



Pengaruh Literasi Sosial terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gawai di Smk Emmanuel Medan

Sunyianto^{1*}, Yusrin Karauna², Antonius Wilson Sembiring³, Kerisman Halawa⁴,
Waspada Zebua⁵

¹⁻⁵ Universitas Sari Mutiara, Indonesia

Email : sunylpp34@gmail.com^{1*}

Alamat: Jl. Kapten Muslim No.79, Helvetia Tengah, Kec. Medan Helvetia, Kota Medan

Korespondensi penulis: sunylpp34@gmail.com

Abstract. *The study aims to assess the influence of social literacy on social interaction patterns of students at SMK Emmanuel Medan who use gadgets. This study uses quantitative and descriptive methods. Purposive sampling technique was used to select the sample for the study. Data were collected through questionnaires distributed to 42 students in class XI of SMK Emmanuel Medan. The data were analyzed using multiple linear regression. The results show that social literacy benefits students' device use at SMK Emmanuel Medan. Therefore, it can be concluded that social literacy benefits students' device use in school.*

Keywords: *Social Literacy, Social Interaction, Gadget Used*

Abstrak. Penelitian bertujuan untuk menilai pengaruh literasi sosial terhadap pola interaksi sosial siswa di SMK Emmanuel Medan yang menggunakan gawai. Studi ini menggunakan metode kuantitatif dan deskriptif. Untuk memilih sampel pada penelitian, teknik purposive sampling digunakan. Data diperoleh dengan kuesioner yang dibagikan kepada 42 siswa di kelas XI SMK Emmanuel Medan. Data dianalisis melalui regresi linier berganda. Hasil mengarah pada literasi sosial menguntungkan penggunaan gawai siswa di SMK Emmanuel Medan. Sehingga, dapat disimpulkan literasi sosial menguntungkan penggunaan gawai siswa di sekolah tersebut.

Kata kunci: Literasi Sosial, Interaksi Sosial, Penggunaan Gawai

1. LATAR BELAKANG

Literasi adalah kemampuan untuk mendapatkan, memahami, dan memanfaatkan informasi dengan bijak dalam konteks pendidikan atau sekolah. Sekolah dan lembaga formal lainnya juga dapat melibatkan siswa dalam program gerakan literasi sekolah. Program ini bertujuan untuk menumbuhkan minat belajar siswa dan meningkatkan keterampilan membaca mereka karena kegiatan membaca memberi mereka kesempatan untuk memperoleh berbagai informasi. Minat baca yang rendah di masyarakat menjadi masalah, terutama di dunia pendidikan (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2019:34).

Tujuan program literasi adalah untuk meningkatkan potensi dasar setiap orang, termasuk kecerdasan intelektual, emosional, bahasa, estetika, sosial, dan spiritual, serta kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi informasi. Ini sejalan dengan perspektif Ki Hajar Dewantara, yang menekankan bahwa pendidikan harus melibatkan seluruh bagian masyarakat seperti keluarga, pendidik, dan pemerintah untuk membimbing, memberi contoh, memotivasi, dan mendukung pertumbuhan anak. Oleh karena itu, literasi sosial dapat

didefinisikan sebagai kemampuan untuk memungkinkan agar hidup dan berpartisipasi secara aktif dalam bermasyarakat dengan mengandalkan kemampuan intelektual, keterampilan sosial, kemampuan untuk bekerja sama, dan sikap dan prinsip yang mereka miliki.

Kegiatan literasi sangat penting dilakukan dan ditingkatkan di sekolah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menghadapi permasalahan. Banyak siswa yang pengguna gawai yang kurang berinteraksi dengan guru baik dalam menerima penjelasan dari guru maupun membaca materi yang disampaikan. Dalam literasi sosial mampu berinteraksi dengan guru maupun teman atau orang lain yang dapat saling berinteraksi sosial.

