 2007). Menurut Badwilan: Penggunaan *gadget* bukanlah hal baru di kalangan anak-anak, *gadget* bukan hanya digunakan sebagai alat komunikasi, tetapi juga digunakan untuk mengisi waktu luang, seperti penggunaan internet dan bermain *game*. (Badwilan, 2004)

Interaksi Sosial Anak SD

Interaksi sosial anak SD di dusun Soko Mulyo Desa Soko Kecamatan Glagah Kabupaten Lamongan Tahun 2017 tergolong kategori cukup, hal ini dibuktikan dengan hasil keseluruhan jawaban angket dengan rumus product moment yang menunjukkan bahwa hasil angket interaksi sosial termasuk pada kategori cukup. Hal ini diperkuat dengan hasil angket berdasarkan tiap indikator yang menyatakan bahwa pada indikator imitasi mencapai nilai persentase tertinggi yaitu 66,6% pada kategori tinggi, sedangkan pada indikator sugesti mencapai nilai persentase tertinggi yaitu 63,6% pada kategori cukup, indikator identifikasi mencapai nilai persentase tertinggi yaitu 54,5% pada kategori tinggi, dan pada indikator simpati mencapai nilai persentase tertinggi yaitu 69,6% pada kategori tinggi. Hasil angket tiap indikator sependapat dengan yang disampaikan oleh Bintarto yang mengatakan bahwa “indikator interaksi sosial setidaknya meliputi berbagai faktor antara lain imitasi, sugesti, identifikasi dan simpati.” (Bintarto, 2006)

Interaksi sosial diartikan sebagai kunci dari semua kehidupan sosial, oleh karena itu tanpa interaksi sosial tak akan mungkin ada kehidupan bersama, berlangsungnya suatu interaksi sosial dapat didasarkan pada berbagai faktor antara lain imitasi, sugesti, identifikasi, dan simpati. Faktor-faktor tersebut dapat bergerak sendiri-sendiri secara terpisah ataupun saling berkaitan. (Sitorus, 2000: 143). Menurut

Basrowi, interaksi merupakan hubungan yang tertata dalam bentuk tindakan-tindakan yang berdasarkan nilai-nilai dan norma-norma sosial yang berlaku dalam masyarakat. (Basrowi, 2014)

Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kreativitas dalam interaksi sosial Anak

Berdasarkan kerangka berfikir yang sudah dijelaskan terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kreativitas dalam interaksi sosial anak SD. Penggunaan *gadget* bukanlah hal baru di kalangan anak-anak, semakin canggih zaman maka semakin banyak *gadget* yang akan digunakan tentunya, apalagi sekarang ini semakin banyaknya aplikasi yang berkembang dan terus berkembang pesat maka semakin banyak pula orang yang ingin memilih dan menggunakannya untuk kebutuhan dalam mencari dan mendapatkan informasi yang dibutuhkannya setiap harinya. Sedangkan interaksi sosial anak SD dapat terlihat melalui berlangsungnya suatu interaksi sosial dapat didasarkan pada berbagai faktor antara lain imitasi, sugesti, identifikasi, dan simpati. Faktor-faktor tersebut dapat bergerak sendiri-sendiri secara terpisah ataupun saling berkaitan.

