

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.

1. Gambaran Lokasi

a. MAN 3 Banjarmasin

MAN 3 Banjarmasin terletak di jalan Batu Benawa Raya No.32 Teluk Dalam, Kecamatan Banjarmasin Tengah, Kalimantan Selatan. MAN 3 Banjarmasin berada dalam wilayah pemerintah Kota Banjarmasin, dan terletak dalam kompleks Pelajar Mulawarman. MAN 3 Banjarmasin dikelilingi oleh beberapa sekolah baik dari Kementerian Agama maupun Kementerian Pendidikan antara lain MTsN 2 Banjarmasin, SMPN 2 Banjarmasin, SMPN 9 Banjarmasin, SMKN 1 Banjarmasin dan SMAN 1 Banjarmasin.

Sejarah MAN 3 Banjarmasin berasal dari Madrasah Aliyah Swasta yang merupakan gabungan dari Madrasah Aliyah Mulawarman (MAM) dan Madrasah Aliyah Al-Abadiyah. MAM pada waktu itu kegiatan belajarnya digedung PGAN Banjarmasin yang berlokasi di Komplek Mulawarman.

PGAN Banjarmasin pada tahun 1979 berpindah ke jalan Pramuka Km.6 Banjarmasin, sehingga gedung PGAN Mulawarman kosong. Dengan kosongnya PGAN tersebut timbul prakarsa dari beberapa dewan guru dari

PGAN untuk mendirikan MAM diantaranya: Drs, M. Roi Syakur, Drs, Bachatiar Suriani, Drs Syamsuni Eddy, dan Drs, H. Usman Djafri. Berdasarkan musyawarah mereka yang bertempat di asrama PGAN Mulawarman diputuskan membentuk Madrasah Swasta dengan lokasi di Mulawarman yaitu MAM dengan kepala madrasahny adalah Drs, M. Roy Syakur, (1979-1983), kedua Drs, M. Zaini, (1983-1988), ketiga Drs, H. Baderi, (1988) kemudian digantikan oleh H. Asmuri Ch (1988). Sedangkan pada tahun 1987 didirikan pula Madrasah Aliyah Swasta yang bernama MAS AI Abadiyah yang berlokasi di Km. 6 PGAN Banjarmasin, dengan kepalanya Drs. Hermawan Suyono.

Perkembangan selanjutnya pada tanggal 18 Agustus 1990 terjadilah penggabungan antara MAM dan MAS AI Abadiyah yang dikelola oleh Yayasan AI Abadiyah. Setelah berjalan kurang lebih 3 (tiga) penggabungan tersebut, tepatnya pada tanggal 25 Oktober 1993 MAM dinegerikan menjadi Madrasah Aliyah Negeri 3 Banjarmasin sesuai Surat Keputusan Menteri Agama RI No.244 tanggal 22 Oktober 1993, dengan Kepala Madrasah pertamanya adalah H. Asmuri Ch(1993-1999) dan kepala MAN 3 Banjarmasin sekarang yaitu Dra. Hj. Nana Mairi, M.Pd (2019-sekarang)

Pada awal mulanya, proses KBM berlangsung di gedung exPGAN 6 tahun diatas tanah milik yayasan Milona dengan luas tanah 3.623 M2, Searah dengan perkembangan dan pertumbuhan MAN yang terus melaju, terbesit keinginan untuk memiliki gedung permanen. Alhamdulillah keinginan itu tercapai oada tahun 1996-1997 hingga sekarang dengan

bertambahnya gedung sebagai sarana belajar.

b. Visi, Misi, dan Tujuan MAN 3 Banjarmasin

1) Visi

Perkembangan dan tantangan masa depan seperti: perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi; globalisasi yang sangat cepat; era informasi; dan berubahnya kesadaran masyarakat dan orang tua terhadap pendidikan memicu madrasah untuk merespon tantangan sekaligus peluang itu. MAN 3 Banjarmasin memiliki citra moral yang menggambarkan profil madrasah yang diinginkan di masa datang yang diwujudkan dalam visi Madrasah sebagai berikut: Terwujudnya lembaga pendidikan yang melahirkan siswa agamis, pancasilais, kreatif, berprestasi dan berbudaya.

