

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Tahap Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk menguji Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial di kalangan mahasiswa jurusan manajemen Universitas Bina Darma Palembang. Penelitian ini dilakukan juga untuk menguji validitas dan reliabilitas dari kuisioner yang diolah dengan menggunakan SPSS Versi 23. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Mahasiswa Bina Darma Jurusan Manajemen Angkatan 2015 dengan jumlah populasi sebanyak 210 orang. Sedangkan, sampel dari penelitian ini adalah mahasiswa jurusan Manajemen kelas D dengan jumlah sampel sebanyak 35 orang. Selanjutnya, menganalisis perindikator pada Variabel X dan Variabel Y yang akan dilakukan uji hipotesis statistik dengan rumus regresi linies sederhana dan membahas hasil yang diperoleh.

B. Uji Instrumen

a. Uji Validitas

Pada penelitian ini penulis memiliki 20 pertanyaan, dimana 10 item untuk Variabel X (Pengaruh Penggunaan *Gadget*) dan 10 item untuk Variabel Y (Terhadap Interaksi Sosial). Untuk mengetahui valid atau tidaknya item pertanyaan tersebut bisa dilihat pada *corrected item total correlation* yang ketentuannya jika item $< r$ tabel maka dinyatakan valid.

Uji validitas ini menggunakan r tabel *product moment* dengan taraf signifikan sebesar 0,05 dengan rumus *degree of freedom* yaitu $df = n$ (jumlah sampel) -2, maka $df = 35 - 2 = 33$ sehingga r tabelnya 0,344.

Untuk melihat lebih jelas hasil validitas variabel X, dapat dilihat pada tabel.3 berikut ini:

Tabel.3
Uji Validitas Variabel X (Pengaruh Penggunaan Gadget)

Item	Corrected Item Total Correlation (r hitung)	r Tabel	Keterangan
Item 1	582	0,344	Valid
Item 2	493	0,344	Valid
Item 3	483	0,344	Valid
Item 4	421	0,344	Valid
Item 5	568	0,344	Valid
Item 6	464	0,344	Valid
Item 7	422	0,344	Valid
Item 8	764	0,344	Valid
Item 9	407	0,344	Valid
Item 10	684	0,344	Valid

Sumber : SPSS Versi 23

Untuk melihat lebih jelas hasil validitas variabel Y, dapat dilihat pada tabel.4 berikut ini:

Tabel.4
Uji Validitas Variabel Y (Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Jurusan Manajemen Universitas Bina Darma Palembang)

Item	<i>Corrected Item Total Correlation</i>	r Tabel	Keterangan
Item 1	740	0,344	Valid
Item 2	742	0,344	Valid
Item 3	350	0,344	Valid
Item 4	638	0,344	Valid
Item 5	730	0,344	Valid

Item 6	770	0,344	Valid
Item 7	746	0,344	Valid
Item 8	783	0,344	Valid
Item 9	649	0,344	Valid
Item 10	557	0,344	Valid

Sumber : SPSS Versi 23

Berdasarkan hasil data pada tabel.3 dan tabel.4, dapat dilihat bahwa setelah dilakukan uji validitas dengan menggunakan SPSS Versi 23 maka diperoleh nilai pada *corrected item total correlation* untuk variabel X dan Y lebih besar dari nilai r tabel. Sehingga, berdasarkan uji validitas dapat disimpulkan bahwa masing-masing instrument variabel X dan variabel Y dinyatakan valid dan dapat digunakan sebagai kuisioner.

b. Uji Realibitas

Pada penelitian ini setelah melakukan uji validitas, selanjutnya menguji realibitas variabel Pengaruh Penggunaan *Gadget* (X), Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Jurusan Manajemen Universitas Bina Darma Palembang (Y) dengan menggunakan SPSS Versi 23 dan rumus *Cronbach's Alpha*, jika nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,60 maka variabel tersebut dinyatakan reliable dan memenuhi syarat sebagai alat ukur pengambilan data penelitian, sebaliknya jika *Cronbach's Alpha* lebih kecil dari 0,60 maka variabel tersebut tidak dapat digunakan.

Untuk melihat lebih jelas hasil reliabilitasnya, dapat dilihat pada tabel.5 berikut ini :

Tabel.5
Hasil Uji Reliabilitas Variabel X dan Variabel Y

Variabel	Item Pertanyaan	<i>Cronbach's Alpha</i>	Keterangan
Pengaruh Penggunaan <i>Gadget</i>	10 Pertanyaan	0,730	Valid
Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Jurusan Manajemen Universitas Bina Darma Palembang	10 Pertanyaan	0,760	Valid

Sumber : SPSS Versi 23

Berdasarkan data hasil uji reliabilitas pada tabel.5, maka dapat disimpulkan bahwa Variabel X dan Variabel Y memenuhi syarat sebagai alat ukur untuk pengambilan data dalam penelitian ini karena nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,60.

C. Analisis Hasil Penelitian

Pada penelitian ini, variabel X (Pengaruh Penggunaan *Gadget*) memiliki 10 indikator pertanyaan, sedangkan Variabel Y (Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Jurusan Manajemen Universitas Bina Darma Palembang) memiliki 10 indikator pertanyaan. Semua dimensi masing-masing memiliki perbedaan indikator pertanyaan, sehingga berjumlah 20 indikator pertanyaan yang telah dijawab oleh responden.