Menurut Budi Wahono, salah satu orang tua dari anak yang menggunakan *gadget* mengatakan: Memang benar penggunaan *gadget* adalah faktor utama yang mempengaruhi interaksi, karena dengan menggunakan *gadget* anak saya apabila diajak bicara tidak merespon dengan apa yang saya ucapkan anak saya malah lebih asyik bermain *games*, dengan menggunakan *gadget* yang secara berlebihan maka akan juga mengganggu konsentrasi belajar anak sehingga berpengaruh terhadap prestasi belajar. (Wawancara 16 April 2017). Menurut Mulyadi, salah satu orang tua dari anak yang menggunakan *gadget* mengatakan: Penggunaan *gadget* bukan salah satu penyebab utama anak tidak berinteraksi dengan orang lain khususnya di dalam keluarga. Contohnya anak saya dengan membatasi penggunaan *gadget* dan pantauan dari orang tua, anak saya menggunakan *gadget* untuk mencari pembelajaran di dalam internet dan mengunakannya untuk sumber komunikasi. Maka tidak ada penyebab lain yang mempengaruhi interaksi sosial Sehingga interaksi di dalam keluarga tetap ada (Wawancara 16 April 2017). Dari hasil wawancara di atas membuktikan bahwa tidak semua orang tua setuju bahwa penggunaan *gadget* merupakan penyebab utama yang mempengaruhi kreativitas dalam interaksi sosial anak. Belum tentu anak SD

yang menggunakan *gadget* dipergunakan untuk bermain *games* dan begitu sebaliknya anak menggunakan *gadget* juga dipergunakan untuk mencari pembelajaran di dalam internet dan digunakan sebagai sumber komunikasi.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Penggunaan *gadget* merupakan sangat berperan penting bagi kehidupan manusia, bukan hanya dari kalangan orang dewasa atau remaja bahkan anak-anak pun menggunakan *gadget*. *Gadget* sangat berguna dan penting bagi kehidupan manusia untuk komunikasi, memperbanyak relasi, menambah wawasan dan pengetahuan. *Gadget* bukan hanya digunakan sebagai alat komunikasi, tetapi juga digunakan untuk mengisi waktu luang, seperti penggunaan internet, dan bermain *games*. Penggunaan *gadget* di Dusun Soko Mulyo Desa Soko Kecamatan Glagah Kabupaten Lamongan Tahun 2017 tergolong kategori tinggi, hal ini dibuktikan dengan hasil keseluruhan jawaban angket yang menunjukkan bahwa hasil angket termasuk pada kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa anak di Dusun Soko Mulyo Desa Soko menggunakan *gadget* tergolong tinggi, hal tersebut di pengaruhi karena banyaknya teman yang menggunakan *gadget* dan untuk mengisi waktu luang. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat. Badwilan yang mengungkapkan bahwa: Penggunaan *gadget* bukanlah hal baru di kalangan anak-anak, *gadget* bukan hanya digunakan sebagai alat komunikasi, tetapi juga digunakan untuk mengisi waktu luang, seperti penggunaan internet dan bermain *game* (Badwilan, 2004).

Interaksi sosial merupakan hubungan timbal balik antara dua orang atau lebih, dan masing-masing orang yang terlibat di dalamnya memainkan peran secara aktif. dalam interaksi juga lebih dari sekedar terjadi hubungan antara pihak-pihak yang terlibat melainkan terjadi hubungan antara pihak-pihak yang terlibat melainkan terjadi saling mempengaruhi. Interaksi sosial di Dusun Soko Mulyo Desa Soko Kecamatan Glagah Kabupaten Lamongan Tahun 2017 tergolong kategori cukup, hal ini dibuktikan dengan hasil keseluruhan jawaban angket yang menunjukkan bahwa hasil angket interaksi sosial termasuk pada kategori cukup. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat diketahui bahwa indikator simpati termasuk indikator yang mendapatkan