Semua siswa harus menguasai literasi, yang merupakan keterampilan penting. Dengan kemampuan ini, mereka dapat mengatasi berbagai masalah dalam kehidupan. Selain itu, literasi menunjukkan minat, sikap, serta kemampuan individu dalam memanfaatkan alat komunikasi dan teknologi digital untuk memperoleh informasi. Selain itu, literasi memainkan peran penting dalam memperoleh pengetahuan baru, berinteraksi dengan orang lain, dan memberikan kontribusi pada kehidupan bermasyarakat. Literasi sosial merupakan kemahiran berhubungan langsung dengan orang lain, mencakup kecerdasan emosional, intelektual, dan keterampilan sosial (Lgleysteen, 2018:2). Literasi sosial mencakup berbagai keterampilan seperti kemampuan kognitif, kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain, kemampuan bekerja sama, dan kesadaran tentang pentingnya menjadi bagian dari komunitas (Lgleysteen, 2018:2).

Setiap individu penting memiliki kemampuan literasi sosial. Literasi sosial sebagai kemampuan individu dalam memahami, berinteraksi, dan berpartisipasi dalam aspek-aspek sosial masyarakat. Literasi ini juga mencakup proses pembelajaran untuk mengembangkan kompetensi diri, khususnya dalam menerjemahkan berbagai persoalan sosial yang muncul di kehidupan sehari-hari.

Salah satu masalah pendidikan alami, literasi sosial, tercermin dalam sistem pendidikan. Literasi baik meningkatkan kualitas hidup individu, kelompok sosial, dan masyarakat luas, menurut Gumperz (2016: 2). Ini menunjukkan bahwa kualitas hidup yang lebih baik terkait dengan tingkat literasi seseorang. Akibatnya, literasi sosial adalah kemampuan penting yang harus dimiliki setiap orang. Berbagai jenis literasi muncul sebagai hasil dari penelitian para ahli tentang literasi sosial dari berbagai sudut pandang.

Literasi sosial tidak hanya terbatas pada pemahaman tentang berbagai masalah dan masalah sosial; itu juga mencakup keterampilan intelektual, Keahlian dalam membangun hubungan sosial dengan orang lain, dan pengembangan sikap dan nilai-nilai sosial.

Tujuan pendidikan dapat menyebabkan literasi sosial berkembang. SMK Emmanuel Medan adalah salah satu organisasi yang menyadari pentingnya literasi sosial. Akibatnya, kemampuan literasi sosial siswa di sekolah menjadi topik yang menarik dan penting untuk penelitian lebih lanjut. Ini disebabkan oleh fakta bahwa literasi sosial mencerminkan sejauh mana siswa mampu menggunakan pengetahuan dan keterampilan mereka sebagai tanggapan terhadap pemahaman sosial mereka. Dengan menemukan kemampuan siswa dalam literasi sosial, kita dapat memahami bagaimana mereka menempatkan diri mereka sebagai anggota masyarakat yang kuat, yang tidak hanya mampu berinteraksi secara sosial tetapi juga sadar untuk berpartisipasi secara aktif dalam kehidupan masyarakat.

Interaksi sosial berperan sangat krusial bagi siswa untuk mengembangkan pemikiran sosial, yang melibatkan pemahaman serta keyakinan mereka mengenai interaksi antar individu dan keterampilan dalam berinteraksi sosial. Pola interaksi sosial mulai terbentuk ketika dua orang atau lebih terlibat dalam komunikasi, termasuk melalui penggunaan perangkat digital. Dalam konteks ini, siswa mampu saling menyapa, memberi informasi, bekerja sama dalam menyelesaikan tugas, maupun berbincang satu sama lain. Aktivitas-aktivitas tersebut mencerminkan bentuk nyata dari pola interaksi sosial.

Interaksi sosial yang terjadi di lingkungan sekolah memberikan dampak positif bagi siswa, misalnya dalam interaksi mereka dengan guru dan teman sekelompok. Siswa menyapa dengan yang lain, memberi informasi, bertanya ketika mendapat tugas dari guru, bahkan berbincang dengan guru saat jam istirahat atau meminta penjelasan mengenai materi yang belum dipahami. Namun, terdapat pula dampak negatif dari interaksi sosial yang minim. Ketika di dalam maupun di luar kelas, sebagian siswa cenderung kurang berinteraksi dengan guru dan teman-temannya karena lebih fokus menggunakan gawai. Akibatnya, komunikasi tatap muka dengan guru dan siswa lain menjadi sangat terbatas, karena mereka lebih memilih bermain atau menggunakan perangkat digital tersebut.

