

PENGARUH PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL SISWA/I DI SMPN 44 JAKARTA

Syifa Fauziah¹⁾, Lasria Sinambela²⁾

Universitas Mpu Tantular^{1&2)}

lasria@mputantular.ac.id; syifafauziah060500@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan smartphone terhadap interaksi sosial siswa/i di SMPN 44 Jakarta. Fenomena peningkatan penggunaan smartphone di kalangan remaja, khususnya pelajar sekolah menengah pertama, menimbulkan dinamika baru dalam pola komunikasi dan relasi sosial. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei, dan pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner tertutup terhadap 88 responden yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan smartphone (X) dan interaksi sosial siswa (Y). "Diduga penggunaan smartphone berpengaruh signifikan terhadap interaksi sosial siswa di SMPN 44 Jakarta." Analisis korelasi Pearson menghasilkan nilai $r = 0,589$ dengan signifikansi 0,000, menunjukkan hubungan yang sedang dan bermakna secara statistik. Uji regresi sederhana memperkuat temuan ini, dengan koefisien regresi sebesar 0,589, dan nilai R Square sebesar 0,339, yang berarti penggunaan smartphone (X) berkontribusi terhadap 33,9% variasi dalam interaksi sosial siswa (Y). Meskipun smartphone terbukti memfasilitasi komunikasi dan interaksi sosial melalui media digital, penggunaan yang berlebihan juga berisiko menurunkan kualitas interaksi tatap muka. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan dan pendampingan dari orang tua dan pihak sekolah agar siswa mampu menggunakan smartphone secara seimbang untuk mendukung keterampilan sosial yang sehat.

Kata Kunci: Interaksi Sosial Siswa/i dan Penggunaan Smartphone

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada masa kini berlangsung sangat pesat dan sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Selain banyak manfaat, smartphone dapat dibawa di mana saja, baik alat seluler atau sederhana. Dengan perkembangan smartphone, perangkat ini menghadirkan berbagai fasilitas yang mendukung kehidupan manusia dengan semua informasi yang diinginkan orang ketika mereka membutuhkannya. Di era modern, terutama di kalangan siswa, Sebagai orang tua, mereka sering dianggap ketinggalan zaman jika tidak menggunakan editor di smartphone. Hampir semua dari mereka memilikinya dan mereka bertabrakan satu sama lain pada tahun 1999 karena memiliki smartphone terbaru dan canggih, memungkinkan mereka untuk bersaing dengan teman-teman mereka. Berdasarkan hasil Hootsuite Weical Research yang diterbitkan Januari 2019, jumlah pengguna media sosial di Indonesia mencapai 150 juta, yang setara dengan 56% dari total populasi. Manusia (WeAreSocial & Hootsuite, 2019). <https://wearesocial.com/global-digital-report-2019/>.

Smartphone merupakan salah satu hasil dari kemajuan teknologi. Awalnya, perangkat ini hanya berfungsi sebagai alat komunikasi nirkabel, namun kini telah berkembang menjadi perangkat multifungsi yang canggih. Hingga sekarang, smartphone bukan digunakan untuk berkomunikasi saja, tetapi dapat digunakan untuk mengambil sebuah foto, merekam video, melakukan panggilan video, mendengarkan musik, bermain game, hingga mengakses internet dengan waktu yang sangat singkat (Dina Wiyasti, 2010).

Di SMPN 44 Jakarta, penggunaan smartphone sangat tinggi. Hal ini dipengaruhi oleh gaya hidup siswa yang terbiasa membawa dan menggunakan smartphone dalam keseharian. penggunaan smartphone di kalangan remaja, khususnya siswa sekolah menengah pertama, telah menjadi hal yang sangat umum. Salah satunya yang sering digunakan oleh siswa dari perangkat ini adalah akses ke media sosial. Melalui berbagai platform seperti Instagram, TikTok, WhatsApp, hingga Facebook, siswa dengan mudah dapat berinteraksi dan berkenalan dengan orang lain, bahkan yang tidak mereka kenal secara langsung. Hal ini memunculkan dinamika baru dalam proses sosialisasi yang tidak selalu berdampak positif.

Di SMPN 44 Jakarta, fenomena ini juga mulai tampak jelas. Banyak siswa diketahui aktif menggunakan media sosial untuk menjalin pertemanan dengan orang asing, baik dari dalam maupun luar kota. Hal ini menyebabkan perubahan dalam pola interaksi sosial siswa, di mana mereka menjadi lebih tertarik dan fokus pada hubungan sosial virtual daripada membangun relasi dengan teman-teman di lingkungan sekolahnya. Akibatnya, kualitas interaksi sosial langsung menurun, dan beberapa siswa cenderung menjadi tertutup, mudah terpengaruh oleh konten negatif, serta berisiko mengalami gangguan perilaku sosial.