Pada hasil jawaban responden, penulis hanya mengambil 2 nilai yang paling besar, dalam hal ini yaitu nilai Point (A) yang berjumlah 5 dan nilai Point (B) yang berjumlah 4 yang kemudian akan dijumlahkan dan dibuat menjadi kesimpulan akhir pada tiap-tiap indikator pertanyaan. Sedangkan untuk jawaban yang tidak dipilih oleh

responden, maka nilai dari jawaban tersebut tidak akan penulis cantumkan di dalam tabel maupun kesimpulan akhir pada tiap-tiap indikator pertanyaan.

Jawaban pertanyaan dari responden tersebut ditunjukkan pada tabel-tabel berikut.

a. Pertanyaan indikator variabel X

1. Berapa lama anda menggunakan *gadget* dalam sehari ?

Persentase jawaban responden dapat dilihat pada tabel.6

Tabel.6

PERTANYAAN 1

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Point (D)	4	11.4	11.4	11.4
Point (C)	12	34.2	34.2	45.6
Point (B)	10	28.7	28.7	74.3
Point (A)	9	25.7	25.7	100.0
Total	35	100.0	100.0	

Dari data pada tabel.6 dapat dilihat, dari 35 responden yang menjawab indikator pertanyaan menunjukkan 4 (11,4%) responden menyatakan bahwa responden menggunakan *gadget* dalam sehari selama 4-6 jam, 12 (34,2%) responden menyatakan bahwa responden menggunakan *gadget* dalam sehari selama 6-8 jam, 10 (28,7%) responden menyatakan bahwa responden menggunakan *gadget* dalam sehari selama 8-10 jam, 9 (25,7%) responden menyatakan bahwa responden menggunakan *gadget* dalam sehari selama 10-12 jam. Hal ini menunjukkan bahwa jawaban

responden terhadap pertanyaan 1 cukup karena jawaban dari Point (A) dan Point (B) mencapai 54.4%.

2. Berapa jumlah *gadget* yang kamu miliki ?

Persentase jawaban responden dapat dilihat pada tabel.7

Tabel.7
PERTANYAAN 2

	Frequency	Percent	Valid Percent	Commulative Percent
Valid Point (D)	1	2.9	2.9	2.9
Point(C)	9	25.7	25.7	28.6
Point (B)	14	40	40	68.6
Point (A)	11	31.4	31.4	100.0
Total	35	100.0	100.0	

Dapat dilihat pada tabel.7, dari 35 responden yang menjawab indikator pertanyaan 2 menunjukkan 1 (2.9%) responden menyatakan bahwa jumlah *gadget* yang dimiliki responden ada 1, 9 (25,7%) responden menyatakan bahwa jumlah *gadget* yang dimiliki responden ada 2, 14(31.4%) responden menyatakan bahwa jumlah *gadget* yang dimiliki responden ada 3 dan 11 (31.4%) responden menyatakan bahwa jumlah *gadget* yang dimiliki responden ada lebih dari 3. Hal ini menunjukkan bahwa jawaban responden terhadap pernyataan 2 cukup karena jawaban dari Point (A) dan Point (B) mencapai 62.8%.

3. Apa yang biasa anda cari dalam menggunakan *gadget* ?

Persentase jawaban responden dapat dilihat pada tabel.8

Tabel.8
PERTANYAAN 3

	Frequency	Percent	Valid Precent	Cumulative Precent
Valid Point (D)	1	2.9	2.9	2.9
Point (C)	8	22,8	22.8	25.7
Point (B)	9	25.7	25.7	51.4
Point (A)	17	48.5	48.5	100.0
Total	35	100.0	100.0	

Dapat dilihat pada tabel.8, dari 35 responden yang menjawab indikator pertanyaan 3 menunjukkan 1 (2.9%) responden menyatakan bahwa yang biasa dicari dalam menggunakan *gadget* adalah mencari hiburan, 8 (22.8%) responden menyatakan bahwa yang biasa dicari dalam menggunakan *gadget* adalah membuka sosial media, 9 (25,7%) responden menyatakan bahwa yang biasa dicari dalam menggunakan *gadget* adalah hal yang sedang viral, dan 17 (48,5%) responden menyatakan bahwa yang biasa dicari dalam menggunakan *gadget* adalah informasi perkuliahan. Hal ini menunjukkan bahwa jawaban responden terhadap pertanyaan 3 positif karena jawaban dari Point (A) dan Point (B) mencapai 74.2%.

4. Cara apa yang biasa anda gunakan saat ini untuk berkomunikasi dengan orang lain ?

Persentase jawaban responden dapat dilihat pada tabel.9

Tabel.9
PERTANYAAN 4

	Frequency	Precent	Valid Precent	Cumulative Precent
Valid Point (D)	4	11.4	11.4	11.4
Point (C)	12	34.2	34.2	45.6
Point (B)	16	45.7	45.7	91.3
Point (A)	3	8.6	8.6	100.0
Total	35	100.0	100.0	

Dapat dilihat pada tabel.9, dari 35 responden yang menjawab indikator pertanyaan 4 menunjukkan 4 (11.4%) responden menjawab cara yang biasa digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain melalui e-mail, 12 (34.2%) responden menjawab cara yang biasa digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain melalui SMS, 16 (45.7%) responden menjawab cara yang biasa digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain melalui telpon dan 3 (8.6%) responden menjawab cara yang biasa digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain melalui sosial media. Hal ini menunjukkan bahwa jawaban responden terhadap pertanyaan 4 cukup karena jawaban dari Point (A) dan Point (B) mencapai 65.7%.