Gawai adalah perangkat atau teknologi informasi yang digunakan untuk berkomunikasi. Salah satu bentuk gawai yang paling umum adalah smartphone, yang memuat beragam aplikasi dan akses terhadap berbagai informasi di seluruh dunia. Oleh karena itu, gawai dapat didefinisikan Sebagai perangkat elektronik yang memiliki kegunaan praktis dan dirancang

untuk mempermudah berbagai aktivitas manusia (Febrino, 2017: 7). Selain sebagai alat komunikasi, gawai juga memiliki berbagai fungsi lain, seperti digunakan untuk keperluan bisnis, sebagai sumber informasi, media penyimpanan data, sarana hiburan, platform jejaring sosial, media promosi bagi produsen, serta alat untuk menjalin komunikasi.

Keberadaan gawai memiliki dampak terhadap cara berpikir dan perilaku seseorang. Saat ini, hampir semua lapisan masyarakat telah memiliki gawai, sehingga penggunaannya menjadi sangat umum dan mudah ditemui di lingkungan sekitar. Gawai digunakan oleh berbagai kelompok usia, remaja, dewasa, hingga lansia, bahkan anak-anak pun tidak terlepas dari penggunaannya. Namun, penggunaan gawai yang berlebihan dapat menghambat perkembangan interaksi sosial pada anak.

Literasi sosial dapat berkembang sebagai hasil dari tujuan pendidikan. SMK Emmanuel Medan mengakui pentingnya literasi sosial. Akibatnya, kemampuan literasi sosial siswa di sekolah menjadi topik penelitian yang menarik dan penting. Ini disebabkan oleh fakta bahwa literasi sosial mencerminkan sejauh mana siswa mampu menggunakan pengetahuan dan keterampilan mereka sebagai tanggapan terhadap pemahaman sosial mereka. Dengan menemukan kemampuan siswa dalam literasi sosial, kita dapat memahami bagaimana mereka menempatkan diri mereka sebagai anggota masyarakat yang kuat yang tidak hanya mampu berinteraksi secara sosial tetapi juga aktif berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat.

Suhana (2018:131) menyatakan bahwa penggunaan gawai di Indonesia sangat tinggi, terutama di kalangan pelajar, dengan 98%. Selain itu, remaja, yang merupakan 79,5% pengguna internet, juga menggunakan gawai. Ketika mereka tidak menggunakan gawai mereka, Individu yang bergantung pada gawai dapat merasakan dampak psikologis yang negatif, seperti kecemasan, kekhawatiran, ketidakbahagiaan, kekecewaan, depresi yang mendalam, serta peningkatan rasa ingin tahu dan harapan. Tergantung pada cara gawai digunakan, gawai dapat memengaruhi perilaku sosial seseorang, terutama pada siswa. Jika siswa menggunakan gawai dengan bijak, perangkat ini dapat sangat bermanfaat dan memudahkan banyak hal. Namun, jika mereka menyalahgunakannya, fungsinya yang seharusnya membantu mereka berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain justru dapat merusak hubungan sosial.

Anak yang terus-menerus bermain gawai cenderung akan mengalami kecanduan terhadap perangkat tersebut, menjadikannya aktivitas utama dalam kehidupan sehari-hari. Akibatnya, anak tersebut lebih sering menggunakan gawai daripada belajar, bahkan mereka

mungkin akan menolak untuk belajar di luar rumah dan lebih memilih untuk bermain dengan gawai. Menurut Hidayat (2022:1), siswa yang memiliki ingin tahu tinggi berisiko terkena dampak negatif dari penggunaan gawai, seperti kecanduan, yang dapat memengaruhi perkembangan memori mereka.