persentase terbesar sedangkan indikator identifikasi mendapatkan persentase terendah. Hasil penelitian pada angket interaksi sosial sependapat dengan yang dikemukakan oleh Ahmadi yang mengatakan bahwa “Faktor-faktor yang mendasari berlangsungnya interaksi sosial, baik secara tunggal maupun secara bergabung ialah: faktor imitasi, faktor sugesti, faktor identifikasi, faktor simpati”. (Ahmadi, 2015:57). Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kreativitas dalam interaksi sosial anak SD, berdasarkan Dari hasil tersebut dapat dikatakan hipotesis yang ditetapkan penelitian ini terbukti kebenarannya bahwa terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kreativitas dalam interaksi sosial anak SD di Dusun Soko Mulyo Desa Soko Kecamatan Glagah Kabupaten Lamongan Tahun 2017.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka penulis memberikan saran sebagai berikut: Model pembelajaran dalam penggunaan *gadget* masih terdapat 54,5% yang tergolong cukup pada indikator penggunaan gadget, maka peneliti memberikan saran khususya orang tua, yang memegang peranan penting terhadap penggunaan *gadget* oleh anak, orang tua dapat membimbing dan memperhatikan anak dalam menggunakan *gadget* dengan membatasi waktu penggunaan *gadget*. Orang tua juga di harapkan agar anak menggunakan *gadget* tidak hanya untuk bermain *games* tapi di pergunakan untuk mencari materi dalam pembelajaran di sekolah. Identifikasi dalam interaksi sosial masih terdapat 54,5% yang tergolong cukup pada indikator interaksi sosial, saran bagi lingkungan masyarakat dan orang tua seharusnya memberi contoh yang baik dengan berpenampilan dan berperilaku yang sopan sehingga anak dapat menirunya.

DAFTAR PUSTAKA

- Admin. 2013, *Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial*.
Diunduh di
<http://www.artikelsiana.com/2014/10/bentuk-bentuk-interaksi-sosial-contoh.html>
tanggal 14 2013
- Ahmad Watik Pratiknya, 2007, *Dasar-dasar Metodologi Penelitian*, Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Ahmadi, 2015, *Psikologi Sosial*, Jakarta: Reineka Cipta
- Anas Sudijono, 2014, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers
- Anggoro, 2003, *Keamanan Masyarakat dan Ketertiban Negara*. Diunduh di