2) Misi

- a) Melaksanakan program pembelajaran dan kegiatan madrasah yang mendorong siswa dapat mengamalkan ajaran Islam yang *rahmatan lil'alam*.
- b) Melaksanakan pembelajaran dan kegiatan yang menjadikan peserta didik berkarakter sesuai dengan profil pelajar Pancasila.
- c) Melaksanakan berbagai kegiatan yang dapat menghasilkan prestasi, lulusan yang berkualitas, dan peduli terhadap lingkungan.
- d) Melaksanakan proses pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM) dengan memanfaatkan IT

dan lingkungan sebagai media pembelajaran.

- e) Menyiapkan lulusan yang unggul, kompetitif, dan komparatif pada bidang IPTEK berdasarkan minat, bakat, dan potensi peserta didik.
- f) Membina kemandirian peserta didik melalui kegiatan pembiasaan, kewirausahaan, dan pengembangan diri yang terencana dan berkesinambungan.
- g) Meningkatkan sarana dan prasarana yang mendukung perkembangan IPTEK, budaya lingkungan, dan ramah anak.
- h) Meningkatkan Sumber Daya Manusia yang profesional sebagai pelestari dan penyelamat lingkungan hidup.
- i) Menyediakan wahana komunikasi dan koordinasi antara sekolah, orang tua, siswa, masyarakat dan instansi terkait untuk mendukung Peningkatan mutu Pendidikan dan lingkungan di MAN 3 Banjarmasin

c. Tujuan

Tujuan sekolah sebagai bagian dari tujuan pendidikan nasional adalah meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Dengan motto: “Kaya dalam prestasi, mulia dalam budi pekerti”.

B. Penyajian Data

Tabel 4.1 Hasil Uji Deskriptif Data Penelitian

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Intensitas Penggunaan <i>Smartphone</i>	88	27	108	86,81	10,211
Interaksi Sosial Teman Sebaya	88	30	120	86,22	5,156
Valid N (listwise)	88				

Hasil uji deskriptif di atas diperoleh hasil distribusi data adalah sebagai berikut:

- Pada variabel intensitas penggunaan *smartphone* diketahui nilai minimal sebesar 27, nilai maksimal 108, nilai rata-rata atau mean pada variabel ini adalah sebesar 86,81 dan nilai standar deviasi sebesar 10,211
- Pada variabel interaksi sosial teman sebaya diperoleh nilai minimal sebesar 30, nilai maksimal sebesar 120, nilai mean yang terdapat pada variabel ini adalah sebesar 86,22 dan nilai standar deviasi adalah sebesar 5,156

Dalam menentukan nilai kategori baik sangat tinggi, tinggi, rendah, dan sangat rendah pada kedua variabel yaitu variabel intensitas bermain *game online* dan variabel regulasi emosi dengan rumus:

$$\text{Interval} = \frac{\text{Total skor tertinggi} - \text{total skor terendah}}{\text{Jumlah Kategori}}$$

- Kategorisasi Skala Intensitas Penggunaan *Smartphone***

$$\text{Skor tertinggi} = 4 \times 27 = 108$$

$$\begin{aligned} \text{Skor terendah} &= 1 \times 27 = 27 \\ \text{Interval} &= \frac{108 - 27}{4} \\ &= 20,25 \end{aligned}$$

Tabel 4.2 Kategorisasi Skala Intensitas Penggunaan *Smartphone*

Interval	Kriteria	F	Persen
87,75 – 108	Sangat Tinggi	51	64,5%
67,5 – 87,75	Tinggi	35	33,3%
47,25 – 67,5	Rendah	1	1,1%
27 – 47,25	Sangat Rendah	1	1,1%
Total		88	100%

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa intensitas penggunaan *smartphone* di MAN 3 Banjarmasin pada kriteria sangat tinggi. Diketahui sebanyak 51 responden untuk kriteria sangat tinggi sebanyak 64,5%. Pada kriteria tinggi diketahui sebanyak 35 responden dengan persentase 33,3%, sedangkan untuk kriteria rendah memiliki responden terbanyak yaitu 1 responden dengan persentase 1.1%. Pada kriteria sangat rendah sebanyak 1 responden dengan persentase 1,1%. Dapat disimpulkan intensitas bermain *game online* pada kelas X MAN 3 Banjarmasin berada dalam kriteria sangat tinggi dengan jumlah responden sebanyak yaitu 36 orang dengan persentase 64,5%.

b. Kategorisasi Skala Interaksi Sosial Teman Sebaya

$$\begin{aligned} \text{Skor tertinggi} &= 4 \times 30 = 120 \\ \text{Skor terendah} &= 1 \times 30 = 30 \\ \text{Interval} &= \frac{120 - 30}{4} \\ &= 22,5 \end{aligned}$$