Siswa yang terjebak dalam kecanduan gawai cenderung mengabaikan aktivitas penting yang seharusnya mendukung perkembangan mereka, seperti belajar dan berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya. Sebaliknya, siswa yang perkembangan dirinya baik dan tidak kecanduan gawai tidak akan terganggu konsentrasinya dalam berinteraksi dengan orang tua, teman, keluarga, atau orang lain.

Berdasarkan survei awal yang dilakukan peneliti di SMK Emmanuel Medan, sekolah ini terletak di Jalan Gatot Subroto No. 325, Sei Sikambing, Kecamatan Medan Petisah, Kota Medan, Sumatera Utara. SMK Emmanuel Medan memiliki total 182 siswa, yang terdiri dari 98 siswa jurusan mesin roda dua dan 84 siswa jurusan mesin roda empat.

71 siswa kelas XI adalah subjek penelitian ini. Menurut wawancara dengan Mr. X, guru matematika sekolah, beberapa siswa menggunakan gawai baik di dalam maupun di luar kelas. Selain itu, beberapa siswa mengganggu interaksi antar siswa karena terlalu fokus pada gawai mereka. Selain itu, beberapa siswa menggunakan gawai mereka untuk bermain selama pelajaran, membuat mereka tampak tidak memperhatikan apa yang diajarkan guru tentang materi. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi kurang efektif karena siswa lebih fokus pada gawai mereka daripada memperhatikan apa yang diajarkan guru. Sebaiknya guru dan orang tua harus mengawasi penggunaan gawai agar tidak disalahgunakan atau merugikan siswa.

Berdasarkan latar belakang ini, peneliti ingin menyelidiki dampak literasi sosial terhadap pola interaksi sosial siswa di SMK Emmanuel Medan yang menggunakan gawai.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Menurut Sugiyono (2019: 49), pendekatan seperti ini merupakan penelitian yang secara independen menggambarkan atau menjelaskan kondisi atau nilai satu atau lebih variabel dan menekankan analisis data numerik (angka).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Karakteristik Data Respon

1. Data Berdasarkan Kelas

Tabel 1. Data Berdasarkan Kelas

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Kelas XI-A	21	50.0	50.0	50.0
Valid Kelas XI - B	21	50.0	50.0	100.0
Total	42	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa pada deskripsi responden berdasarkan kelas di Sekolah SMK Emmanuel Medan kelas XI-A dan kelas XI-B masing-masing 50%.

2. Data Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 2. Data Berdasarkan Jenis Kelamin

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Laki-laki	30	71.4	71.4	71.4
Valid Perempuan	12	28.6	28.6	100.0
Total	42	100.0	100.0	

Tabel 2 menunjukkan bahwa 71,4% responden di Sekolah SMK Emmanuel Medan adalah laki-laki.

Analisis Statistik Deskriptif

Hasil menggunakan program spss ditunjukkan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Analisis Statistik Deskriptif
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Literasi Sosial	42	15	30	23.98	3.942
Penggunaan Gawai	42	26	50	40.14	6.127
Valid N (listwise)	42				

Berdasarkan tabel 3 dapat disimpulkan bahwa:

1. Variabel literasi sosial di SMK Emmanuel Medan memiliki nilai min. 15, nilai maks. 30, (mean) sebesar 23,98, dan standar deviasi 3,942.
2. Variabel penggunaan gawai di SMK Emmanuel Medan memiliki nilai min. 26, nilai maks. 50, (mean) 40,14, dan standar deviasi 3,942.

Uji Kualitas

1. Uji Validitas

Hasil penelitian menunjukkan nilai r 0,210. Berikut adalah hasil pengujian validitas penelitian:

Tabel 4. Hasil Pengujian Statistik Validitas

Variabel	Item	R hitung	R tabel	Keterangan
Literasi Sosial (X_1)	P1	0,887	0,210	Valid
	P2	0,845	0,210	Valid
	P3	0,599	0,210	Valid
	P4	0,530	0,210	Valid
	P5	0,723	0,210	Valid
	P6	0,887	0,210	Valid
Penggunaan Gawai (Y)	P1	0,805	0,210	Valid
	P2	0,862	0,210	Valid
	P3	0,647	0,210	Valid
	P4	0,560	0,210	Valid
	P5	0,786	0,210	Valid
	P6	0,805	0,210	Valid
	P7	0,862	0,210	Valid
	P8	0,647	0,210	Valid
	P9	0,560	0,210	Valid
	P10	0,786	0,210	Valid
	P11	0,805	0,210	Valid
	P12	0,862	0,210	Valid
	P13	0,647	0,210	Valid
	P14	0,560	0,210	Valid
	P15	0,786	0,210	Valid

Variabel literasi sosial item P1-P6 dan variable penggunaan gawai item P1-P15 memiliki status valid, seperti yang ditunjukkan dalam tabel 4 di atas.

2. Uji Reliabilitas

Tabel 5. Hasil Uji Statistik Reliabilitas

	Variabel	Cronbach's Alpha	Keterangan
1	Literasi Sosial	0,849	Reliabel
2	Penggunaan Gawai	0,939	Reliabel

Menurut tabel 5 di atas, variabel literasi sosial alfa Cronbach 0,849, sedangkan variabel penggunaan gawai alfa Cronbach 0,939. Maka hasil penelitian konsisten, sehingga dapat digunakan sebagai alat penelitian.

Uji Asumsi Klasik

1. Uji Normalitas

Kriteria dalam penelitian ini adalah dengan mengamati nilai Asymp. 2-tailed.

- Jika Asymp. 2-tailed $> 0,05$, maka berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilainya $\leq 0,05$, maka tidak berdistribusi normal.
- Jika Asymp. 2-tailed $< 0,05$, maka tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 6. Hasil Pengujian Statistik Normalitas
*One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test***

		Unstandardized Residual
N		42
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.95129281
Most Extreme Differences	Absolute	.218
	Positive	.218
	Negative	.072
Kolmogorov-Smirnov Z		1.411
Asymp. Sig. (2-tailed)		.937

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan tabel , terlihat nilai signifikansi Asymp. 2-tailed adalah 0,937 dengan Kolmogorov-Smirnov Z 1,411. Nilai negatif tercatat 0,072, sedangkan nilai positif 0,218. Standar deviasi (Std. Deviation) 0,95 dengan jumlah sampel (N) 42. Karena nilai signifikansi $> 0,05$, maka data tersebut berdistribusi normal.

Uji Multikolonieritas

**Tab 7. Hasil Pengujian Statistik Multikolinearitas
*Coefficients^a***

Model	Unstandar dized Coefficien ts		Stan dard ized Coe ffici ents	t	S i g .	Collinear ity Statistics	
	B	Std. Error				Tole ranc e	VI F
1 (Consta nt)	3.325	.927		3.587	.001		
Literasi Sosial	1.536	.038	.988	40.241	.000	1.000	1.000

a. Dependent Variable: Penggunaan Gawai

Sumber: Output SPSS Versi 29, 2024

Berdasarkan tabel, nilai toleransi variabel literasi sosial 1,000, $> 0,10$. Selain itu, nilai VIF untuk variabel penggunaan gawai 1,000. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dalam model regresi ini tidak terdapat gejala multikolinearitas antar variabel independen.

Uji Heteroskedastisitas

Uji Glejser dilakukan untuk meregresi nilai absolut residual terhadap variable bebas.

Tabel 8. Hasil Pengujian Statistik Heteroskedastisitas
Coefficients^a

Model	Unstandar dized Coefficien ts		Stand ardize d Coeffi cients	t	Si g.
	B	Std. Erro r			
(Consta nt)	3.34 1	1.06 0		3.1 52	.00 1
1 Literasi Sosial	- .057	.051	-.163	- 1.1 26	.26 6

a. Dependent Variable: Abs RES

Sumber: Output SPSS Versi 29, 2024

Berdasarkan tabel nilai signifikasi dari variabel literasi sosial (X1) $0,266 > 0,05$ Jadi dapatdisimpulkanbahwa model regresi yang digunakan tidak terjadi heteroskedastisitas.