- <http://uscshooloflaw.org/lfip/english/pdf>
tanggal 28 Mei 2017
- Arif, syamsul, 2015, *Persaingan Antar Perusahaan*, Radar Bojonegoro, Bojonegoro, 5 Februari, Hlm. 27
- Astin, Nikmah, 2014. *Dampak Penggunaan Hand Phone terhadap Prestasi Siswa*, Jurnal Sosiologi Universitas Diponegoro Vol. 5 No. 1, November 2016
- Badwilan, 2004, *Rahasia Dibalik Handphone*, Jakarta: Darul Falah.
- Baihaqi, Sugiarmun, 2006, *Memahami dan Membantu Anak ADHD*, Bandung: PT. Refika Aditama
- Beamer, Varner, 2008, *Intercultural Communication*, Jakarta: Rineka Cipta
- Bintarto, 2006, *Interaksi Desa-Kota dan Permasalahannya*, Jakarta: Ghalia Indonesia
- Chaplin, 2006, *Kamus Lengkap Psikologi*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Charles, Hurton, Cooley, 2003, *Chapter 12 in Human Nature and the Social*, New York: Cooley
- Dantes, 2012, *Metode Penelitian*, Yogyakarta: Andi Cipta
- Djoko Subagyo, 2009, *Metode Penelitian Dalam Teori dan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta
- Effendy, 2000, *Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi*, Bandung: PT. Rosdakarya
- Eko Prasetyo, 2013, *Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Anak*, Jurnal Komunikasi Universitas Diponegoro Vol 10, November 2013
- Emile, Durkheim, 2001, *The Division of Labour in Society*, Translated by George Simpson, New York: Free Press
- Emzir, 2007, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Fitri Yanah, 2012, *Metode Pengumpulan Data*, diunduh di <Http://Zieravitrii.Blogspot.Co.Id/2012/04/Metode-Penumpulan-Data.Html> Tanggal 01 Januari 2017
- Furqon, 2001, *Statistika Terapan untuk Penelitian*, Bandung: Alfabeta
- Gerungan, 2010, *Psikologi Sosial*, Bandung: PT Refika Aditama.
- Gottlieb, 2010, *Kapitalisme dan Teori Sosial Modern*, Jakarta: UI Press
- Gulo, 2002, *Metode Penelitian*, Jakarta: PT. Grasindo
- Hadari, Nawawi, 2006, *Metode Penelitian Bidang Sosial*, Yogyakarta: Gajah Mada University Press
- Hamidi, 2007, *Metodologi Penelitian dan Teori Komunikasi*, Malang: UMM
- Harold Lasswell, 2006, *Structure an Function of Communication in Societ*, London: Routledge
- Hasella, 2013, *Dampak penggunaan smarhphone di kalangan pelajar*, <http://hasella.blogspot.com/2014/11/dampak-penggunaan-smartphone-kalanganremaja.html> (di unduh November 2014)
- Huffner, 2002, *Human Communication*, London: Sage Publication
- Jovita Maria Ferliana, 2013, *Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi Aktif pada Anak Usia Dini*, Jakarta: Rajawali Press
- Kartini, Kartono, 2001, *Pengantar Metodologi Riset Sosial*, Bandung: Mandiri Maju
- Kasiram, 2010, *Metodologi Penelitian Kualitatif Kuantitatif*, Malang: UIN
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia (Kemkominfo RI)
- Kerlinger, 2006, *Asas-asas Penelitian Behavioral*, Yogyakarta: Gajah Mada Univesity Press
- Margono, 2004, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta
- Marzuki, 2008, *Metodologi Riset*, Yogyakarta: Bagian Penerbitan Fakultas Ekonomi ,UII
- Muhammad Firgiawan Khafidi, 2015, *Pengaruh Smartphone terhadap Pengaruh Interaksi Mahasiswa*, http://muhammadfirgiawankhafidi.blogspot.co.id/2015/05/Pengaruh_Smartphone_terhadap_Interaksi_Sosial_Mahasiswa.html(di iunduh 27 Desember 2016)
- Muri Yusuf, 2005, *Metodologi Peneliti*, Padang: UNP Press
- Nasir, 2008, *Metode Penelitian*, Jakarta: Galia Indonesia
- Navel Mangelep, 2011, *Teknik Pengambilan Sampel*, diunduh di [Http://Navelmangelep.Wordpress.Com/2011/12/22/Teknik-Pengambilan-Sampel-Dalam-Penelitian-Pendidikan-Matematika/Tanggal 01 Januari 2017](Http://Navelmangelep.Wordpress.Com/2011/12/22/Teknik-Pengambilan-Sampel-Dalam-Penelitian-Pendidikan-Matematika/Tanggal%2001%20Januari%202017)
- Nesy Aryani Fajrin, 2013, *Pengaruh Penggunaan Handphone terhadap Pola Pemikiran Remaja di Era Globalisasi*, <http://nesyaryanifajrin.blogspot.co.id/2013/12/pengaruh-penggunaan-handphone-terhadap-pola-pemikiran-diera->