Fenomena ini menjadi masalah yang mendesak karena membuka peluang masuknya pengaruh buruk dari luar, seperti penyebaran konten kekerasan, ujaran kebencian, perundungan daring (cyberbullying), hingga potensi eksploitasi. Siswa yang masih dalam tahap pencarian jati diri sangat rentan terhadap manipulasi sosial dan nilai-nilai yang tidak sesuai dengan norma-norma sekolah dan keluarga. Kurangnya pengawasan dan pendampingan dalam penggunaan smartphone dan media sosial semakin memperbesar risiko tersebut.

Saat ini, ketergantungan manusia terhadap smartphone semakin meningkat. Banyak orang merasa kehilangan atau cemas jika lupa membawa perangkatnya. Penggunaan yang terus-menerus dapat menurunkan kepedulian terhadap lingkungan sekitar, mengurangi konsentrasi, menimbulkan kemalasan dalam beraktivitas, bahkan menyebabkan isolasi sosial.

Dampak negatif juga sangat terasa di kalangan pelajar. Banyak siswa menjadi malas belajar dan kesulitan membagi waktu karena terlalu fokus menggunakan smartphone. Anak-anak zaman sekarang cenderung lebih tertarik pada perangkat digital mereka dibandingkan berinteraksi dengan orang tua atau teman. Beberapa siswa bahkan lebih nyaman mengekspresikan perasaan mereka di media sosial dibandingkan berbicara langsung. Tidak sedikit pula yang mengakses informasi yang tidak sesuai dengan usia atau kepentingan pendidikan mereka.

Padahal, interaksi sosial secara langsung sangat penting dalam membangun hubungan antarindividu. Melalui tatap muka, hubungan sosial dapat terjalin lebih kuat. Sebaliknya, kualitas interaksi yang menurun dapat menyebabkan siswa menjadi tertutup (hyperpersonal) dan kurang peka terhadap lingkungan sekitar. Mereka cenderung menyendiri dan mengandalkan komunikasi digital. Bahkan silaturahmi langsung mulai ditinggalkan dan hanya dilakukan oleh orang tua mereka.

Menurut Mulyadi (2020), interaksi sosial adalah hubungan timbal balik antarindividu yang mencakup aksi dan reaksi. Maka, peran orang tua sangat penting dalam mengarahkan anak untuk menggunakan smartphone secara tepat. Memberikan batasan penggunaan gadget dapat mendorong tumbuhnya interaksi yang lebih sehat antara anak dan orang tua. Interaksi yang baik akan berdampak positif pada perkembangan anak.

Karena siswa adalah generasi penerus bangsa, penting untuk membentuk karakter dan kebiasaan yang positif sejak dini. Meski teknologi diciptakan untuk mempermudah kehidupan, penggunaannya yang berlebihan justru dapat melemahkan kemampuan bersosialisasi. Anak-anak bisa menjadi kurang peduli terhadap lingkungan, lebih memilih hubungan virtual, dan berisiko terasing dalam kehidupan sosialnya. Berdasarkan berbagai permasalahan tersebut, penulis memandang perlu dilakukan sebuah penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Siswa/i di SMPN 44 Jakarta.”

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka rumusan masalah yang bisa diambil adalah :

1. Apakah ada Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Interaksi Sosial Siswa/i di SMPN 44 Jakarta ?
2. Sejauh mana penggunaan smartphone memengaruhi komunikasi antara siswa/i?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan smartphone pada siswa/i terhadap interaksi sosial di SMPN 44 Jakarta.

KAJIAN TEORI

Landasan Teori

Landasan teori merupakan sebuah kumpulan materi atau pokok pembahasan yang dijadikan dasar rujukan, diperoleh melalui studi pustaka, dan memiliki keterkaitan erat dengan masalah yang akan diteliti. Fungsinya adalah sebagai panduan dalam menyelesaikan persoalan yang mungkin muncul selama proses penelitian (Adzim & Vrikati, 2020). Selain itu, landasan teori juga berperan sebagai kerangka logis yang terdiri dari berbagai konsep dan penjelasan yang disusun secara sistematis (Darmalaksana, 2020).

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa landasan teori merupakan himpunan definisi serta materi yang menjadi pedoman dalam merumuskan dan menyelesaikan suatu permasalahan dalam penelitian. Salah satu contoh penerapan landasan teori adalah dalam penelitian mengenai penggunaan smartphone. Smartphone tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana belajar, hiburan, serta media interaksi sosial. Menurut Pratama (2021), penggunaan smartphone di kalangan siswa memiliki dampak positif maupun negatif, bergantung pada cara pemanfaatannya. Dampak positifnya terlihat pada kemudahan akses informasi, peningkatan literasi digital, dan dukungan terhadap kegiatan akademik. Namun, penggunaan yang berlebihan juga dapat menimbulkan permasalahan seperti menurunnya konsentrasi belajar, kecanduan media sosial, serta berkurangnya intensitas interaksi sosial tatap muka (Fitriani, 2020).

