



Pengaruh Media Sosial Terhadap Interaksi Sosial Masyarakat Gunung Raja Di Era Digital

Reki Saputra¹, Romi Mesra²

¹Program studi S1 sosiologi, Fakultas Hukum Ilmu Sosial dan politik, Universitas Terbuka

²Program Studi Pendidikan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Manado

Email: ¹reki60060@gmail.com, ²romimesra@unima.ac.id

Abstract

The purpose of this study was to examine the influence of social media on the social interactions of the community in Gunung Raja Village in the digital era. This study employed a quantitative approach with an associative research design. The population consisted of all residents of Gunung Raja Village, totaling 1,688 people, while the sample comprised 25 respondents selected through purposive sampling. Data were collected using observation, documentation, and questionnaire techniques. Data analysis was conducted using normality tests, linearity tests, heteroscedasticity tests, simple linear regression analysis, hypothesis testing, and coefficient of determination analysis with the assistance of SPSS version 26 software. The results of the study indicated that social media has a positive and significant effect on the social interactions of the Gunung Raja Village community. This is evidenced by the t-test result, which showed a t-value of 13.269 with a significance level of 0.000 ($p < 0.05$). Furthermore, the coefficient of determination (R-Square) was 0.884 or 88.4%, indicating that social media accounts for 88.4% of the variation in social interactions among the residents of Gunung Raja Village, while the remaining 11.6% is influenced by other factors not examined in this study. Therefore, it can be concluded that social media plays a substantial role in shaping and influencing the patterns of social interaction within the Gunung Raja Village community in the digital era

Keywords: *Social Media, Social Interaction, Community, Digital Era, Gunung Raja Village.*

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji pengaruh media sosial terhadap interaksi sosial masyarakat Desa Gunung Raja pada era digital. Metodologi yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis penelitian asosiatif. Populasi dalam penelitian ini yaitu semua warga Desa Gunung Raja berjumlah 1.688 jiwa, dan sampel penelitian ini sebanyak 25 orang dengan teknik *purposive sampling*. Pengambilan data diadakan menggunakan metode observasi, dokumentasi, dan kuesioner. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji linearitas, uji heteroskedastisitas, regresi linear sederhana, uji hipotesis, dan koefisien determinasi dengan bantuan software SPSS versi 26. Dari hasil penelitian diperoleh bahwa media sosial berpengaruh positif dan signifikan terhadap interaksi sosial masyarakat Desa Gunung Raja. Ini terlihat dari hasil pengujian dengan thitung 13,269 dengan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Selain itu, koefisien determinasi diperoleh nilai *R-Squared* 0,884 atau 88,4%. Itu artinya media sosial dapat menjelaskan interaksi sosial masyarakat Desa Gunung Raja sebesar 88,4%, dan sisanya sebesar 11,6% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Dengan demikian, dapat

disimpulkan bahwa media sosial memiliki peran yang sangat besar dalam membentuk dan memengaruhi pola interaksi sosial masyarakat Desa Gunung Raja di era digital.

Kata kunci : Media Sosial, Interaksi Sosial, Masyarakat, Era Digital, Gunung Raja

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi di era digital telah membawa perubahan besar dalam kehidupan masyarakat, khususnya dalam bidang komunikasi. Kehadiran media sosial seperti *Facebook*, *WhatsApp*, dan *Instagram* memudahkan individu untuk berinteraksi tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Media sosial kini tidak hanya digunakan sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat komunikasi utama dalam kehidupan sehari-hari (Nasrullah, 2017).

Berdasarkan pandangan (Indriyani & Safitri, 2025) Media sosial merupakan sarana interaksi antarindividu yang digunakan untuk saling berbagi dan bertukar informasi. Platform ini memfasilitasi pertukaran ide, pendapat, gagasan, serta berbagai jenis konten dalam komunitas *virtual*. Selain itu, media sosial juga menghadirkan bentuk komunikasi baru yang berbeda secara signifikan dibandingkan dengan media tradisional, karena didukung oleh perkembangan teknologi yang lebih modern. Didalam kehidupan di era digital ini interaksi sering terjadi melalui media sosial yang ada seperti *Whatsaap*, *Instagram*, *Facebook*, maupun media sosial lainnya yang bisa memudahkan untuk innteraksi antara individu yang satu dengan yang lainnya. Media sosial merupakan hasil perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang hadir dalam bentuk aplikasi untuk berkomunikasi secara virtual.