5. Bagaimana pengaruh media sosial yang ada pada gadget terhadap interaksi sosial ?

Persentase jawaban responden dapat dilihat pada tabel.10

Tabel.10
PERTANYAAN 5

	Frequency	Precent	Valid Precent	Cumulative Precent
Valid Point (D)	4	11.4	11.4	11.4
Point (C)	11	31.4	31.4	42.8
Point (B)	13	37.2	37.2	80.0
Point (A)	7	20.0	20.0	100.0
Total	35	100.0	100.0	

Dapat dilihat pada tabel.10, dari 35 responden yang menjawab indikator pertanyaan 5 menunjukkan 4 (11.4%) responden menyatakan bahwa pengaruh media sosial yang ada pada *gadget* terhadap interaksi sosial adalah mendorong orang-orang untuk terus mengikuti kemajuan zaman, 11(31.4%) responden menyatakan bahwa pengaruh media sosial yang ada pada *gadget* terhadap interaksi sosial adalah menjadikan orang kecanduan, 13 (37.2%) responden menyatakan bahwa pengaruh media sosial yang ada pada *gadget* terhadap interaksi sosial adalah membuat orang menjadi lupa dengan lingkungan sekitar dan 7 (20.0%) responden menyatakan bahwa pengaruh media sosial yang ada pada *gadget* terhadap interaksi sosial adalah membuat orang lebih asyik dengan dunia maya daripada dengan dunia nyata. Hal ini menunjukkan bahwa jawaban responden terhadap pernyataan 5 positif karena jawaban dari Point (A) dan Point (B) mencapai 82.8%.

6. Media sosial apa yang paling anda sukai ?

Persentase jawaban responden dapat dilihat pada tabel.11

Tabel.11
PERTANYAAN 6

	Frequency	Precent	Valid Precent	Comulative Precent
Valid Point (C)	7	20.0	20.0	20.0
Point (B)	13	37.1	37.1	57.1
Point (A)	15	42.9	42.9	100.0
Total	35	100.0	100.0	

Dapat dilihat pada tabel.11, dari 35 responden yang menjawab indikator pertanyaan 6 menunjukkan 7 (20.0%) responden menyatakan media yang paling

disukai adalah Line, 13 (37.1%) responden menyatakan media yang paling disukai adalah WhatsApp, dan 15 (42.9%) responden menyatakan media yang paling disukai adalah Instagram. Hal ini menunjukkan bahwa jawaban responden terhadap pernyataan 6 positif karena jawaban dari Point (A) dan Point (B) mencapai 80%.

7. Apa yang membuat anda menyukai Instagram ?

Persentase jawaban responden dapat dilihat pada tabel.12

Tabel.12
PERTANYAAN X7

	Frequency	Precent	Valid Precent	Cumulative Precent
Valid Point (C)	19	37.1	37.1	37.1
Point (B)	12	28.6	28.6	65.7
Point (A)	4	34.3	34.3	100.0
Total	35	100.0	100.0	

Dapat dilihat pada tabel.12, dari 35 responden yang menjawab indikator pertanyaan 7 menunjukkan 19 (37.1%) responden menyatakan dapat menambah wawasan, 12 (28.6%) responden menyatakan dapat menambah teman baru dan 4 (34.3%) responden menyatakan dapat menjalin interaksi dengan orang banyak. Hal ini menunjukkan bahwa jawaban responden terhadap pertanyaan 7 cukup karena jawaban dari Point (A) dan Point (B) mencapai 62.9%.

8. Apa yang biasa anda lihat dari Instagram ?

Persentase jawaban responden dapat dilihat pada tabel.13

Tabel.13
PERTANYAAN X8

	Frequency	Precent	Valid Precent	Cumulative Precent
Valid Point (D)	3	8.6	8.6	8.6
Point (C)	8	22.9	22.9	31.4
Point (B)	9	25.7	25.7	57.1
Point (A)	15	42.9	42.9	100.0
Total	35	100.0	100.0	

Dapat dilihat pada tabel.13, dari 35 responden yang menjawab indikator pertanyaan 8 menunjukkan 3 (8.6%) responden menyatakan yang sering dilihat dari Instagram adalah film, 8 (22.9%) responden menyatakan sering dilihat dari Instagram adalah musik, 9 (25.7%) responden menyatakan sering dilihat dari Instagram adalah foto dan 15 (42.9%) responden menyatakan sering dilihat dari Instagram adalah video. Hal ini menunjukkan bahwa jawaban responden terhadap pertanyaan positif karena jawaban dari Point (A) dan Point (B) mencapai 71.6%.

9. Video apa saja yang bisa dijadikan sebagai refrensi perkuliahan ?

Persentase jawaban responden dapat dilihat pada tabel.14

Tabel.14
PERTANYAAN 9

	Frequency	Precent	Valid Precent	Cumulative Precent
Valid Point (C)	4	11.4	11.4	11.4
Point (B)	13	37.1	37.1	48.6
Point (A)	18	51.4	51.4	100.0
Total	35	100.0	100.0	

Dapat dilihat pada tabel.14, dari 35 responden yang menjawab indikator pertanyaan 9 menunjukkan 4 (11.4%) responden menyatakan video yang bisa dijadikan refrensi perkuliahan adalah video ekonomi, 13 (37.1%) responden menyatakan video yang bisa dijadikan refrensi perkuliahan adalah video kegiatan sosial, dan 18 (51.4%) responden menyatakan video yang bisa dijadikan refrensi perkuliahan adalah video pendidikan. Hal ini menunjukkan bahwa jawaban responden terhadap pernyataan positif karena jawaban dari Point (A) dan Point (B) mencapai 88.5%.