Hasil Pengujian Hipotesis

1. Analisis Regresi Linear Berganda

Analisis regresi linier berganda digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat.

Tabel 9. Hasil Pengujian Statistik Regresi Linear Berganda
Coefficients^a

Model	Unstandardiz ed Coefficients		Standar dized Coeffi cients	t	Sig .
	B	Std. Error			
(Constant)	.669	1.962		3. 0 9 3	.00 1
1 LiterasiSosial	.400	.094	.796	8. 5 0 4	.00 0

a. Dependent Variable: Penggunaan Gawai

Sumber: Output SPSS Versi 29, 2024

Berdasarkan tabel hasil pengolahan data diperoleh persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y=0,669+0,400X_1+\varepsilon$$

Maka dari persamaan linier berganda ini diambil suatu analisis bahwa:

- Nilai a 0,669 constant atau variabel penggunaan gawai (Y) belum dipengaruhi variabel lain yaitu variabel literasi sosial (X) jika variabel independen tidak ada maka variabel penggunaan gawai (Y) tidak mengalami perubahan.
- Nilai literasi sosial (X₁) 0,400 bahwa pertambahan nilai variabel Y juga meningkat 0,400.

2. Uji Signifikan Simultan (Uji F)

Uji f secara simultan untuk mengetahui variabel independen secara bersama berpengaruh pada variabel dependen (Yuliara, 2016). Keputusan uji F (simultan) sebagai berikut:

- $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $sig < 0,05$, variabel independen memiliki pengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen.
- $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau $sig > 0,05$, variabel independen tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen.

Hasil dari uji F dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 10. Hasil Pengujian Statistik Signifikansi Simultan (Uji F)
ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	243.773	2	121.887	36.350	.000 ^b
Residual	150.893	45	3.353		
Total	394.667	47			

a. Dependent Variable: Penggunaan Gawai

b. Predictors: (Constant), Literasi Sosial

Diketahui nilai F_{hitung} sebesar $36,350 > F_{tabel 3,20}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, dan menunjukkan bahwa nilai $sig 0.000 < 0,05$ maka pengujian secara simultan yang dikemukakan pada penelitian ini bahwa literasi sosial berpengaruh positif signifikan terhadap penggunaan gawai.

3. Uji Signifikan Parsial (Uji t)

Dilakukan agar mengetahui variabel independen yaitu Literasi Sosial secara parsial memiliki pengaruh terhadap variabel dependen yaitu Penggunaan Gawai di SMK Emmanuel Medan. Hasil dari uji t:

Tabel 11. Hasil Uji Statistik Signifikan Parsial (Uji t)*Coefficients^a*

Model	Unstan dardize d Coeffi cients		Stand ardize d Coeffi cients	t	Sig.
	B	St d. Err or	Beta		
1 (Cons tant)	.669	1.962		3.093	.001
Litera siSosi al	.400	.094	.796	8.504	.000

a. Dependent Variabel: Penggunaan Gawai

Sumber: Output SPSS Versi 29, 2024

Jadi nilai t tabel dapat dihitung $t_{\text{tabel}} = (\alpha/2; n-k-1)$

$$t_{\text{tabel}} = (0,05/2; 42-2-1)$$

$$t_{\text{tabel}} = (0,025; 39)$$

$$t_{\text{tabel}} = 2,014$$

Hasil pengujian hipotesis berdasarkan tabel adalah sebagai berikut:

- Hasil uji parsial menunjukkan bahwa nilai koefisien regresi sebesar 0,400 dan nilai t hitung sebesar 8,504, yang lebih besar dari t tabel sebesar 2,014, dan nilai signifikansi 0,000 adalah 0,05. Dengan mempertimbangkan kriteria pengambilan keputusan, H0 ditolak dan H1 diterima. Di SMK Emmanuel Medan, penggunaan gawai dipengaruhi secara positif dan signifikan oleh Literasi Sosial.
- Hasil uji parsial tentang pengaruh Literasi Sosial terhadap Penggunaan Gawai di SMK Emmanuel Medan bahwa koefisien regresi sebesar 0,119 dan nilai t hitung 2,066 > t tabel 2,014, dan nilai signifikansi 0,045 > 0,05. Didasarkan pada kriteria pengambilan keputusan, dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak dan H2 diterima. Ini menunjukkan bahwa Literasi Sosial secara parsial dan signifikan memengaruhi penggunaan gawai di SMK Emmanuel Medan.