Keberadaannya sangat berkaitan dengan pola interaksi antar manusia, sehingga menjadikannya sebagai fenomena yang bersifat global. Media sosial juga memberikan pengaruh yang signifikan dalam kehidupan masyarakat. Beberapa platform bahkan telah mengubah cara individu berkomunikasi dan bersosialisasi,

karena memungkinkan setiap orang untuk menyampaikan aspirasi serta menunjukkan eksistensi dirinya di ruang digital.

Masyarakat dapat disebut sekelompok orang yang hidup berdiri sendiri dalam batas tertentu, hidup berkelompok dalam jangka waktu yang cukup lama di suatu tempat. Kelompok ini memiliki kesamaan budaya serta menjalankan sebagian besar aktivitas kehidupan mereka di dalam lingkungan tersebut. masyarakat adalah kumpulan manusia yang menjalin interaksi sosial secara berkelanjutan dalam kehidupan bersama. Keberadaan masyarakat ditandai oleh adanya kesamaan budaya, wilayah, dan identitas, serta didukung oleh kesamaan kebiasaan, tradisi, sikap, dan perasaan persatuan yang menjadi perekat antaranggota dalam kelompok tersebut. (Prasetyo & Irwansyah, 2020).

Menurut (Arsal, 2025) Masyarakat merupakan suatu kesatuan kehidupan bersama yang dari beberapa kelompok/perorangan dan berkumpul dalam jangka waktu yang cukup lama. Di dalamnya terdapat kesadaran bahwa mereka memiliki ikatan sebagai satu kesatuan, sehingga masyarakat dapat dipahami sebagai suatu sistem kehidupan bersama. Menurut opini ini, sehingga dapat diartikan bawasannya masyarakat merupakan suatu kumpulan yang memiliki orang yang hidup dan berinteraksi secara sosial dalam satu daerah dalam kurun waktu yang cukup lama. Ada kesamaan dalam budaya, kebiasaan, tradisi, dan identitas, serta adanya rasa persatuan yang mengikat antaranggota. Selain itu, masyarakat juga memiliki kesadaran sebagai satu kesatuan, sehingga membentuk suatu sistem kehidupan bersama yang relatif mandiri.

Interaksi sosial merupakan hal interaksi yang dilakukan di antara perorangan mauoun

individu. (Suharsiwi, 2022. p,7). Menurut Septayana & Sumardi Interaksi sosial adalah bagian penting dari kehidupan manusia, karena melalui interaksi manusia bisa membantu satu sama lain.

Manusia merupakan makhluk sosial tidak bisa hidup sendirian dan pasti akan berinteraksi dengan orang lain setiap harinya. Oleh karena itu, untuk melakukan interaksi diperlukan adanya pihak lain sebagai lawan berhubungan. Hal ini menuntut setiap individu untuk mampu hidup berdampingan secara selaras dan harmonis melalui berbagai bentuk interaksi, seperti bekerja sama, melakukan pertemuan, serta kegiatan sosial lainnya. Berdasarkan pendapat tersebut, Kesimpulannya, interaksi sosial dapat diartikan bahwa suatu hubungan timbal balik yang ada di antara perorangan ataupun kelompok. Interaksi tersebut menjadi unsur kunci dalam hidup manusia yang sosial, dimana melalui interaksi tersebut, manusia dapat saling membantu dan memenuhi kebutuhan hidupnya.

Oleh karena itu, interaksi sosial menuntut setiap individu untuk mampu menjalin hubungan yang harmonis melalui berbagai bentuk kegiatan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Ciri-ciri interaksi sosial ialah 1). Melibatkan lebih dari satu orang yang artinya tidak bisa dilakukan sendiri 2). Adanya interaksi secara tatap muka dengan baik maupun secara online 3). Adanya timbal balik antara seseorang dengan orang lain 4). Memiliki tujuan tertentu untuk melakukan interaksi.