Selain penggunaannya, kebutuhan akan smartphone juga semakin meningkat

seiring perkembangan teknologi dan tuntutan zaman. Smartphone kini menjadi bagian dari kebutuhan primer bagi sebagian besar masyarakat, khususnya siswa, karena berperan dalam menunjang proses pembelajaran, memperluas jaringan sosial, serta memenuhi kebutuhan hiburan dan informasi. Menurut Santoso (2021), kebutuhan smartphone pada siswa dapat dikategorikan ke dalam kebutuhan fungsional (seperti mencari materi belajar, berkomunikasi, dan mengakses informasi) dan kebutuhan psikologis (seperti aktualisasi diri melalui media sosial, hiburan, serta interaksi virtual). Hal ini menunjukkan bahwa smartphone bukan hanya sekadar alat bantu, tetapi juga menjadi sarana yang melekat dalam kehidupan sehari-hari siswa, sehingga pemahaman terhadap kebutuhan dan penggunaannya sangat penting dalam konteks penelitian.

Landasan Teori yang digunakan *Uses and Gratifications*

Teori ini menjelaskan alasan individu dalam memilih dan menggunakan media tertentu. Teori *Uses and Gratifications* yang pertama kali diperkenalkan oleh Katz, Blumler, dan Gurevitch pada tahun 1974 dalam karya mereka *The Uses of Mass Communications*, menjelaskan bagaimana hubungan antara individu dengan media. Dalam teori ini, individu dipandang sebagai pihak yang aktif dalam memilih dan menggunakan media berdasarkan kebutuhannya. Pengguna media mencari, mengakses, serta merespons isi media dengan cara yang berbeda, tergantung pada faktor sosial dan psikologis yang unik pada masing-masing individu. Teori ini juga menjelaskan kebiasaan konsumsi media dan lamanya waktu yang digunakan individu dalam berinteraksi dengan media. Inti dari teori ini adalah bahwa kebutuhan psikologis dan sosial individu melahirkan harapan tertentu terhadap media. Harapan ini kemudian membentuk pola penggunaan media yang pada akhirnya dapat memuaskan kebutuhan, bahkan dalam beberapa kasus dapat menghasilkan dampak yang tidak diinginkan. Dengan kata lain, individu memilih jenis media dan cara menggunakannya sesuai dengan kebutuhan dan tujuannya. Media yang mampu memenuhi kebutuhan pengguna dianggap sebagai media yang efektif. Teori ini menjelaskan bahwa individu secara aktif memilih media (termasuk smartphone) untuk memenuhi kebutuhan tertentu. Dalam konteks ini siswa menggunakan smartphone untuk berbagai tujuan, dan pemenuhan tujuan itu akan berdampak pada pola interaksi sosial mereka.

Penggunaan Smartphone

Pengertian Penggunaan Smartphone

Smartphone adalah perangkat komunikasi pintar yang memiliki berbagai fungsi canggih seperti telepon, pesan instan, kamera, akses internet, aplikasi multimedia, dan media sosial dalam satu alat portabel. Perkembangan teknologi digital telah menjadikan smartphone tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana informasi, hiburan, bahkan pembelajaran.

Menurut Prasetyo dan Ardiansyah (2021), smartphone adalah alat teknologi multifungsi yang menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, terutama di kalangan remaja. Mereka menekankan bahwa kemampuan smartphone untuk menghubungkan individu ke berbagai platform media sosial menjadikannya sebagai alat utama dalam pembentukan identitas sosial dan interaksi digital.

Fadilah dan Nugroho (2022) mendefinisikan smartphone sebagai perangkat komunikasi yang mampu mengakses berbagai layanan daring dan aplikasi berbasis digital secara real-time. Penggunaan smartphone tidak hanya berdampak pada pola komunikasi, tetapi juga pada perilaku, preferensi, dan cara individu berinteraksi dengan lingkungannya. Penelitian mereka menunjukkan bahwa intensitas penggunaan smartphone berkorelasi dengan perubahan cara remaja membangun hubungan sosial. Sementara itu, menurut Sari dan Wibowo (2023), smartphone merupakan teknologi yang memiliki peran ganda sebagai alat edukatif dan sebagai sumber potensi distraksi sosial. Dalam penelitian mereka tentang perilaku pelajar, ditemukan bahwa penggunaan smartphone secara berlebihan untuk aktivitas non-akademik seperti media sosial, game online, dan konten hiburan dapat menurunkan kualitas komunikasi interpersonal secara langsung. Para siswa cenderung lebih fokus pada interaksi virtual dibandingkan membangun koneksi sosial secara nyata.

Yuliana (2021) menyebutkan bahwa smartphone telah menjadi "teman digital" bagi remaja. Ia menekankan bahwa, meskipun smartphone dapat mendukung pembelajaran dan akses informasi, penggunaannya yang tidak dikontrol dapat menimbulkan masalah sosial seperti isolasi, kurangnya empati, dan ketergantungan terhadap pengakuan sosial dari media digital. Dari sudut pandang psikososial, Ramadhani dan Yusuf (2022) menyatakan bahwa smartphone dapat menjadi sarana aktualisasi diri bagi remaja, tetapi juga dapat menimbulkan krisis identitas apabila pengguna terlalu terpengaruh oleh standar dan interaksi media sosial yang tidak sesuai dengan nilai kehidupan nyata. Mereka menambahkan bahwa kemampuan remaja dalam menyaring informasi, mengatur waktu, dan membatasi penggunaan smartphone menjadi indikator penting dalam menentukan sehat tidaknya penggunaan perangkat ini.