10. Bagaimana peranan instagram dalam aktivitas perkuliahan anda ?

Persentase jawaban responden dapat dilihat pada tabel.15

Tabel.15
PERTANYAAN 10

	Frequency	Precent	Valid Precent	Cumulative Precent
Valid Point (D)	4	11.4	11.4	11.4
Point (C)	3	8.6	8.6	20.0
Point (B)	4	11.4	11.4	31.4
Point (A)	24	68.6	68.6	100.0
Total	35	100.0	100.0	

Dapat dilihat pada tabel.15, dari 35 responden yang menjawab indikator pertanyaan 10 menunjukkan 4 (11.4%) responden menyatakan peranan instagram dalam perkuliahan untuk mendapatkan informaasi perkuliahan secara cepat, 3 (8.6%) responden menyatakan peranan instagram dalam perkuliahan untuk sebagai sumber refrensi informasi, 4 (11.4%) responden menyatakan peranan instagram dalam perkuliahan untuk mengetahui kegiatan kampus, dan 24 (68.6%) responden

menyatakan peranan instagram dalam perkuliahan untuk mendapatkan informasi terbaru dari kampus. Hal ini menunjukkan bahwa jawaban responden terhadap pertanyaan positif karena jawaban dari Point (A) dan Point (B) mencapai 80%.

b. Pertanyaan Indikator Variabel Y

1. Apa yang biasa anda lakukan saat menjadikan instagram sebagai sarana perkuliahan ?

Persentase jawaban responden dapat dilihat pada tabel.16

Tabel.16
PERTANYAAN 1

	Frequency	Precent	Valid Precent	Cumulative Precent
Valid Point (C)	6	17.1	17.1	17.1
Point (B)	16	45.7	45.7	62.8
Point (A)	13	37.1	37.1	100.0
Total	35	100.0	100.0	

Dapat dilihat pada tabel.16, dari 35 responden yang menjawab indikator pertanyaan 1 menunjukkan 6 (17,1%) responden menyatakan bahwa yang biasa dilakukan saat menjadikan instagram sebagai sarana perkuliahan adalah sebagai alat komunikasi perkuliahan, 16 (45,7%) responden menjawab bahwa yang biasa dilakukan saat menjadikan instagram sebagai media diskusi kelompok, dan 13 (37,1%) responden menyatakan bahwa yang biasa dilakukan saat menjadikan instagram sebagai topik bahasan di mata kuliah. Hal ini menunjukkan bahwa jumlah responden terhadap pertanyaan 1 positif, karena jawaban dari Point (A) dan Point (B) mencapai 82,8%.

2. Informasi apa saja yang biasa anda dapatkan dari instagram untuk menambah wawasan perkuliahan ?

Persentase jawaban responden dapat dilihat pada tabel.17

Tabel.17
PERTANYAAN 2

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Point (C)	2	5.71	5.7	5.7
Point (B)	17	48.6	48.6	54.3
Point (A)	16	45.7	45.7	100.0
Total	35	100.0	100.0	

Dapat dilihat pada tabel.17, dari 35 responden yang menjawab indikator pertanyaan 2 menunjukkan 2 (5,71%) responden menyatakan bahwa yang biasa didapatkan responden dari instagram untuk menambah wawasan perkuliahan adalah jadwal kegiatan kampus, 17 (48,6%) responden menyatakan bahwa yang biasa didapatkan responden dari instagram untuk menambah wawasan perkuliahan adalah aktivitas organisasi kampus, dan 16 (45,7%) responden menyatakan bahwa yang biasa didapatkan responden dari instagram untuk menambah wawasan perkuliahan adalah informasi penemuan teknologi baru oleh mahasiswa. Hal ini menunjukkan jawaban responden terhadap pertanyaan 2 positif, karena jawaban dari Point (A) dan Point (B) mencapai 94,3%.

3. Bagaimana cara berinteraksi yang paling sering anda lakukan ?

Persentase jawaban responden dapat dilihat pada tabel.18

Tabel.18
PERTANYAAN 3

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Point (D)	1	2.9	2.9	2.9
Point (C)	5	14.3	14.3	17.2
Point (B)	6	17.1	17.1	34.3
Point (A)	23	65.7	65.7	100.0
Total	35	100.0	100.0	

Dapat dilihat pada tabel.18, dari 35 responden yang menjawab indikator pertanyaan 3 menunjukkan 1 (2,9%) responden menyatakan bahwa cara berinteraksi yang paling sering dilakukan responden adalah saling mengirim pesan singkat, 5 (14,3%) responden menyatakan bahwa cara berinteraksi yang paling sering dilakukan responden adalah melakukan video call, 6 (17,1%) responden menyatakan bahwa cara berinteraksi yang paling sering dilakukan responden adalah bercerita melalui telpon, dan 23 (65.7%) responden menyatakan bahwa cara berinteraksi yang paling sering dilakukan responden adalah berkumpul bersama teman. Hal ini menunjukkan bahwa jawaban responden terhadap pertanyaan 3 positif, karena jawaban dari Point (A) dan Point (B) mencapai 82,9%.