Meskipun begitu, ada beberapa studi yang mencoba meneliti pengaruh media sosial terhadap cara interaksi sosial masyarakat di area Gunung Raja yang masih sangat jarang dilakukan. Penelitian ini memiliki tujuan dalam mempelajari tentang pengaruh media sosial terhadap pola interaksi sosial masyarakat di media sosial di Gunung Raja. Penelitian ini ingin mengetahui penggunaan media sosial di

Gunung Raja dan seberapa besar pengaruh media sosial tersebut terhadap interaksi sosial masyarakat di era digital saat ini.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Pujiyana, Sawitri, Setiawan, & Anggraeni, 2025) dengan judul “Pengaruh media sosial dan game online terhadap interaksi sosial mahasiswa” Hasil dari penelitian ini memberikan informasi bahwa media masa dan game online dengan bersama sama mempengaruhi interaksi sosial mahasiswa, dimana nilai F hitung yang diperoleh yaitu 16.065 di atas F tabel yang bernilai 3.11. Dari penelitian ini juga diketahui bahwa pemakaian media sosial sangat berpengaruh signifikan secara positif pada interaksi sosial, sementara game online berpengaruh signifikan tetapi cenderung negatif pada interaksi sosial. Nilai koefisien determinasi (R^2) yang diperoleh yaitu sebesar 0.868, artinya media sosial dan game online mampu menjelaskan 86.8% variasi interaksi sosial. Kesimpulannya, media sosial dan game online mempengaruhi interaksi sosial.

Berdasarkan kajian literatur yang telah dilakukan, diketahui media sosial memiliki makna yang berguna dalam mengubah cara interaksi sosial masyarakat di era digital. Berbagai penelitian sebelumnya umumnya membahas media sosial sebagai sarana komunikasi yang memudahkan pertukaran informasi serta memperluas jaringan sosial. Namun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih memiliki keterbatasan, terutama dalam konteks kajian yang spesifik pada masyarakat lokal. Sebagian besar penelitian dilakukan pada masyarakat perkotaan atau secara umum tanpa menyoroti kondisi sosial masyarakat tertentu. Selain itu, penelitian terdahulu cenderung lebih menekankan pada fungsi media sosial sebagai alat komunikasi, bukan pada perubahan pola interaksi sosial secara mendalam.

Di lain pihak, penelitian yang memanfaatkan pendekatan kuantitatif dalam

mengukur dampak media sosial secara empiris terhadap interaksi sosial masyarakat belum banyak ditemukan. Maka dari itu, penelitian ini dibuat untuk menutupi kekosongan penelitian tersebut dengan membahas secara spesifik pengaruh media sosial terhadap pola interaksi sosial masyarakat Gunung.

Penelitian ini memiliki unsur kebaruan yang membedakannya dari penelitian sebelumnya. Pertama, penelitian ini dilakukan pada konteks lokal, yaitu masyarakat Gunung Raja, sehingga memberikan gambaran yang lebih spesifik dan kontekstual mengenai perubahan sosial akibat penggunaan media sosial. Kedua, studi ini tidak saja merujuk kepada media sosial sebagai alat komunikasi, tetapi juga meneliti perubahan pola interaksi sosial yang awalnya berbentuk tatap muka menjadi interaksi yang virtual. Ketiga, studi ini berdasarkan pendekatan kuantitatif dan metode asosiatif untuk melakukan penilaian objektif tentang sejauh mana media sosial mempengaruhi interaksi sosial masyarakat.

Keempat, studi ini merumuskan konsep media sosial sebagai produk teknologi digital dan konsep interaksi sosial sebagai kebutuhan pokok manusia dalam hidup bermasyarakat. Berarti studi ini membawa pemikiran baru dalam mengkaji dinamika perubahan sosial dalam masyarakat digital.

Data yang di peroleh dari observasi yang dilakukan oleh peneliti di lingkungan masyarakat Gunung Raja, penggunaan media sosial sudah menjadi kebiasaan yang dilakukan oleh masyarakat dalam kehidupannya sehari-hari. Hampir semua individu baik itu remaja ataupun orang dewasa, memiliki telepon pintar yang digunakan untuk mengakses media sosial seperti *WhatsApp*, *Facebook*, *Instagram*, dan *TikTok*.