Siswa

Siswa merujuk pada individu yang sedang menjalani proses belajar pada jenjang pendidikan dasar (SD), menengah pertama (SMP), dan menengah atas (SMA). Tujuan mereka adalah untuk mendapatkan pengetahuan dan memperdalam pemahaman dalam bidang pendidikan. Secara lebih spesifik, siswa atau peserta didik adalah anak-anak yang dipercayakan oleh orang tua untuk mengikuti proses pembelajaran di sekolah, dengan harapan mereka akan tumbuh menjadi pribadi yang berpengetahuan, terampil, berpengalaman, memiliki kepribadian dan budi pekerti luhur, serta mampu berdiri sendiri (Kompas, 1985).

Setiap siswa memiliki keunikan tersendiri dan berkembang sesuai dengan tahapan perkembangannya. Perkembangan ini meliputi seluruh aspek kepribadian, meskipun tiap anak mungkin memiliki kecepatan dan ritme perkembangan yang berbeda dalam setiap aspeknya. Dengan demikian, siswa juga dapat didefinisikan sebagai sekelompok individu dengan usia tertentu yang sedang dalam proses pembelajaran, baik secara berkelompok maupun perorangan. Ketika pengguna membicarakan siswa, pengguna umumnya mengasosiasikannya dengan lingkungan sekolah, baik pada tingkat pendidikan dasar maupun menengah.

Kerangka Berpikir



Definisi Konseptual

Definisi konseptual variabel adalah penjelasan singkat dan jelas dari semua variabel dalam penelitian ini. Beberapa definisi konseptual terkait dengan apa yang sedang dipertimbangkan adalah:

1. Penggunaan Gadget

Gadget adalah perangkat elektronik yang dirancang dengan fungsi tertentu, dilengkapi berbagai fitur dan aplikasi yang menawarkan teknologi terbaru serta kemampuan yang lebih unggul. Tujuan utama gadget adalah memberikan manfaat praktis untuk memudahkan aktivitas manusia sehari-hari, khususnya dalam mendukung proses belajar atau memperoleh pengetahuan baru. Dalam penelitian ini, fokus gadget yang diteliti adalah smartphone, karena mayoritas siswa sekolah dasar lebih banyak memiliki smartphone dibandingkan jenis gadget lainnya.

2. Interaksi Sosial siswa

Interaksi sosial adalah hubungan atau komunikasi antara dua orang atau lebih yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan bersama. Dalam penelitian ini, akan diteliti bagaimana interaksi sosial siswa yang sering menggunakan gadget dibandingkan dengan siswa yang penggunaan gadgetnya lebih terkontrol. Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah siswa yang jarang menggunakan gadget memiliki interaksi sosial yang lebih baik, atau justru sebaliknya, penggunaan gadget yang lebih sering justru meningkatkan kualitas interaksi sosial siswa.

METODOLOGI PENELITIAN

Studi ini menerapkan pendekatan kuantitatif. Sugiyono (2020: 16) menyatakan bahwa metode kuantitatif adalah metode penelitian yang berasal dari filsafat positivisme. Ini digunakan untuk mengumpulkan data pada populasi atau sampel tertentu, dan instrumen penelitian. Untuk menguji hipotesis, analisis data dilakukan secara kuantitatif atau statistik.

Penelitian kuantitatif mengembangkan masalah yang sudah ada dan dapat berbeda karena telah divalidasi dengan fakta di lapangan (Nurwulandari dan Darwin, 2020). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan smartphone oleh siswa terhadap interaksi sosial keluarga.

Populasi dan sampel

Menurut Sugiyono (2020), "populasi" adalah istilah yang mengacu pada area generalisasi yang terdiri dari subjek atau objek yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan digunakan sebagai dasar untuk membuat kesimpulan. Berdasarkan pemahaman ini, seluruh siswa/i di SMPN 44 Jakarta adalah subjek penelitian ini. Oleh karena itu, populasi tidak hanya dilihat dari jumlah subjek atau objek yang dipelajari, tetapi juga mencakup semua karakteristik subjek tersebut. Di sisi lain, Arikunto mengatakan bahwa populasi merujuk pada subjek penelitian secara keseluruhan. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, populasi terdiri dari seluruh siswa di SMPN 44 Jakarta, yang berjumlah 735 siswa/i. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 88 responden.

Metode Pengumpulan Data

Data Primer

Menurut Nazir dalam bukunya Analisis Data Penelitian (2019), data primer adalah informasi yang dikumpulkan langsung oleh peneliti dari objek atau lapangan penelitian mereka melalui pengukuran, pengamatan, atau wawancara. Dalam penelitian ini, data primer berasal dari jawaban responden pada kuesioner yang disebarkan secara online menggunakan Google Form.