Tabel 4.3 Kategorisasi Skala Interaksi Sosial Teman Sebaya

Interval	Kriteria	F	Persen
97,5 – 120	Sangat Tinggi	3	3,7%
75 – 97,5	Tinggi	70	82,7%
52,75 – 75	Rendah	15	13,6%
30 – 52,75	Sangat Rendah	0	0%
Total		88	100%

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa interaksi sosial teman sebaya di MAN 3 Banjarmasin pada kelas X dalam kriteria tinggi. Diketahui untuk kriteria sangat tinggi sebanyak 3 responden dengan persentase 3,7%. Pada kriteria tinggi diketahui sebanyak 70 responden dengan persentase 82,7%, sedangkan untuk kriteria rendah memiliki 15 responden dengan persentase 13,6%. Pada kriteria sangat rendah sebanyak 12 responden dengan persentase 23,1%. Dapat disimpulkan interaksi sosial teman sebaya pada peserta didik di MAN 3 Banjarmasin berada dalam kriteria tinggi dengan jumlah responden sebanyak yaitu 70 orang dengan persentase 82,7%.

1. Uji Asumsi Klasik.

a. Uji Normalitas.

Uji normalitas kolmogorov smirnov adalah bagian dari uji asumsi klasik. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah nilai residual berdistribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah memiliki nilai residual yang berdistribusi normal.

Dasar pengambilan keputusan yaitu:

Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka nilai residual berdistribusi

normal.

Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka nilai residual tidak berdistribusi normal.

Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Skala Intensitas Penggunaan *Smartphone* dan Interaksi Sosial Teman Sebaya

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		88
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	5,12748177
Most Extreme Differences	Absolute	,084
	Positive	,084
	Negative	-,059
Test Statistic		,084
Asymp. Sig. (2-tailed)		,166 ^c

Berdasarkan tabel hasil uji normalitas diatas, diketahui nilai signifikansi yang dapat dilihat pada tabel kolom Asymp. Sig. (2-tailed) adalah lebih besar dari nilai probabilitas 0,05 yaitu ditunjukkan dengan nilai $0,1666 > 0,05$, Maka dapat disimpulkan bahwa data antara variabel intensitas penggunaan *smartphone* dan interaksi sosial berdistribusi normal.

b. Uji Linearitas.

Uji linearitas berfungsi untuk mengetahui bentuk hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat.

Dasar pengambilan keputusan yaitu:

Jika nilai Sig. Deviation from linearity $> 0,05$, maka terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat.

Jika nilai Sig. Deviation from linearity $< 0,05$, maka tidak terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat.

Tabel. 4.4 Hasil Uji Linearitas dengan ANOVA Skala Intensitas Penggunaan Smartphone dan Interaksi Sosial Teman Sebaya.

Intensitas Penggunaan Smartphone – Interaksi Sosial Teman Sebaya	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups (Combined)	585,742	27	21,694	,754	,788
Linearity	25,575	1	25,575	,888	,350
Deviation from Linearity	560,167	26	21,545	,748	,790
Within Groups	1727,156	60	28,786		
Total	2312,898	87			

Berdasarkan tabel hasil uji linearitas diatas, diketahui nilai Signifikansi Deviation from linearity yaitu $0,790 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara variabel intensitas penggunaan smartphone (X) dan variabel interaksi sosial teman sebaya (Y) mempunyai hubungan yang linear.

2. Uji Hipotesis

Pada uji hipotesis dalam penelitian ini, peneliti menggunakan korelasi product moment dari Pearson dengan bantuan SPSS For Windows yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keeratan hubungan antar variabel yang dinyatakan dengan korelasi (r). Jenis hubungan antar variabel X dan Y dapat bersifat positif dan negatif.. Koefisien korelasi bertanda positif menunjukkan terdapat hubungan linier positif antara X dan Y,

yang diinterpretasikan jika variabel X meningkat maka Variabel Y juga meningkat begitu juga sebaliknya. Koefisien korelasi negatif menunjukkan terdapat hubungan linier negatif atau berlawanan arah antara X dan Y, yang diinterpretasikan jika variabel X semakin tinggi maka variabel Y semakin rendah begitu juga sebaliknya

Dasar pengambilan keputusan yaitu:

Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka berkorelasi

Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka tidak berkorelasi

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

- a. Ha: Ada hubungan intensitas penggunaan *smartphone* dengan interaksi sosial teman sebaya di MAN 3 Banjarmasin.
- b. Ho: Tidak ada hubungan intensitas penggunaan *smartphone* dengan interaksi sosial teman sebaya di MAN 3 Banjarmasin.