- globalisasi.html (diunduh 28 Desember 2016)
- Osland, 2013, *Pengertian Gadget*, <http://osland.blogspot.com/2013/09/pengertian-gadget.html> (diunduh 17 November 2016)
- Rachmah, 2014, *Pengertian dan Jenis-Jenis Data, Metode Pengumpulan Data, Teknik Pengumpulan Data dan Teknik Pembuatan Kuesioner*, diunduh di <Http://Raachmaa.Blogspot.Co.Id/2014/04/Pengertian-Dan-Jenis-Jenis-Data-Metode.Html> Tanggal 01 Januari 2017
- Ratih, Ibrahim, 2012, *Dampak Gadget*, <http://ibrahimratih.blogspot.co.id/2012/07/dampak-gadget.html> (diunduh 15 Desember 2016)
- Rayner, 2007, *Metode Penelitian untuk Pengajaran Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Renier, 2002, *History its Purpose and Method*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Rizki Syaputra, Dhani, 2013, *Pengantar Sosiologi*, <http://rizkisyaputradhani.blogspot.com//2016//12/pengantar-sosiologi.html> (diunduh 08 Desember 2016)
- Rizqi apriazi, Agung, 2004, *Interaksi Sosial Masyarakat. Disertasi*, Jakarta: Program Pascasarjana Pendidikan Jakarta
- Rostina, 2014, *Statistik Penelitian Pendidikan*, Bandung: Aftabeta
- Sabrina,Riz. 2013. *Karakteristik dan Ciri Khas Anak SD*. Diunduh di <http://www.artikelsiana.com/2014/10/bentuk-bentuk-interaksi-sosial-contoh.html> tanggal 24 April 2014
- Saifuddin, Azwar, 2009, *Penyusunan Skala Psikologi*, Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Saifuddin, Azwar, 2014, *Metode Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sardar, 1987, *Pengertian Teknologi*, Bandung: Remadja Karya
- Silalahi, 2006, *Metode Penelitian Sosial*, Bandung: Gramedia
- Sitorus, 2000, *Membina Psikologi Perkembangan Anak*, Bandung: Remadja Karya
- Soekanto, 2003, *Sosiologi Suatu Pengantar*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Soemardjan, 2013, *Sosiologi*, Jakarta: Lembaga Penerbit FE-UI
- Soerjono Soekanto, 2002, *Sosiologi Suatu Pengantar*, Jakarta: Raja Grafmdo Persada
- Sudarno Salim, 2002, *Perubahan Sosial*, Yogyakarta: Tiara Wacana
- Sudjana, 2005, *Metode Statistika Edisi ke-6*, Bandung: Tarsito
- Sugiman, 2014, *Pengaruh penggunaan gadget terhadap daya kembang anak*, <http://stmikglobal.ac.id/wpcontent/uploads/2014/09/ARTIKELIIS.pdf>
- Sugiyono, 2012, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta
- Sugiyono, 2014, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*, Bandung: Alfabeta
- Sugiyono, 2014, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta
- Sugiyono,2001, *Metode Penelitian Administrasi*, Bandung: Alfabeta
- Suhandi, 2013, *Metodologi Sosial*, Jakarta: Bumi Aksara
- Suharsami, Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta
- Suharsimi Arikunto, 2006, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta
- Suharsimi, Arikunto, 2009, *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta
- Sulistyo Basuki, 2006, *Metode Penelitian*, Jakarta: Wedatama Widya Sastra
- Supardi, 2013, *Aplikasi Statistika dalam Penelitian Konsep Statistika yang Lebih Komprehensif*, Jakarta: Change Publication
- Sutrisno Hadi, 2007, *Metodologi Research*, Yogyakarta: Andy Offset
- Syani, 2002, *Sosiologi Skematika, Teori, dan Terapan*, Jakarta: PT Bumi Aksara
- Thibaut, Kelley, 2010, *The Social Psychology of Groups*, New York: John Wisley and Sons, Inc
- Trisnawati, Eva, 2014, *Pengaruh Penggunaan Gadget pada Anak, Skripsi*, Jakarta: Fakultas Pendidikan Jakarta
- William J. Seller, 2014, *Komunikasi Teori dan Praktek*, Jakarta: Grasindo Rosdakarya
- Winarno Surachmad, 2005, *Metode Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta
- Winarno Surachmad, 2006, *Pengantar Penelitian Ilmiah, Dasar Metode dan Teknik*. Bandung: Tarsito
- Young, Mack, 2005, *Sociology and Social Life*, New York: American Book Company
- Zaenal Arifin, 2008, *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*, Bandung: Remaja Rosda Karya

Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kreativitas dalam interaksi (Enik Rahayu Nengseh)

Zul Fajri, 2004, *Penelitian Tindakan dalam Bidang Pendidikan Sosial*, Jakarta: Banyumedia Publishing