Metode Analisis Data

Untuk memastikan bahwa kuesioner dapat dipahami oleh responden dan memiliki konsistensi pengukuran, uji validitas-reliabilitas digunakan untuk menganalisis data penelitian (Sugiyono, 2020).

Uji Validitas

Uji validitas dilakukan dengan membandingkan nilai rhitung (pada kolom Corrected Item-Total Correlation) dengan nilai rtabel (berdasarkan tabel r). Sebuah butir pernyataan dianggap valid jika nilai rhitung lebih besar dari rtabel. Beberapa ahli menyarankan bahwa pernyataan dapat dianggap valid jika nilai Korelasi (Corrected Item-Total Correlation) lebih besar dari 0,3. Proses ini dilakukan menggunakan aplikasi SPSS untuk menghitung jumlah data yang diperoleh berdasarkan rumus yang telah ditetapkan.

Reliabilitas Data

Reliabilitas alat pengukur (daftar pernyataan) adalah faktor yang menunjukkan seberapa andal dan dapat diandalkan itu. Metode Cronbach's Alpha digunakan untuk menguji setiap pernyataan yang telah terbukti valid. Pernyataan dianggap memenuhi kriteria reliabilitas ketika nilai Cronbach's Alpha melebihi 0,6.

Regresi

Analisis regresi digunakan untuk mengkaji hubungan antara dua variabel atau lebih, terutama untuk mengidentifikasi pola hubungan ketika modelnya belum sepenuhnya dipahami, atau untuk mengetahui bagaimana variasi pada beberapa variabel independen mempengaruhi variabel dependen dalam suatu fenomena yang kompleks. Tujuan dari analisis regresi adalah untuk mempelajari hubungan antara dua variabel. Menurut Sugiyono (2008: 261), analisis regresi dilakukan dengan menggunakan rumus:

$$Y = \alpha + \beta_1 X_1$$

Keterangan :

Y : variabel terikat

X : variabel bebas

a : penduga bagi intersap (α)

b : penduga bagi koefisien regresi (β)

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Data deskriptif yang diperoleh dari responden. Penyajian data deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai profil data penelitian serta hubungan antar variabel yang digunakan. Data deskriptif yang menggambarkan kondisi responden menjadi hal penting yang perlu diperhatikan sebagai informasi tambahan dalam memahami hasil penelitian. Memperoleh data yang diperlukan dalam penulisan skripsi ini, penulis menyebarkan kuesioner kepada 88 siswa/i. Kuesioner yang terkumpul kemudian dianalisis lebih lanjut dengan menggunakan aplikasi pengolah data SPSS 21.0.

Kuesioner yang disebarkan terdiri dari beberapa pernyataan yang mewakili dua variabel sesuai dengan jumlah variabel yang diteliti. Kedua instrumen penelitian yang terbentuk kuesioner itu adalah tentang Penggunaan Smartphone dan Interaksi Sosial Siswa. Responden dalam penelitian ini adalah para siswa/i SMPN 44 Jakarta Peserta yang terlibat dalam penelitian ini dapat dijelaskan lebih lanjut berdasarkan jenis kelamin, kelas, media sosial yang sering digunakan, serta durasi penggunaan smartphone.

Distribusi frekuensi responden berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Karakteristik Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah	%
Laki-Laki	27	30,7
Perempuan	61	69,3
Total	88	100

Sumber data diolah dengan SPSS 21

Pada tabel 1 ditampilkan distribusi siswa/i berdasarkan jenis kelamin. Dari total 88 orang yang berpartisipasi dalam penelitian ini, mayoritas merupakan siswa perempuan, yaitu sebanyak 61 orang atau sebesar 69,3% dari keseluruhan responden. Sementara itu, jumlah siswa laki-laki yang menjadi responden sebanyak 27 orang atau sekitar 30,7%. Persentase yang lebih tinggi dari siswi perempuan ini dapat mencerminkan kondisi nyata di sekolah tempat penelitian dilakukan, atau menunjukkan bahwa siswa perempuan lebih responsif dalam mengisi kuesioner penelitian. Informasi ini penting untuk dipahami dalam kaitannya dengan variabel-variabel yang diteliti, khususnya karena jenis kelamin dapat memengaruhi cara penggunaan smartphone maupun bentuk interaksi sosial siswa. Dengan demikian, proporsi ini menjadi data pelengkap yang berguna untuk menafsirkan hasil analisis selanjutnya.

Pengujian Regresi

a. Uji t

Uji *t* digunakan untuk menguji signifikansi pengaruh masing-masing variabel independen secara parsial terhadap variabel dependen dalam suatu model regresi. Signifikansi dalam konteks ini merujuk pada probabilitas kesalahan dalam menarik kesimpulan bahwa suatu pengaruh itu ada, padahal sebenarnya tidak ada (kesalahan tipe I).