Di kehidupan masyarakat, media sosial digunakan untuk berkomunikasi, mendapatkan berita, berbagi aktivitas, dan menjalin hubungan dengan kerabat maupun teman yang

berada di tempat yang berbeda. Keberadaan media sosial memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam berinteraksi tanpa harus bertemu secara langsung. Tetapi pada sisi lain, berdasarkan hasil observasi, ternyata ada perubahan pola interaksi sosial yang terjadi di kalangan masyarakat tersebut. Ada sejumlah orang yang jauh lebih sering berkomunikasi menggunakan media sosial ketimbang melakukan interaksi sosial langsung. Ketika mereka berkumpul dengan keluarga dan tetangga, tampaknya ada orang yang justru lebih menghabiskan waktu bermain telepon genggam mereka ketimbang mengikuti pembicaraan.

Media sosial dapat memberikan hal positif bagi masyarakat Gunung Raja. Informasi mengenai kegiatan kemasyarakatan, pengumuman penting, maupun komunikasi antarwarga dapat disampaikan dengan lebih cepat menyebarkan di grup *WhatsApp* dan platform media sosial lainnya. Media sosial bukan mengubah cara interaksi sosial, tetapi juga menjadi sarana mendukung efektivitas komunikasi dalam kehidupan masyarakat.

Dari hasil realitas yang ada di lapangan, dan dapat diartikan media sosial memiliki peranan yang cukup signifikan bagi pola interaksi sosial warga Gunung Raja. Bisa positif atau pun negatif, berdasarkan tingkat serta metode penggunaanya dalam kehidupan sehari-hari.

B. Tinjauan Teori

1. Teori Interaksi Simbolik

Teori interaksi simbolik merupakan teori sosiologi yang dikembangkan oleh George Herbert Mead yang di jalankan secara detail dan lanjut oleh Herbert Blumer. Teori ini menjelaskan bahwa manusia berpikir secara baik dan memberikan terhadap sesuatu. Makna tersebut muncul melalui proses interaksi sosial dan terus berkembang melalui interpretasi individu.

Blumer menjelaskan bahwa teori interaksi simbolik memiliki tiga premis utama. Pertama, perilaku manusia dipengaruhi oleh makna yang mereka berikan terhadap sesuatu. Kedua, makna tersebut lahir dan berkembang melalui interaksi sosial. Ketiga, makna yang diperoleh tidak bersifat tetap, melainkan terus dimaknai ulang dan disempurnakan melalui proses interpretasi individu dalam kehidupan sehari-hari.

Di suatu penelitian ini, Teori interaksi simbolik dipakai untuk menjelaskan mekanisme masyarakat Gunung Raja dalam menafsirkan sosial media yang mereka pakai untuk kehidupan sehari-hari seperti *WhatsApp*, *Facebook*, dan *Instagram*. Mekanisme yang ditafsirkan oleh masyarakat mengenai sosial media tersebut mempengaruhi interaksi mereka sehingga mengubah pola interaksi sosial.

Menurut (Suryono, 2019) perubahan sosial merupakan transformasi yang dialami masyarakat sebagai dampak dari perkembangan ilmu pengetahuan, digital, komunikasi, ataupun berbagai faktor lainnya yang memengaruhi pola kehidupan sosial. Perubahan sosial berlangsung secara terus-menerus dan tidak dapat dihindari karena masyarakat selalu berkembang mengikuti perubahan zaman. Dalam era digital, kemajuan digital informasi dan media sosial telah mengubah cara masyarakat berdiskusi, berinteraksi, serta menjalankan hubungan sosial. Oleh karena itu, teori perubahan sosial digunakan untuk menjelaskan perubahan pola interaksi sosial masyarakat Gunung Raja akibat penggunaan media sosial di era digital.

Interaksi sosial merupakan relasi proses saling merespons antara seseorang dengan orang lain, seseorang dengan orang lain, sesama organisasi dengan organisasi lain. Interaksi sosial menjadi syarat utama terjadinya kehidupan bermasyarakat. Dalam media masa, interaksi sosial bukan hal yang dilakukan dengan cara bertemu tetapi juga melalui media sosial. Oleh karena itu, teori ini digunakan

untuk menganalisis pengaruh media sosial terhadap pola interaksi sosial masyarakat (Seokanto, 2017).