4. Bagaimana sikap yang sering anda lakukan saat berinteraksi dengan teman ?

Persentase jawaban responden dapat dilihat pada tabel.19

Tabel.19
PERTANYAAN 4

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Point (D)	1	2.9	2.9	2.9
Point (C)	8	22.9	22.9	25.7
Point (B)	8	22.9	22.9	48.6
Point (A)	18	51.4	51.4	100.0
Total	35	100.0	100.0	

Dapat dilihat pada tabel.19, dari 35 responden yang menjawab indikator pernyataan 4 menunjukkan 1 (2,9%) responden menyatakan bahwa sikap yang sering responden lakukan saat berinteraksi dengan teman adalah berkumpul, 8 (22,9%) responden menyatakan bahwa sikap yang sering responden lakukan saat berinteraksi dengan teman adalah berbagi cerita, 8 (22,9%) menyatakan bahwa sikap yang sering responden lakukan saat berinteraksi dengan teman adalah saling berjabat tangan dan 18 (51,4%) responden menyatakan bahwa sikap yang sering responden lakukan saat berinteraksi dengan teman adalah menyapa lebih dulu saat bertemu. Hal ini menunjukkan bahwa jawaban responden terhadap pertanyaan 4 positif, karena jawaban dari Point (A) dan Point (B) mencapai 74,3%.

5. Bagaimana suasana interaksi yang paling anda sukai ?

Persentase jawaban responden dapat dilihat pada tabel.20

Tabel.20
PERTANYAAN 5

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Point (C)	6	17.1	17.1	17.1
Point (B)	6	17.1	17.1	34.3
Point (A)	23	65.7	65.7	100.0
Total	35	100.0	100.0	

Dapat dilihat pada tabel.20, dari 35 responden yang menjawab indikator pernyataan 5 menunjukkan 6 (17,1%) responden menyatakan bahwa suasana interaksi yang paling responden sukai adalah berbagi pengalaman masing-masing, 6 (17,1%) responden menyatakan bahwa suasana interaksi yang paling responden sukai adalah bertukar pikiran mengenai suatu hal, dan 23 (65,7%) responden menyatakan bahwa suasana interaksi yang paling responden sukai adalah bercerita sambil makan-makan. Hal ini menunjukkan bahwa jawaban responden terhadap pertanyaan 5 positif, karena jawaban tersebut mencapai 82,8%.

6. Bagaimana pengaruh penggunaan gadget saat anda berinteraksi dengan teman ?

Persentase jawaban responden dapat dilihat pada tabel.21

Tabel.21
PERTANYAAN 6

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Point (C)	5	14.3	14.3	14.3
Point (B)	10	28.6	28.6	42.9
Point (A)	20	57.1	57.1	100.0
Total	35	100.0	100.0	

Dapat dilihat pada tabel.21 dari 35 responden yang menjawab indikator pertanyaan 6 menunjukkan 5 (14,3%) responden menyatakan bahwa pengaruh penggunaan *gadget* saat responden berinteraksi dengan teman adalah menyebabkan waktu berkumpul terbuang sia-sia, 10 (28,6%) responden menyatakan bahwa pengaruh penggunaan *gadget* saat responden berinteraksi dengan teman adalah kualitas interaksi secara langsung meenjadi berkurang, dan 20 (57,1%) responden

menyatakan bahwa pengaruh penggunaan *gadget* saat responden berinteraksi dengan teman adalah membuat fokus pada *gadget* masing-masing. Hal ini menunjukkan bahwa jawaban responden terhadap pertanyaan 6 positif, karena jawaban dari Point (A) dan Point (B) mencapai 85,7%.

7. Apa yang biasa anda lihat dari gadget saat sedang berinteraksi dengan teman?

Persentase jawaban responden dapat dilihat pada tabel.22

Tabel.22
PERTANYAAN 7

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Point (C)	6	17.1	17.1	17.1
Point (B)	11	31.4	31.4	48.6
Point(A)	18	51.4	51.4	100.0
Total	35	100.0	100.0	

Dapat dilihat pada tabel.22, dari 35 responden yang menjawab indikator pertanyaan 7 menunjukkan 6 (17,1%) responden menyatakan bahwa yang biasa dilihat oleh responden dari *gadget* saat sedang berinteraksi dengan teman adalah chattingan dengan teman, 11 (31,4%) responden menyatakan bahwa yang biasa dilihat oleh responden dari *gadget* saat sedang berinteraksi dengan teman adalah bermain game, dan 18 (54,1%) responden menyatakan bahwa yang biasa dilihat oleh responden dari *gadget* saat sedang berinteraksi dengan teman adalah melihat instastory atau feed di instagram. Hal ini menunjukkan bahwa jawaban responden terhadap pernyataan 7 positif, karena jawaban dari Point (A) dan Point (B) mencapai 82,8%.

8. Bagaimana peranan instagram terhadap komunikasi jarak jauh ?

Persentase jawaban responden dapat dilihat pada tabel.23

Tabel.23
PERTANYAAN 8

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Point (C)	3	8.6	8.6	8.6
Point (B)	10	28.6	28.6	37.1
Point (A)	22	62.9	62.9	100.0
Total	35	100.0	100.0	

Dapat dilihat pada tabel.23 dari 35 responden yang menjawab indikator pernyataan 8 menunjukkan 3 (8,6%) responden menyatakan bahwa peranan instagram terhadap komunikasi jarak jauh adalah membantu kelancaran komunikasi, 10 (28,6%) responden menyatakan bahwa peranan instagram terhadap komunikasi jarak jauh adalah menjadikan jarak bukan sebagai penghalang, dan 22 (62,9%) responden menyatakan bahwa peranan instagram terhadap komunikasi jarak jauh adalah membuat komunikasi menjadi lebih mudah. Hal ini menunjukkan bahwa jawaban responden terhadap pertanyaan 8 positif, karena jawaban dari Point (A) dan Point (B) mencapai 91,5%.