4. Koefisien Korelasi Dan Koefisien Determinasi (R^2)

Hasil uji koefisien korelasi dan koefisien determinasi (R^2):

Tabel 12. Hasil Uji Statistik Koefisien Korelasi (r) dan Koefisien Determinasi (R^2)
Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.786 ^a	.618	.601	1.831

a. Predictors: (Constant), Literasi Sosial

- Berdasarkan tabel nilai r 0,786 bahwa variabel bebas dan terikat berada di interval korelasi kuat 0,60– 0,799 dan tingkat hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat berada dikategori kuat.
- Nilai R^2 0,618 (61,8%) dari nilai tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar variabel bebas dapat memprediksi variabel terikat 61,8%. Variabel independen Literasi sosial memiliki kemampuan untuk menjelaskan variabel dependen Penggunaan Gawai 61,8%, dan faktor lain di luar variabel penelitian dapat mempengaruhi sisa.

Pembahasan

Hasil analisis terhadap variabel Literasi Sosial dalam hubungannya dengan Penggunaan Gawai di SMK Emmanuel Medan menunjukkan bahwa Literasi Sosial berpengaruh secara positif dan signifikan secara parsial terhadap Penggunaan Gawai. Hal ini terlihat dari nilai koefisien regresi sebesar 0,400, nilai signifikansi uji t sebesar 0,000, serta nilai t hitung sebesar 8,504. Karena nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05 dan nilai t hitung melebihi batas kritis, maka pengaruh tersebut dianggap signifikan

Ketika siswa berinteraksi dengan guru dan teman sekelompok, mereka memiliki manfaat dari interaksi sosial. Ini termasuk bertanya tentang tugas yang diberikan oleh guru, menyapa satu sama lain, dan meminta penjelasan tentang materi yang belum dipahami. Sebaliknya, ketika siswa menunjukkan sedikit interaksi sosial, dalam maupun di luar kelas, itu berbahaya. Ini terjadi karena siswa lebih memilih bermain dengan gawai mereka daripada berbicara dengan guru secara langsung. Akibatnya, siswa jarang berbicara dengan guru secara langsung.

Menurut penelitian Dewi dan rekannya (2023), "Kemampuan Literasi Sosial dalam Jurnal Harian Siswa (Analisis Isi pada Jurnal Harian Siswa Kelas VI SD Islam Al-Fauzien Kota Depok," siswa memiliki keterampilan intelektual 34,1%, keterampilan sosial 12,6%, keterampilan kerja sama 14,7%, dan sikap dan nilai sosial 38,5%.

Hasil diskusi menunjukkan nilai signifikansi adalah $0,000 < 0,05$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa temuan dari semua uji penelitian menunjukkan bahwa literasi sosial memiliki dampak positif dan signifikan terhadap penggunaan gawai.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan mengenai pengaruh Literasi Sosial terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gawai di SMK Emmanuel Medan, dapat disimpulkan bahwa Literasi Sosial memberikan dampak positif dan signifikan terhadap siswa yang menggunakan gawai di sekolah tersebut. Hal ini dibuktikan dengan nilai t hitung sebesar 8,504 yang lebih tinggi dari nilai t tabel sebesar 2,014, serta nilai signifikansi 0,000 yang lebih kecil dari 0,05.