Jika nilai signifikansi (*p*-value) < 0,05, maka pada taraf signifikansi 5% dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang secara statistik signifikan antara variabel independen terhadap variabel dependen secara parsial. Artinya, probabilitas bahwa

hubungan tersebut terjadi hanya karena kebetulan statistik sangat kecil, sehingga hipotesis nol (H_0), yang menyatakan tidak ada pengaruh, ditolak.

Tabel 2 Uji Hipotesis t

Variabel Independen	Koefisien Regresi (B)	t-hitung	t-tabel	Sig (p-value)	Keputusan
Constant	17.475	5.252		0.000	
X	0.603	6.758	1.987	0.000	Signifikansi

Sumber data diolah dengan SPSS 21 Sumber t tabel: Tabel distribusi t (two-tailed) Berdasarkan tabel diatas dengan mengamati baris, kolom t dan sig bisa dijelaskan Penggunaan Smartphone Berpengaruh positif dan signifikan terhadap Interaksi Sosial Siswa di SMPN 44 Jakarta. Hal ini terlihat dari signifikan Penggunaan Smartphone (X) $0,000 < 0,05$. Dan nilai t-tabel = $t(\alpha/2; n-k-1) = t(0,05/2; 88-1-1) = (0,025; 86) = 1,987$. Berarti nilai t-hitung lebih besar dari t-tabel ($6,758 > 1,987$), maka H_0 diterima H_a diterima. Sehingga hipotesis yang berbunyi terdapat pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Interaksi Sosial Siswa secara parsial diterima.

Uji F

Uji F pada dasarnya menunjukkan apakah semua variabel independen atau bebas yang dimasukkan dalam model mempunyai pengaruh secara bersama-sama terhadap variabel dependen/terikat. Apabila nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 ($\text{sig} < 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa variabel independen secara parsial berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen.

Tabel 3 Uji F

Model	Df	F-hitung	F-tabel	Sig (p-value)	keputusan
Regresi	1	45.676	3.95	0.000	signifikansi

Sumber data diolah dengan SPSS 21 Sumber F tabel: Tabel distribusi F

Berdasarkan tabel diatas, diketahui nilai Fhitung adalah sebesar $45,676 > F$ tabel 3,95 maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji F dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima atau dengan kata lain Pengguna Smartphone (X) secara simultan berpengaruh terhadap Interaksi Sosial Siswa (Y).

Hasil Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara penggunaan smartphone dengan interaksi sosial siswa, sebagaimana ditunjukkan oleh nilai koefisien korelasi Pearson sebesar 0,589 dengan tingkat signifikansi 0,000. Artinya, semakin tinggi frekuensi atau intensitas penggunaan smartphone oleh siswa, maka semakin tinggi pula tingkat interaksi sosial yang mereka lakukan, khususnya dalam konteks komunikasi digital. Hasil ini diperkuat oleh uji regresi linier sederhana, yang menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan dalam penggunaan smartphone dapat meningkatkan interaksi sosial siswa sebesar 0,603 satuan.

Secara teoritis, hasil ini mendukung pandangan bahwa teknologi digital dapat menjadi alat yang memfasilitasi komunikasi dan keterlibatan sosial, terutama dalam era di mana interaksi sosial tidak lagi terbatas pada pertemuan fisik. Teori Media Richness dan Teori Uses and Gratifications menyatakan bahwa individu menggunakan media termasuk smartphone untuk memenuhi kebutuhan komunikasi, informasi, dan interaksi sosial secara fleksibel dan efisien. Dalam konteks siswa, media sosial yang diakses melalui smartphone berfungsi sebagai ruang sosial baru yang memungkinkan mereka membangun dan mempertahankan hubungan sosial dengan teman sebaya, keluarga, maupun komunitas yang lebih luas.

Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Sumiati et al. (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan platform seperti WhatsApp, Instagram, dan YouTube dapat meningkatkan partisipasi komunikasi dan kerja sama antar siswa. Namun demikian, temuan ini juga harus dilihat secara kritis. Kurnia Rahmadani dkk. (2021) menegaskan bahwa intensitas penggunaan smartphone yang terlalu tinggi dapat berdampak negatif, seperti mengurangi kualitas interaksi langsung dan meningkatkan ketergantungan pada komunikasi digital. Assawal dan Tenri Awaru (2023) bahkan menyoroti potensi penurunan empati, kepekaan sosial, dan keterampilan komunikasi lisan akibat penggunaan smartphone yang tidak terkontrol. "Media sosial berperan penting dalam proses pembentukan identitas budaya remaja, di mana eksistensi digital, ekspresi diri, dan penerimaan sosial melalui platform daring menjadi indikator penting dalam membentuk cara pandang dan perilaku sosial mereka." (Sinambela, Ngole, & Arianto, 2025)

Hasil ini menunjukkan bahwa siswa pada umumnya di SMPN 44 Jakarta telah memanfaatkan smartphone sebagai sarana komunikasi sosial, baik dalam lingkungan akademik maupun non-akademik. Hal ini bisa menjadi indikator bahwa siswa telah beradaptasi dengan perubahan zaman digital, tetapi juga menjadi sinyal penting bagi sekolah dan orang tua untuk membimbing mereka agar tetap menyeimbangkan interaksi daring dan luring. Dengan pengelolaan yang tepat, smartphone dapat menjadi alat yang mendorong keterampilan sosial, literasi digital, dan kerja sama yang lebih luas.