2. Media Sosial

Konten Media sosial adalah layanan digital dimana kita bisa berinteraksi, berbagi berbagai macam konten mulai dari teks, gambar, hingga video, dan melaksanakan segala kegiatan sosial di dunia maya. Melalui media sosial, manusia bisa bersosialisasi dan berkomunikasi tanpa terhalang oleh jarak dan waktu. (Baskoro, Wijaya, Hozairi, & Asori, 2023)

Media sosial adalah sekelompok platform website yang memudahkan penggunanya untuk membuat, berbagi, dan bertukar isi serta berkomunikasi secara langsung menggunakan internet. Selain menjadi alat untuk berkomunikasi dan berbagi informasi secara real time, media sosial juga digunakan sebagai alat untuk menumbuhkan hubungan sosial, menambah jaringan, dan pemasaran barang atau jasa. Berbeda dengan media tradisional yang bersifat satu arah, media sosial bersifat dua arah sehingga pengguna dapat berpartisipasi aktif, memberikan umpan balik, dan berkolaborasi. Dengan berbagai platform yang tersedia, media sosial menjadi ruang penting bagi individu maupun organisasi untuk berkomunikasi, mengekspresikan diri, dan membentuk komunitas di dunia digital. (Masduki, et al., 2025)

Media sosial adalah salah satu perkembangan teknologi informasi di era digital yang didasarkan pada media internet, dengan memberikan kesempatan kepada penggunanya untuk membuat dan menukarkan konten dengan mudah. Dengan adanya media sosial, interaksi antar manusia beralih dari interaksi face-to-face menjadi interaksi virtual dan bisa berupa interaksi secara langsung atau tidak langsung. Media sosial menjadi fenomena yang digunakan oleh berbagai kalangan umur. (Abdillah, 2022)

Sehingga diartikan bahwa media sosial

merupakan sarana digital yang memanfaatkan jaringan internet yang berkembang pesat di era digital dan dibangun atas dengan Web 2.0, yang memberikan ruang bagi pengguna untuk membuat, berbagi, dan bertukar karya digital. Media sosial berfungsi sebagai sarana komunikasi, interaksi sosial, penyebaran informasi secara *real-time*, serta media untuk membangun relasi, komunitas, dan bahkan memasarkan produk atau layanan. Berbeda dengan media tradisional yang bersifat satu tujuan, media sosial bersifat dua arah sehingga pengguna dapat berpartisipasi aktif, memberikan umpan balik, dan berkolaborasi.

Faktanya, media sosial telah memperubahkan cara orang berinteraksi yang sebelumnya dilakukan melalui tatap muka menjadi berinteraksi virtual baik dalam bentuk langsung maupun tidak langsung, tanpa memerlukan ruang dan waktu. Karena adanya berbagai macam platform media sosial yang digunakan oleh semua kalangan, media sosial adalah bagian penting dari kehidupan modern dan berpengaruh besar dalam komunikasi dan interaksi dunia digital.

3. Interaksi Sosial

Dalam hidup sehari-hari setiap orang pasti tidak bisa lepas dari interaksi sosial bersama lingkungan fisik dan non fisiknya. Interaksi sosial adalah jika ada dua orang yang bertemu, pada saat itulah mereka akan berpelukan, berjabat tangan, atau berbicara dan melakukan segala macam aktivitas. Dua orang tersebut sudah melakukan kontak, dan berkomunikasi semacam itu sudah disebut sebagai cara interaksi sosial. Jika dua orang yang bertemu tersebut tidak memperagakan tanda-tanda apapun dan juga tidak berbicara, maka interaksi sosial tersebut sudah dimulai dan terjadi. Karena setiap orang tersebut merasakan bahwa ada orang lain di dekatnya yang bisa membuat perasaan dan syarafnya berubah-ubah.

Menurut (Wulandari & Mesra, 2026) Proses interaksi sosial tidak terjadi secara sederhana,