9. Apa fitur yang ada di instagram yang biasa anda gunakan untuk mempermudah komunikasi ?

Persentase jawaban responden dapat dilihat pada tabel.24

Tabel.24
PERTANYAAN 9

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Point (D)	3	8.6	8.6	8.6
Point (C)	10	28.6	28.6	37.1
Point (B)	3	8.6	8.6	45.7
Point (A)	19	54.3	54.3	100.0
Total	35	100.0	100.0	

Dapat dilihat pada tabel.24, dari 35 responden yang menjawab indikator pertanyaan 9 menunjukkan 3 (8,6%) responden menyatakan bahwa fitur yang biasa digunakan responden pada instagram adalah kolom komentar, 10 (28,6%) responden menyatakan bahwa fitur yang biasa digunakan responden pada instagram adalah siaran langsung, 3 (8,6%) responden menyatakan bahwa fitur yang biasa digunakan responden pada instagram adalah IGTV dan 19 (54,3%) responden menyatakan bahwa fitur yang biasa digunakan responden pada instagram adalah Direct Message (DM). Hal ini menunjukkan bahwa jawaban responden terhadap pertanyaan 9 cukup, karena jawaban dari Point (A) dan Point (B) mencapai 62,9%.

10. Bagaimana pengaruh media sosial instagram terhadap gaya hidup mahasiswa ?

Persentase jawaban responden dapat dilihat pada tabel.25

Tabel.25
PERTANYAAN 10

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Point (D)	2	5.71	5.71	5.71
Point (C)	2	5.71	5.71	11.42
Point (B)	16	45.7	45.7	57.12
Point (A)	15	42.8	42.8	100.0
Total	35	100.0	100.0	

Dapat dilihat pada tabel.25, dari 35 responden yang menjawab indikator pertanyaan 10 menunjukkan 2 (5,71%) responden menyatakan bahwa pengaruh media sosial instagram terhadap gaya hidup mahasiswa adalah menuntut mahasiswa untuk selalu update, 2 (5,71%) responden menyatakan bahwa pengaruh media sosial instagram terhadap gaya hidup mahasiswa adalah membuat mahasiswa berlomba-lomba menjadi selebgram, 16 (45,7%) responden menyatakan bahwa pengaruh media sosial instagram terhadap gaya hidup mahasiswa adalah membuat mahasiswa kecanduan dengan fitur yang ada di instagram dan 15 (42,8%) responden menyatakan bahwa pengaruh media sosial instagram terhadap gaya hidup mahasiswa adalah menjadikan mahasiswa mengikuti trend yang ada di instagram. Hal ini menunjukkan bahwa jawaban responden terhadap pertanyaan 10 positif, karena jawaban dari Point (A) dan Point (B) mencapai 88,5%.

D. Jumlah Variabel X dan Y

1. Jumlah jawaban Variabel X dapat dilihat pada tabel.26

Tabel.26
Jumlah Keseluruhan Pertanyaan Variabel X

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Point (E)	0	0	0	0
	Point (D)	21	6	6	6
	Point (C)	93	26.6	26.6	32.6
	Point (B)	113	32.3	32.3	64.9
	Point (A)	123	35.1	35.1	100.0
	Total	350	100.0	100.0	

2. Jumlah jawaban Variabel Y dapat dilihat pada tabel.27

Tabel.27
Jumlah Keseluruhan Pernyataan Variabel Y

		Frequency	Percent	Valid Percent	Comulative Percent
Valid	Point (E)	0	0	0	0
	Point (D)	7	2	2	2
	Point (C)	53	15.1	15.1	17.1
	Point (B)	103	29.4	29.4	46.5
	Point (A)	187	53.4	53.4	100.0
	Total	350	100.0	100.0	

E. Uji Normalitas Data

Uji Normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi variabel terikat dan variabel bebas keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak. Cara yang bisa ditempuh menguji ke normalitas data adalah dengan menggunakan Kolmogrov – Smimov nilai sig > 0.05, maka data berdistribusi normal. Adapun Uji Normalitas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tentukan hipotesis

H_0 = Data Berdistribusi Normal

H_1 = Data Berdistribusi Tidak Normal

Jika Sig < 0,05 H_0 ditolak

Jika Sig > 0.05 H_0 diterima

Uji normalitas penelitian dapat dilihat pada tabel.28

Tabel.28
One-Sample Kolmogrov-Smirnov Test

	Pengaruh penggunaan gadget	Terhadap interaksi sosial mahasiswa jurusan manajemen
N	35	35
Normal Parameters ^{a,b}		
Mean	.0000000	.0000000
Std. Deviation	3.36302088	3.05080090
Most Extreme Differences		
Absolute	.135	.139
Positive	.055	.139
Negative	-.135	-.073
Test Statistic	.135	.139
Asymp. Sig. (2-tailed)	.104 ^c	.085 ^c

Dari hasil uji normalitas pada tabel.28, bahwa Asymp.Sig sebesar 0,104 dan 0,85 yaitu lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 diterima dan H_1 ditolak maka kesimpulannya adalah data berdistribusi normal.

F. Uji Hipotesis Statistik

Regresi biasanya selalu dihubungkan korelasi/hubungan, karena setiap kita menghitung regresi pasti terdapat korelasi didalamnya. Untuk mengetahui seberapa kuat pengaruh antara variabel X dan Y dalam bentuk persamaan, digunakan rumus statistic linier sederhana dengan menggunakan SPSS Versi 23.