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan analisis pearson memakai IBM SPSS Statistic 22, diperoleh hasil seperti yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel. 4.5 Hasil Uji Korelasi Tabel Skala Intensitas Penggunaan *Smartphone* dan Interaksi Sosial Teman Sebaya.

		Intensitas Penggunaan <i>Smartphone</i>	Interaksi Sosial Teman Sebaya
Intensitas Penggunaan <i>Smartphone</i>	Pearson Correlation	1	-,105
	Sig. (2-tailed)		,330
	N	88	88
Interaksi Sosial Teman Sebaya	Pearson Correlation	-,105	1
	Sig. (2-tailed)	,330	
	N	88	88

Dari tabel hasil uji korelasi person diatas memperlihatkan bahwa taraf signifikansi variabel intensitas penggunaan *smartphone* dengan interaksi sosial teman sebaya sebesar 0,330. Hal ini memberitahukan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara variabel intensitas penggunaan *smartphone* (X) dengan interaksi sosial teman sebaya (Y) karena signifikansi kurang dari 0,05 dan diketahui variabel X terhadap variabel Y dengan derajat hubungannya adalah negatif, karena nilai pearson correlation -0,105 yang termasuk pada rentang 0,00 s/d 0,20 yang artinya tidak ada korelasi.

Hal ini memperlihatkan bahwa H_a yang menyatakan ada hubungan intensitas penggunaan *smartphone* dengan interaksi sosial teman sebaya di MAN 3 Banjarmasin ditolak dan H_o yang menyatakan tidak ada hubungan intensitas penggunaan *smartphone* dengan interaksi sosial teman sebaya di MAN 3 Banjarmasin diterima.

C. Pembahasan

1. Tingkat Intensitas Penggunaan *Smartphone* pada Peserta Didik di MAN 3 Banjarmasin.

Penelitian ini memperoleh hasil yang menunjukkan bahwasannya tingkat intensitas penggunaan *smartphone* pada peserta didik di MAN 3 Banjarmasin diketahui bahwa dalam kriteria sangat tinggi. Diketahui sebanyak 51 responden untuk kriteria sangat tinggi sebanyak 64,5%. Pada kriteria tinggi diketahui sebanyak 35 responden dengan persentase 33,3%, sedangkan untuk kriteria rendah memiliki responden terbanyak yaitu 1 responden dengan persentase 1.1%. Pada kriteria sangat rendah sebanyak 1 responden dengan persentase 1,1%. Dilihat berdasarkan kesesuaian dengan aspek-aspek intensitas penggunaan *smartphone* menurut Ajzen yaitu perhatian, penghayatan, durasi, dan frekuensi¹. Perhatian yang dimaksud adalah peserta didik yang memiliki *smartphone* akan lebih cenderung ingin memakai *smartphonenya* dimanapun dan kapanpun itu, bahkan mereka lebih sering memperhatikan *smartphonenya* dari pada hal lain. Peserta didik yang seharusnya aktif berinteraksi dengan teman sebayanya, sekarang banyak yang menghabiskan waktunya untuk *smartphone*.

Selanjutnya penghayatan, penghayatan dalam intensitas penggunaan

¹ Ajzen.,Kurniawan. *Attitudes, personality, anda Behavior*. (New York: Open University Press 2005)