Namun, penting untuk diingat bahwa hasil penelitian ini memiliki keterbatasan. Penelitian hanya dilakukan pada satu sekolah, yaitu SMPN 44 Jakarta, sehingga hasilnya tidak dapat digeneralisasikan secara luas ke seluruh populasi siswa SMP di Jakarta atau daerah lain. Selain itu, instrumen pengumpulan data yang digunakan hanya berupa kuesioner tertutup, yang mengandalkan persepsi dan penilaian subjektif responden. Pendekatan ini tidak menangkap secara menyeluruh dimensi interaksi sosial yang bersifat kualitatif, seperti kualitas percakapan, empati, dan kedekatan emosional.

Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pendidikan yang lebih integratif dan preventif. Sekolah dan orang tua perlu menetapkan kebijakan penggunaan smartphone yang seimbang dan edukatif, serta mendorong siswa untuk memanfaatkan teknologi secara produktif dan bertanggung jawab. Edukasi literasi digital, pembatasan waktu layar, serta penguatan nilai-nilai sosial dalam pembelajaran menjadi strategi penting agar siswa tidak hanya mampu berinteraksi secara digital, tetapi juga tetap terampil dalam membangun hubungan sosial secara langsung.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan smartphone terhadap interaksi sosial siswa di SMPN 44 Jakarta. Hal ini ditunjukkan oleh nilai koefisien korelasi Pearson sebesar 0,589 dengan tingkat signifikansi 0,000, yang berarti bahwa hubungan antara kedua variabel bersifat kuat dan signifikan secara statistik. Selain itu, hasil uji regresi menunjukkan bahwa penggunaan smartphone berkontribusi secara nyata terhadap peningkatan interaksi sosial siswa, dengan nilai koefisien regresi sebesar 0,603. Dengan demikian, semakin tinggi intensitas penggunaan smartphone, semakin tinggi pula tingkat interaksi sosial yang dimiliki oleh siswa, khususnya dalam konteks interaksi melalui media digital.

Hasil uji regresi menunjukkan bahwa penggunaan smartphone memengaruhi interaksi sosial siswa dengan kontribusi sebesar 34,7% (nilai R Square = 0,347). Artinya, sekitar 34,7% variasi dalam interaksi sosial siswa dapat dijelaskan oleh intensitas penggunaan smartphone. Pengaruh ini terutama terlihat dalam aspek komunikasi digital antar siswa, seperti penggunaan aplikasi WhatsApp, Instagram, dan platform media sosial lainnya, yang menjadi sarana untuk menjalin komunikasi, membangun relasi, dan berkoordinasi dalam kegiatan belajar maupun pergaulan. Dengan kata lain, penggunaan smartphone memengaruhi cara siswa berkomunikasi secara signifikan, memperluas jaringan sosial mereka, serta meningkatkan intensitas interaksi, meskipun sebagian besar berlangsung dalam ruang virtual.

Namun demikian, pengaruh ini juga memiliki batas. Penggunaan yang tidak terkontrol berisiko mengurangi kualitas interaksi langsung atau tatap muka. Oleh karena itu, pemanfaatan smartphone dalam kehidupan sosial siswa perlu diarahkan secara bijak dan seimbang agar manfaatnya dapat dirasakan tanpa mengorbankan nilai-nilai interaksi sosial yang bersifat nyata.

Saran

1. Bagi Siswa, disarankan untuk menggunakan smartphone secara bijak, dengan memanfaatkan fitur-fitur yang mendukung interaksi sosial yang positif dan bermanfaat, seperti komunikasi dengan teman sekelas, diskusi kelompok belajar, dan kegiatan kolaboratif lainnya.
2. Bagi Orang Tua, perlu memberikan pengawasan dan bimbingan dalam penggunaan smartphone, agar anak-anak dapat memanfaatkannya untuk hal-hal yang mendukung pengembangan sosial dan akademik, serta menghindari penggunaan berlebihan yang dapat menurunkan kualitas interaksi langsung.
3. Bagi Sekolah, dapat memfasilitasi program edukasi tentang literasi digital dan etika berkomunikasi di media sosial, agar siswa mampu memanfaatkan teknologi secara sehat dan bertanggung jawab.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan variabel penelitian agar dapat memberikan pemahaman yang lebih menyeluruh terhadap pengaruh penggunaan smartphone pada kehidupan siswa. Misalnya, peneliti dapat menambahkan variabel seperti tingkat kecanduan smartphone, jenis aktivitas digital yang paling sering dilakukan

