

ABSTRAK

Pengaruh Bermain Peran Terhadap Persepsi Interaksi Sosial Dan Penggunaan *Gadget* Pada Siswa Di SMP Negeri 29 Surabaya

Adella Anggraini

Email : adellaanggraini292003@gmail.com

Dosen Pembimbing :

Dr. Sri Utami, S.Kp.,M.Kes

Dr. Joko Suwito, S.Kp.,M.Kes

Latar Belakang : Kurangnya interaksi sosial menghambat perkembangan sosial menyebabkan anak kurang peka terhadap lingkungan dan menganggap bahwa *gadget* pengganti teman sebayanya. Tujuan penelitian mengetahui pengaruh bermain peran terhadap persepsi interaksi sosial dan penggunaan *gadget* pada siswa di SMP Negeri 29 Surabaya

Metode : Penelitian ini menggunakan metode *quasi eksperiment* dengan pendekatan *pre-post test one group design*. Sampel penelitian sebanyak 84 siswa. Pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Variabel penelitian ini adalah bermain peran, interaksi sosial dan penggunaan *gadget*. Pengumpulan data menggunakan kuisioner. Penelitian dianalisis menggunakan uji *wilcoxon signed rank test* dengan $\alpha = 0,05$

Hasil : Terdapat pengaruh bermain peran terhadap persepsi interaksi sosial sebelum dan setelah intervensi ($p\text{-value } 0,000 < \alpha = 0,05$) sebelum diberikan hampir seluruhnya (92%) siswa memiliki interaksi sosial yang rendah dan setelah diberikan hampir seluruhnya (95%) memiliki interaksi sosial yang tinggi. Terdapat pengaruh bermain peran terhadap persepsi penggunaan *gadget* sebelum dan setelah intervensi ($p\text{-value } 0,000 < \alpha = 0,05$) sebelum diberikan bermain peran hampir seluruhnya (90%) siswa dalam menggunakan *gadget* tinggi dan setelah diberikan bermain peran hampir seluruhnya (95%) siswa dalam menggunakan *gadget* rendah. Terdapat pengaruh bermain peran interaksi sosial dan penggunaan *gadget* pada siswa ($p\text{-value } 0,000 < \alpha = 0,05$) dibuktikan dengan hasil interaksi sosial yang tinggi dan penggunaan *gadget* yang rendah.

Kesimpulan : Bermain peran salah satu metode yang dapat meningkatkan interaksi sosial dan menurunkan penggunaan *gadget* pada siswa di SMP Negeri 29 Surabaya

Kata Kunci : Bermain Peran, Interaksi Sosial, *Gadget*

ABSTRACT

The Influence of Role-Playing on Perceptions of Social Interaction and Gadget Use Among Students at SMP Negeri 29 Surabaya

Adella Anggraini

Email : adellaanggraini292003@gmail.com

Dosen Pembimbing :

Dr. Sri Utami, S.Kp.,M.Kes

Dr. Joko Suwito, S.Kp.,M.Kes

Background : Lack of social interaction hinders social development, causing students to become less sensitive to their surroundings and perceive gadgets as substitutes for peer relationships. This study aims to determine the effect of role-playing on students' perceptions of social interaction and gadget use at SMP Negeri 29 Surabaya.

Methods : This study used a quasi-experimental design with a one-group pretest-posttest approach. The sample consisted of 84 students selected through purposive sampling. The study variables included role-playing, social interaction, and gadget use. Data were collected using questionnaires. The data were analyzed using the Wilcoxon signed-rank test with a significance level of $\alpha = 0.05$.

Results : There was a significant effect of role-playing on students' perceptions of social interaction before and after the intervention ($p\text{-value} = 0.000 < \alpha = 0.05$). Before the intervention, nearly all students (92%) had low levels of social interaction, which increased to high levels in almost all students (95%) after the intervention. There was also a significant effect of role-playing on perceptions of gadget use ($p\text{-value} = 0.000 < \alpha = 0.05$); prior to the intervention, almost all students (90%) had high gadget use, which decreased to low gadget use in almost all students (95%) after the intervention. Role-playing significantly influenced both social interaction and gadget use ($p\text{-value} = 0.000 < \alpha = 0.05$), as evidenced by the increase in social interaction and decrease in gadget use.

Conclusion : Role-playing is an effective method to enhance social interaction and reduce gadget use among students at SMP Negeri 29 Surabaya.

Keywords: Role-Playing, Social Interaction, Gadget