smartphone meliputi pemahaman terhadap suatu informasi, minat individu yang didukung dengan usaha untuk memahami dan menyimpan informasi sebagai pengetahuan. Diketahui berdasarkan jawaban responden bahwasannya banyak peserta didik yang sudah dapat memanfaatkan smartphone dengan baik, dengan memanfaatkan fitur-fitur di smartphone untuk keperluan sekolah dan untuk kebermanfaatan di kehidupannya. Hal ini tentu tidak terlepas dari lingkungan tempat ia tinggal yaitu keluarga yang mengajarkan kebaikan kepada anak, umur peserta didik yang termasuk ke dalam remaja yang sudah berada di tingkatan Man antara umur 16-18 tahun, dan hubungan sosialnya dengan teman sebaya yang mana sudah dianggap bisa membedakan mana yang baik dan mana yang buruk baginya. Andrew peneliti dari *University of Oxford* tahun 2018 yaitu durasi menggunakan *smartphone* yang berlebihan ialah lebih dari 4 jam 17 menit dalam sehari. Berdampak pada peserta didik yang menjadi pasif, mengurangi interaksi sosialnya dengan teman sebaya, dan tidak mengetahui sebab-akibat dari perilakunya terhadap orang lain. Sebaiknya peserta didik bisa mengurangi penggunaan *smartphone* dibawah 4 jam 17 menit agar terhindar dari kejadian yang tidak diinginkan, apalagi segala sesuatu yang berlebihan itu tidak baik. Selanjutnya adalah frekuensi, tingkat keseringan dalam menggunakan smartphone. Dalam sehari peserta didik bisa menggunakan smartphone lebih dari 5 kali. Tingkat keseringan peserta didik dalam menggunakan smartphone bisa mempengaruhi interaksi sosial teman sebaya antar peserta didik. Intensitas penggunaan smartphone

memang dapat menimbulkan dampak yang negatif jika terus dibiarkan tanpa pengawasan kesadaran diri dari tiap penggunaannya. Peserta didik harus tetap diawasi dan dikontrol secara berkala baik dari pihak orang tua dan lingkungannya agar tidak jadi kecanduan smartphone, karena smartphone sebagai alat elektronik yang memudahkan segala urusan manusia, yang tidak memiliki batasan akses dan batasan jarak.

2. Tingkat Interaksi Sosial Teman Sebaya pada Peserta Didik di MAN 3 Banjarmasin.

Penelitian ini memperoleh hasil yang menunjukkan bahwasannya tingkat interaksi sosial teman sebaya pada peserta didik di MAN 3 Banjarmasin termasuk dalam kategori tinggi. Diketahui untuk kriteria sangat tinggi sebanyak 3 responden dengan persentase 3,7%. Pada kriteria tinggi diketahui sebanyak 70 responden dengan persentase 82,7%, sedangkan untuk kriteria rendah memiliki 15 responden dengan persentase 13,6%. Pada kriteria sangat rendah sebanyak 12 responden dengan persentase 23,1% Menyesuaikan dengan Aspek – Aspek Interaksi Sosial Teman Sebaya menurut Ahmad Asrori yaitu: jumlah waktu remaja dengan teman sebaya, keterlibatan remaja bermain dengan teman sebaya, berperan asosiatif, kecenderungan bermain peran, dan sikap kerja sama.²

Jumlah waktu remaja dengan teman sebaya remaja mempunyai kesempatan

² Ahmad, Asrori. "Hubungan Antara Kecerdasan Emosi dan Interaksi Teman Sebaya dengan Penyesuaian Sosial Pada Siswa Kelas VIII Program Akselerasi Di SMP Negeri 9 Surakarta". Fakultas Humaniora Universitas Sebelas Maret Surakarta. 2019. 21-26.

lebih untuk berbicara dengan bahasa dan persoalan mereka sendiri kepada teman sebayanya. Ini berarti selama peserta didik berada di sekolah dimanfaatkan dengan sangat baik untuk saling berinteraksi antar teman sebaya. Keterlibatan remaja bermain dengan teman sebaya, remaja menganggap bahwa teman sebaya lebih dapat memahami keinginannya dan belajar mengambil keputusan sendiri. Menginjak MAN peserta didik termasuk remaja yang mudah untuk dipengaruhi dan saling mempengaruhi dalam hubungan pertemanan, di usia ini peserta didik memiliki keinginannya sendiri dan dianggap mampu untuk menentukan keputusan yang menurutnya baik,

Berperan asosiatif, peserta didik berusaha menyesuaikan diri dengan keadaan dimana remaja aktif bermain dengan teman sebayanya. Perkembangan sosial yang meningkat pada peserta didik, tampak terlihat dalam keinginannya untuk mendapat berbagai stimulan luar. Yang dimaksud stimulan luar adalah segala sesuatu mengenai saran, pendapat dan keputusan teman sebayanya yang lebih ingin ia mengerti dan pahami dari pada yang berasal dari lingkungan keluarganya, misal orang tua, paman, bibi ataupun nenek.