DAFTAR REFERENSI

- Andriyani, Y., Arifin, M. H., & Wahyuningsih, Y. (2021). Dampak negatif penggunaan gadget terhadap perilaku siswa sekolah dasar di era globalisasi. [Nama jurnal tidak disebutkan], hal. 6.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 42.
- Febrino, F. (2017). Tindakan preventif pengaruh negatif gadget terhadap anak. *NOURA: Jurnal Kajian Gender dan Anak*, 1(1), 7.
- Ghozali, I. (2018). Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 25. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ginanjari, A., & rekan. (2019). Implementasi literasi digital dalam proses pembelajaran IPS di SMP Al-Azhar 29 Semarang. *Harmony*, 4(2).
- Gumilang, A. (2022). Pola interaksi edukatif guru PAI dalam perubahan tingkah laku peserta didik kelas IX F MTsN 3 Malang. [Nama jurnal tidak disebutkan].
- Hakis. (2020). Adab bicara dalam perspektif komunikasi Islam. *Mercusuar*, 1(1), 18.
- Harfiyanto, D. (2015). Pola interaksi sosial siswa pengguna gawai. *Journal of Educational Social Studies*, 4(1).
- Harfiyanto, D., Utomo, C. B., & Budi, T. (2015). Pola interaksi sosial siswa pengguna gadget di SMA N 1 Semarang. *Journal of Educational Social Studies*, 4(1).
- Junindra, A., & rekan. (2021). Mendesain pembelajaran IPS dan PKN berbasis literasi ICT (Information and Communication Technology) pada tingkat sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 72.

- Khairul Anwar, M., & Taufik, M. (2016). Hubungan antara konsep diri dengan interaksi sosial pada perawat di Rumah Sakit Islam Surakarta [Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surakarta].
- Kusmana, S. (2017). Pengembangan literasi. *Diglosia: Jurnal Pendidikan, Kebahasaan, dan Kesusastraan Indonesia*, 1(1), 17.
- Lgleysteen. (2018). Social illiteracy. Serendip Studio. <http://serendip.brynmawr.edu/exchange/ed-250-literacies-and-education/lgleysteen/social-illiteracy>
- Mau, B., & Gabriela, J. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan perilaku anak remaja masa kini. *Excelsis Deo: Jurnal Teologi, Misiologi, dan Pendidikan*, 5(1), 99–110.
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak penggunaan gawai terhadap interaksi sosial anak usia 5–6 tahun. *Jurnal PAUD Teratai*.
- Priyastama, R. (2019). Buku sakti kuasai SPSS, pengolahan data & analisis data.
- Rahardja, U., Lutfiani, Q. A., & Annisa, I. Y. (2021). The potential utilization of blockchain technology. *Blockchain Frontiers in Technology*, 1(1), 19.
- Rokayah. (2017). Profil kemampuan literasi ilmu pengetahuan sosial (IPS) peserta didik sekolah dasar kelas 4 & 5 dalam rangka gerakan literasi sekolah. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 4(1), 20.
- Sari, T. P., & Mitsalia, A. A. (2016). Pengaruh penggunaan gadget terhadap personal sosial anak usia pra sekolah di TKIT Al Mukmin. *Profesi (Profesional Islam): Media Publikasi Penelitian*, 13(2).
- Siswanto, S. (2017). Peran pekerja sosial dalam pembinaan anak asuh melalui life skill di Panti Asuhan Darul Hadlanah Pati. *INJECT (Interdisciplinary Journal of Communication)*, 2(1), 49.
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suhana, M. (2018). Influence of gawai usage on children's social emotional development. *Jurnal Advance in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*, 131.
- Suyomukti, N. (2016). Pengantar sosiologi: Dasar analisis, teori dan pendekatan menuju analisis masalah-masalah sosial, perubahan sosial dan kajian-kajian strategis. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Tersiana, A. (2018). Metode penelitian. Yogyakarta: Start Up.
- Utami, F. W., Wardani, S., & Segara, N. B. (2021). Desain model MONATE: Movie analysis and debate untuk pembelajaran literasi sosial. [Nama jurnal tidak disebutkan], hal. 19.

Utomo, C. B., & Budi, T. (2015). Pola interaksi sosial siswa pengguna gadget di SMA Negeri 1 Semarang. *Journal of Educational Social Studies*, 4(1), 1–5.
<https://doi.org/10.15294/jess.v4i1.6859>

Warisyah, Y. (2019). Pentingnya “pendampingan dialogis” orangtua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini. *Seminar Nasional Pendidikan 2015*, 13.