Untuk melihat hasil analisis Regresi Linier Sederhana dapat dilihat pada tabel.29

Tabel.29
Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana (Variabel Pengaruh Penggunaan Gadget)

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	9.987	4.893		2.041	.049
Pengaruh Penggunaan Gadget	.846	.123	.768	6.883	.000

Sumber : SPSS Versi 23

Berdasarkan analisis data yang dilakukan dari tabel.29, diketahui besarnya nilai $t = 2,041$ sedangkan nilai signifikansi sebesar 0,49 lebih kecil dari 0,005 artinya nilai tersebut signifikan karena kurang dari 0,005.

Dari tabel.29, terdapat kolom B (*constant*) nilainya sebesar 9,987 sedangkan untuk nilai Pengaruh Penggunaan *Gadget* sebesar 0,846 sehingga diperoleh

persamaan regresi linier sederhana (Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Jurusan Manajemen Universitas Bina Darma Palembang Kelas D).

$$Y = a+bX$$

$$\text{Jadi, } Y = 9,987+0,846$$

Setelah mengetahui kedua variabel X berpengaruh terhadap Y, selanjutnya menentukan besarnya korelasi atau hubungan anatara variabel X dan Variabel Y.

Untuk melihat besarnya korelasi atau hubungan antara variabel X dan Variabel Y, dapat dilihat pada tabel.30

Tabel.30
Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Jurusan Manajemen Universitas Bina Darma Palembang Kelas D

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.768 ^a	.589	.577	3,414

Sumber : SPSS Versi 23

Berdasarkan tabel.30 diketahui bahwa pada kolom R Square diperoleh nilai 0,589 (58,9%) hal ini menunjukkan Pengaruh Penggunaan *Gadget* 50,6% terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Jurusan Manajemen Kelas D. Sedangkan sisanya 49,4% dipengaruhi oleh faktor lain (faktor X) diluar dari penelitian ini.

Penulis menguji seberapa kuat hubungan atau pengaruh variabel X terhadap Y, maka digunakanlah nilai koefisien korelasi.

Unuk melihat nilai koefisien korelasi dapat dilihat pada tabel.31

Tabel.31
Iterpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Cukup
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat Kuat

Apabila diperoleh angka negative, maka berarti korelasinya negatif. Ini menunjukkan adanya kebalikan urutan. Indeks korelasi tidak pernah lebih dari 1,00. Jadi, berdasarkan nilai koefisien korelasi tersebut, maka nilai 0,589 termasuk korelasi yang cukup.

G. Uji Hipotesis (Uji t)

Setelah koefisien regresi diperoleh, maka lakukanlah uji hipotesis yaitu uji t untuk menguji perbedaan dua sampel pada variabel interval/rasio. Dan untuk mengetahui apakah pengaruh antara variabel X dan Y signifikan atau tidak signifikan.

Berdasarkan tabel.29, diketahui bahwa angka 0,768 pada *Standardized Coefficients* (Beta) menunjukkan tingkat korelasi antara Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Jurusan Manajemen Kelas D Universitas Bina Darma Palembang. Sedangkan nilai t sebesar $t = 6.883$ digunakan untuk pengujian hipotesis apakah ada pengaruh signifikan atau tidak signifikan antara Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Jurusan Manajemen Universitas Bina Darma Palembang.

Maka untuk pengujian nilai t dengan merumuskan hipotesis sebagai berikut:

1. Hipotesis yang dirumuskan :

H_0 = Hipotesis Nihil : Tidak terdapat hubungan antara Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Jurusan Manajemen Universitas Bina Darma Palembang

H_1 = Hipotesis Alternatif : Terdapat hubungan antara Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Jurusan Manajemen Universitas Bina Darma Palembang (berdasarkan nilai t).

2. Jika nilai t hitung $<$ t tabel 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak

3. Jika nilai t hitung $>$ t tabel 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.¹

Untuk menghitung t tabel, dengan uji dua pihak karena hipotesis tidak menunjukkan arah tertentu.² Dengan signifikansi = $0,05/2$ (uji dua pihak) = 0,025 dengan fd (*degree of freedom*)³ = $n-2 = 35-2 = 33$. Maka t tabel adalah 2,035 (lihat tabel t)

Kesimpulan dari analisis regresi sederhana dengan menggunakan SPSS Versi 23 diperoleh t hitung sebesar 6.883 $>$ dan signifikansi adalah 0,049 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, dapat disimpulkan bahwa hubungan antara pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial mahasiswa jurusan manajemen kelas D Angkatan 2015 memiliki hubungan yang cukup berarti, signifikan, dan searah.

¹Ridwan, *Dasar-dasar Statistika*, (Bandung: Alfabeta, 2003), hal. 144.

² Sofyan Effendi, *Metodologi Penelitian Survei*, (Jakarta: LP3ES, 1989), Hal. 158.

³ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), hal. 285.

H. Pembahasan

Dalam penelitian ini, responden adalah mahasiswa Bina Darma Jurusan Manajemen Kelas D Angkatan 2015 Palembang sebanyak 35 responden yang dibagikan kuisioner. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, kuisioner tersebut terdiri dari 20 pertanyaan, yaitu 10 pertanyaan pengaruh penggunaan *gadget* dan 10 pertanyaan untuk terhadap interaksi sosial mahasiswa.