Selanjutnya yaitu Kecenderungan bermain peran, remaja lebih suka bermain dengan teman sebayanya dan melepaskan diri dari lingkungan orang tua dengan maksud untuk menemukan jati dirinya. Emosi pada peserta didik yang berada pada fase remaja bukannya hanya sekedar ingin keluar rumah dan melakukan kegiatan yang diinginkannya, melainkan sebuah pembuktian diri untuk mencari apa yang ingin dicapai, mengetahui dunia luar dengan caranya sendiri, faktor teman yang sefrekuensi adalah salah satu cara yang sering peserta didik

pakai untuk saling bergantung, membutuhkan dan saling menasehati karena dianggap berada di jalan yang sama dengannya. Mengingat kembali dari hasil diatas bahwa masih banyak peserta didik yang mengetahui dan memahami cara berinteraksi dengan teman sebaya secara baik.

3. Hubungan Intensitas Penggunaan *Smartphone* dengan Interaksi Sosial Teman Sebaya pada Peserta Didik di MAN 3 Banjarmasin.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sehingga didapatkan bahwa tidak terdapat hubungan antara intensitas penggunaan *smartphone* dengan interaksi sosial teman sebaya pada peserta didik di MAN 3 Banjarmasin. Taraf signifikansi variabel intensitas penggunaan *smartphone* dengan interaksi sosial teman sebaya sebesar 0,330. Hal ini memberitahukan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara variabel intensitas penggunaan *smartphone* (X) dengan interaksi sosial teman sebaya (Y) karena signifikansi kurang dari 0,05. Secara keseluruhan diperoleh kesimpulan bahwa hipotesis penelitian ini tidak bisa diterima karena tidak ada hubungan antara intensitas penggunaan *smartphone* dengan interaksi sosial teman sebaya pada peserta didik di MAN 3 Banjarmasin. Dengan ditolaknya H_a dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikansi antara intensitas penggunaan *smartphone* dengan interaksi sosial teman sebaya. Selain itu dari tabel diatas dinyatakan bahwa koefisien korelasi r hitung antara variabel intensitas penggunaan *smartphone* dengan interaksi sosial teman sebaya

adalah -0,105, sedangkan r tabelnya adalah 0,209, $r_{hitung} < r_{tabel}$ (-0,105 < 0,209). Dengan r_{hitung} -0,105 berarti intensitas penggunaan *smartphone* memiliki hubungan yang negatif dengan interaksi sosial teman sebaya, jadi untuk interaksi sosial teman sebaya peserta didik di MAN 3 Banjarmasin dipengaruhi oleh faktor lain. Hal ini menunjukkan bahwa hubungan yang negatif antara variabel intensitas penggunaan *smartphone* dan interaksi sosial teman sebaya bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan *smartphone* maka semakin rendah interaksi sosial teman sebaya. Sebaliknya semakin rendah tingkat intensitas penggunaan *smartphone* maka semakin tinggi tingkat interaksi sosial teman sebaya.

Hasil ini sejalan dengan temuan penelitian terdahulu Retalia dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Dengan Interaksi Sosial Remaja”, hasil penelitian menunjukkan bahwasannya tidak terdapat pengaruh signifikan antara intensitas penggunaan *smartphone* dengan interaksi sosial remaja.³ Walaupun tidak memiliki hubungan yang signifikan tetapi memiliki dampak yang positif dan negatif, sesuai dengan penelitian oleh Yohannes dkk, yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa SMA di Kecamatan Rangke Rembong.” Hasil analisis angket dan wawancara menyatakan bahwa penggunaan *gadget* menghadirkan sekaligus dampak positif dan dampak negatif bagi penggunanya. Dampak positif pertama adalah memudahkan

³ Retalia, Soesilo, dan Irawan, “Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja.” *Jurnal Pendidikan Sosial*, No 3 (2018) 34.

komunikasi dan interaksi sosial bagi pengguna, kehadiran *gadget* membuat komunikasi atau interaksi sosial pengguna diperluas. Dampak negatifnya adalah telah membuat kualitas komunikasi interaksi sosial langsung tatap muka menjadi makin berkurang. Untuk memperbaikinya adalah dengan diberikan pemahaman kepada peserta didik untuk bisa membagi waktu dengan baik antara memakai *smartphone* dengan bersosial dengan teman sebaya, hal ini bisa dilakukan dengan layanan yang bisa dilakukan oleh guru BK di sekolah, yaitu layanan informasi dengan tema penggunaan *smartphone* dengan interaksi sosial. Dengan itu diharapkan adanya keseimbangan antara penggunaan *smartphone* dengan interaksi sosial teman sebaya pada peserta didik di MAN 3 Banjarmasin.