(media sosial, game, pembelajaran daring, dll.), atau durasi penggunaan harian. Variabel-variabel ini penting untuk mengidentifikasi tidak hanya sisi positif, tetapi juga potensi dampak negatif dari penggunaan smartphone terhadap perkembangan sosial, emosional, dan akademik siswa. Selain itu, akan sangat menarik jika penelitian mendatang membandingkan antara siswa di wilayah perkotaan dan perdesaan, guna melihat perbedaan pola penggunaan, akses teknologi, serta efek sosial yang ditimbulkan dalam konteks lingkungan yang berbeda. Lingkungan sosial dan ekonomi yang kontras berpotensi memberikan gambaran yang lebih luas mengenai dampak digitalisasi terhadap interaksi sosial pelajar. Metodologi yang digunakan juga dapat dikembangkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan instrumen berupa kuesioner tertutup. Untuk penggalian data yang lebih dalam dan kontekstual, peneliti berikutnya dapat mempertimbangkan penggunaan metode campuran (mixed methods), dengan menggabungkan wawancara, observasi langsung, atau studi kasus untuk melengkapi temuan kuantitatif dengan data kualitatif yang lebih mendalam. Dengan langkah-langkah pengembangan tersebut, diharapkan penelitian selanjutnya dapat memberikan kontribusi yang lebih luas bagi dunia pendidikan, khususnya dalam merumuskan strategi penggunaan teknologi digital yang tepat guna dan mendukung perkembangan sosial siswa secara utuh.

DAFTAR PUSTAKA

- Adzim, A., & Vrikati, N. (2020). Metodologi penelitian pendidikan. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Angelina, G. (2017). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan pembelian kosmetik Wardah di Kota Makassar. *Jurnal Manajemen*.
- Arifianto, S. (2018). *Praktik budaya media digital dan pengaruhnya*. Sleman: Aswaja Pressindo.
- Aziz, M., & Nurainiah, N. (2018). Pengaruh penggunaan handphone terhadap interaksi sosial remaja di Desa Dayah Meunara Kecamatan Kutamakmur Kabupaten Aceh Utara. *Jurnal Al-Ijtima'iyah*, 4(2), 19–39. <https://doi.org/10.22373/alijtima'iyah.v4i1.4204>
- Aziz, S. (2015). *Pendidikan seks anak berkebutuhan khusus* (Cet. ke-1).
- Cha, S. S., & Seo, B. K. (2018). Smartphone use and smartphone addiction in middle school students in Korea: Prevalence, social networking service, and game use. *Health Psychology Open*, 5(1).
- Darmalaksana, W. (2020). Metode penelitian kualitatif studi pustaka dan studi lapangan. Bandung: UIN Sunan Gunung Djati Press.
- Fahrudin, R. A., Firmansyah, F. R., & Sinambela, L. (2022). Analisis peran media dalam proses pembentukan perspektif masyarakat dalam pemilihan Gubernur Daerah Khusus Jakarta. Universitas Mpu Tantular.
- Fitriani, L. (2020). Dampak penggunaan smartphone terhadap interaksi sosial siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 5(2), 45–52.
- Haug, S., Paz Castro, R., Kwon, M., Filler, A., Kowatsch, T., & Schaub, M. P. (2015). Smartphone use and smartphone addiction among young people in Switzerland. *Journal of Behavioral Addictions*, 4(4), 299–307.

<https://doi.org/10.1556/2006.4.2015.037>

- Heppy, L. (2019). Dampak penggunaan smartphone terhadap pendidikan karakter anak di era milenial. *Stilistika, Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 4(1).
- Marliani, R. (2015). *Psikologi industri dan organisasi*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan (The effect of use gadget in live). *Jurnal Kopasta*, 5(2), 58.
- Marsal, A., & Hidayati, F. (2017). Pengaruh smartphone terhadap pola interaksi sosial pada anak balita di lingkungan keluarga pegawai UIN Sultan Syarif Kasim Riau. *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, 3(1), 78–84.
- Nurwulandari, A., & Darwin, M. (2020). Heywood case data statistics; Using the model respecification technique. *Nucleus*, 74–78.
- Papalia, D. E., Old, S. W., & Feldman, R. D. (2018). *Perkembangan manusia*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Pratama, R. (2021). Pemanfaatan smartphone dalam menunjang aktivitas belajar siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 12(1), 23–31.
- Primadiana, H. E. (2019). Hubungan smartphone addiction dengan kecemasan sosial pada remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*.
- Rachmad, Y. E., Tjiptosoewarno, I. Y., Hidayat, A. W., Kutoyo, M. S., Napitupulu, N., Atrianingsi, A., & Maida, S. T., et al. (2022). *Pengantar ilmu komunikasi*. Eureka Media Aksara.
- Santoso, D. (2021). Analisis kebutuhan smartphone pada siswa sekolah menengah. *Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 9(3), 101–112.
- Sarwono, S. W., & Meinarno, E. A. (2015). *Psikologi sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Shochib. (2015). *Pola asuh orang tua*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sinambela, L., Ngole, F., & Arianto, J. (2025). Pengaruh media sosial pada identitas budaya remaja di era digital. *Jurnal Ilmiah Kajian Multidisiplin*.
- Soekanto, S. (2019). *Pokok-pokok sosiologi hukum*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.