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget*, penelitian ini telah melakukan perhitungan dengan bantuan SPSS Versi 23 dan untuk menguji hipotesis digunakan regresi linier sederhana, penejasannya sebagai berikut:

1. Pada tabel.6 persentase jawaban responden X1 Jawaban responden Point (A) dan Point (B) mencapai 54,4% artinya pernyataan tersebut rendah.
2. pada tabel.7 persentase jawaban responden X2 mencapai 62,8% jawaban tersebut didapatkan dari persentase Point (A) dan Point (B)
3. Pada tabel.8 persentase jawaban responden X3 Point (A) dan Point (B) mencapai 74,2% artinya pernyataan tersebut positif karena lebih besar.
4. Pada tabel.9 persentase jawaban responden X4 Point (A) dan Point (B) mencapai 65,7% artinya pernyataan tersebut cukup.
5. Pada tabel.10 persentase jawaban responden X5 persentase jawaban positif dengan jawaban Point (A) dan Point (B) mencapai 82,8%.
6. Pada tabel.11 pertanyaan X6 jawaban responden Point (A) dan Point (B) mencapai 80% menyatakan positif.

7. Pada tabel.12 pertanyaan X7 jawaban responden Point (A) dan Point (B) mencapai 62,9% berarti cukup.
8. Pada tabel.13 pertanyaan X8 jawaban responden Point (A) dan Point (B) mencapai 71,6% berarti cukup.
9. Pada tabel.14 pertanyaan X9 jawaban responden Point (A) dan Point (B) positif karena mencapai 88,5%.
10. Pada tabel.15 pertanyaan X10 jawaban responden Point (A) dan Point (B) positif karena mencapai 80%.
11. Pada tabel.16 persentase jawaban responden Y1 Point (A) dan Point (B) mencapai 82,8% berarti jawaban tersebut positif.
12. Pada tabel.17 persentase jawaban responden Y2 Point (A) dan Point (B) mencapai 94,3% berarti jawaban responden terhadap pertanyaan tersebut positif.
13. Pada tabel.18 persentase jawaban responden Y3 Point (A) dan Point (B) mencapai 82,9% berarti jawaban responden tersebut positif.
14. Pada tabel.19 persentase jawaban responden Y4 Point (A) dan Point (B) mencapai 74,3% berarti jawaban responden positif.
15. Pada tabel.20 persentase jawaban responden Y5 Point (A) dan Point (B) mencapai 82,8% berarti jawaban tersebut positif.
16. Pada tabel.21 persentase jawaban responden Y6 Point (A) dan Point (B) mencapai 85,7% berarti jawaban responden positif.

17. Pada tabel.22 persentase jawaban responden Y7 Point (A) dan Point (B) mencapai 82,8% berarti jawaban responden positif.

18. Pada tabel.23 persentase jawaban responden Y8 Point (A) dan Point (B) mencapai 91,5% berarti jawaban responden positif.

19. Pada tabel.24 persentase jawaban responden Y9 Point (A) dan Point (B) mencapai 62,9% berarti jawaban responden cukup.

20. Pada tabel.25 persentase jawaban responden Y10 Point (A) dan Point (B) mencapai 88,5% berarti jawaban responden positif.

Dapat diambil kesimpulan pada tabel.6 sampai tabel.25 bahwa jawaban responden rata-rata diatas 75%. Hal ini menyatakan bahwa, indikator dan dimensi serta variabel bernilai positif, artinya variabel tersebut memiliki hubungan signifikan antara pengaruh penggunaan *gadget* dan interaksi sosial mahasiswa bina darma jurusan manajemen kelas D.

Selanjutnya dari hasil analisis pada tabel.29 dengan menggunakan rumus regresi linear sederhana antara pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial mahasiswa Bina Darma diperoleh persamaan, Jadi $Y = 9,987+0,846$ setelah mengetahui kedua variabel X berpengaruh Y.

Setelah mengetahui kedua variabel terdapat hubungan, selanjutnya menentukan besarnya korelasi atau hubungan antara kedua variabel yang dapat dilihat dari tabel.30.Ada kolom R Square diperoleh nilai 0,589% hal ini menunjukkan pengaruh penggunaan gadget memiliki tingkat hubungan sebesar 58,9% terhadap interaksi sosial mahasiswa Bina Darma. Sedangkan sisanya 41,1% dipengaruhi faktor lain

(faktor X) diluar dari penelitian sehingga dapat diartikan bahwa antara kedua variabel X dan Y terdapat korelasi yang cukup signifikan.

Selanjutnya perbedaan nilai t hitung yang lebih besar dari t tabel yaitu (6.883>2,035) dan signifikansi adalah 0,049. Artinya, ada hubungan yang positif dan menunjukkan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial.

Dari hasil proses pengujian atas jawaban responden diatas, dapat disimpulkan bahwa pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial mahasiswa jurusan manajemen kelas D angkatan 2015 Universitas Bina Darma Palembang, sangat berpengaruh secara signifikan.

Sebagai makhluk sosial, kita harus saling berkomunikasi antara satu sama lain. Saat ini, *gadget* bisa digunakan untuk membantu melakukan komunikasi tersebut. Penggunaan *gadget* di satu sisi bisa sangat mempermudah setiap keegiatan, namun di sisi lain *gadget* juga memiliki dampak yang buruk jika tidak tepat dalam menggunakannya. Oleh karena itu, penulis akan memberikan cara pemanfaatan *gadget* dengan baik sebagai berikut :

1. Batasi waktu dalam menggunakan *gadget* dan jangan mainkan *gadget* secara berlebihan
2. Nikmati moment yang ada agar tidak terlalu fokus kepada *gadget*

Manfaatkan *gadget* untuk suatu hal yang lebih berguna