melainkan dipengaruhi oleh sejumlah faktor yang mendukung terjalinnya hubungan sosial, antara lain imitasi, sugesti, identifikasi, dan simpati. Keempat faktor tersebut memiliki peranan dalam memengaruhi sikap, tindakan, dan hubungan antarindividu dalam lingkungan. Menurut (Yudiarti, Purwanti, & Astuti, 2018) keberhasilan interaksi sosial ditandai oleh adanya kemampuan berkomunikasi yang baik, sikap saling pengertian, kerja sama yang harmonis, keterbukaan, empati, persepsi positif, serta kesamaan pandangan, nilai, atau tujuan yang menjadi dasar terjalinnya hubungan sosial antarindividu maupun kelompok kesetaran diperkuat oleh pendapat.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial merupakan suatu proses hubungan dua arah yang terjadi antara seseorang dengan orang lain maupun antara individu dan kelompok, yang ditandai dengan adanya komunikasi serta saling memberikan respons dalam kehidupan bermasyarakat. Interaksi sosial tidak hanya dibentuk dengan komunikasi secara langsung seperti berbicara atau berjabat tangan, tetapi juga dapat terjadi melalui kesadaran akan keberadaan orang lain. Interaksi sosial yang baik ditandai dengan adanya komunikasi yang efektif, sikap saling memahami, kerja sama, keterbukaan, empati, serta kesetaraan antarindividu. Dengan demikian, interaksi sosial menjadi faktor utama dalam mewujudkan hubungan sosial yang harmonis di tengah kehidupan bermasyarakat.

4. Era Digital

Dalam era digital dapat didefinisikan sebagai suatu masa ketika teknologi informasi dan komunikasi atau TI & TK, khususnya komputer dan internet telah mempengaruhi segala aspek kehidupan manusia. Di dalam era ini terjadi revolusi besar mengenai bagaimana manusia bekerja, belajar, berkomunikasi hingga rekreasi pun menjadi lebih mudah dan efektif. Secara umum, era digital melambangkan

transisi dari penggunaan teknologi. (Sagala, Naibaho, & Rantung, 2024). Teknologi digital Adalah teknologi yang beroperasi tidak lagi membutuhkan banyak tenaga manusia dan bertujuan untuk menggunakan system otomatis dengan system computer, selain itu teknologi ini menggunakan media seperti analog, suara dan gambar. Menurut (Wibowo, 2023) Digitalisasi merupakan suatu jenis perubahan dari teknologi mekanik dan elektronik analog menjadi teknologi yang digital.

Dapat disimpulkan bahwa era digital merupakan fase yang berkembang lebih cepat dan maju yang Dimana teknologi dapat memudahkan serta mempercepat yang Dimana dulu kurang efektif tetapi sekarang lebih efisien. Digitalisasi sebagai bagian dari era digital menunjukkan adanya peralihan dari teknologi analog ke teknologi berbasis komputer yang lebih modern. Dengan demikian, era digital membawa perubahan besar dalam kehidupan manusia, khususnya dalam cara berkomunikasi dan berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari.

Metode penelitian mencakup pendekatan penelitian, teknik pengumpulan data, jenis data dan teknik analisa data.

C. Metode Penelitian

a. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel

Variabel suatu komponen yang telah ditentukan oleh peneliti sebagai subjek penelitian guna meraih suatu kesimpulan hasil penelitian yang telah diajukan tersebut. Variabel merupakan komponen penting dari penelitian, sehingga tanpa variabel penelitian maka penelitian tidak akan mungkin berlangsung. Namun variabel perlu didukung oleh teori melalui hipotesis penelitian. (Junaidi, 2025). Dengan demikian, variabel bebasnya merupakan media sosial (variabel x), sedangkan

variabel terikatnya adalah interaksi sosial (variabel y). Penjelasan operasionalisasi variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut Media Sosial adalah pemanfaatan media digital oleh masyarakat yaitu Media sosial adalah penggunaan platform digital oleh masyarakat untuk berkomunikasi, mencari informasi, berbagi konten, dan melakukan interaksi sosial secara online dalam kehidupan masyarakat dan interaksi sosial adalah hubungan timbal balik antara individu dengan individu maupun kelompok yang terjadi dalam kehidupan masyarakat, baik secara langsung maupun melalui media digital.

b. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian ini dilakukan di desa Gunung Raja Kec. Empat Petulai Dangku, Kab Muara Enim.
2. Waktu penelitian ini dilakukan di semester 7.

c. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian asosiatif. Penelitian kuantitatif digunakan untuk mengukur dan menganalisis hubungan antara variabel media sosial terhadap interaksi sosial masyarakat secara objektif menggunakan data angka. Jenis penelitian asosiatif bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh antara variabel bebas (media sosial) terhadap variabel terikat (interaksi sosial masyarakat) di era digital.

Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dengan pendekatan survei yang dilakukan melalui penyebaran kuesioner sebagai alat utama dalam pengumpulan data. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji pengaruh digitalisasi dan penggunaan media sosial terhadap interaksi sosial masyarakat. Pemilihan responden dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan mempertimbangkan tingkat keterlibatan

mereka yang aktif dalam memanfaatkan media sosial sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari.

Metode kuantitatif merupakan pendekatan penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme. Metode ini digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan cara mengumpulkan data melalui instrumen penelitian yang telah disusun sebelumnya. Data yang diperoleh kemudian diolah dan dianalisis menggunakan teknik statistik atau analisis kuantitatif guna menguji hipotesis serta menarik kesimpulan penelitian. (Sugiyono, 2021)

d. Populasi dan Sampel

Populasi adalah seluruh elemen atau subjek yang menjadi objek penelitian dalam suatu penelitian yang meliputi semua individu, objek, atau elemen yang memiliki ciri-ciri yang relevan dengan penelitian. Populasi tidak saja berarti jumlah tetapi juga mencakup semua karakteristik yang dimiliki oleh objek. (Sugiyono, 2021). Populasi maka semua subjek yang dijadikan objek penelitian. Di dalam penelitian ini, populasi adalah seluruh masyarakat Desa Gunung Raja sebanyak 1.688 jiwa.

Sampel adalah sebagian dari populasi yang dipilih sebagai representatif dari seluruh populasi dalam penelitian. Pada penelitian ini, sampel berjumlah 25 responden yang merupakan masyarakat Desa Gunung Raja yang telah menggunakan media sosial. Pengambilan sampel dilakukan melalui teknik *purposive sampling*. Sampel adalah sebagian dari Sebagian individu dari populasi yang diambil untuk menggambarkan karakteristik populasi secara keseluruhan.

e. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi dipakai sebagai mengumpulkan data dan proses pengamatan selama melakukan penelitian. Observasi merupakan proses pengumpulan data yang memiliki ciri khas

dibandingkan dengan proses lainnya yang dimana dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat fenomena yang diselidiki secara sistematis Menurut (Sugiyono, 2021)

2. Kuesioner

Dalam pendapat Sugiyono, kuesioner merupakan suatu metode penelitian yang dapat menunjang proses pengumpulan data melalui pemberian seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden. Kuesioner digunakan untuk mendapatkan invariabel yang diteliti secara sistematis.

a) Indikator Variabel

Variabel X (Media Sosial)

1. Intensitas penggunaan media sosial.
2. Frekuensi mengakses media sosial.
3. Pemanfaatan media sosial sebagai sarana komunikasi.
4. Pemanfaatan media sosial sebagai sumber informasi.

Variabel Y (Interaksi Sosial)

1. Komunikasi dengan keluarga.
2. Komunikasi dengan tetangga.
3. Partisipasi dalam kegiatan sosial.
4. Hubungan kerja sama dalam masyarakat.
5. Kepedulian terhadap lingkungan sosial.

b) Contoh item pertanyaan

1. Saya memakai media sosial setiap saat.
2. Saya mengakses internet lebih dari 3 jam dalam sehari.
3. Media sosial memudahkan saya berkomunikasi dengan orang lain.
4. Saya memperoleh berbagai berita dengan media sosial.
5. Media sosial membantu saya memperluas pertemanan.
6. Saya sering berkomunikasi langsung dengan anggota keluarga.
7. Saya aktif berinteraksi dengan tetangga di lingkungan tempat tinggal.

8. Saya ikut berpartisipasi dalam kegiatan masyarakat.
9. Saya bekerja sama dengan warga dalam kegiatan sosial.
10. Saya peduli terhadap keadaan lingkungan sekitar.

Tabel 1 kisi-kisi instrumen

Variabel	Indikator	Nomor Item
Media Sosial (X)	Intensitas pemakaian media sosial	1, 2
Media Sosial (X)	Frekuensi mengakses media sosial	3, 4
Media Sosial (X)	Media sosial sebagai sarana komunikasi	5, 6
Media Sosial (X)	Media sosial sebagai sumber informasi	7, 8
Media Sosial (X)	Ketergantungan terhadap media sosial	9, 10
Interaksi Sosial (Y)	Komunikasi dengan keluarga	11, 12
Interaksi Sosial (Y)	Komunikasi dengan tetangga	13, 14
Interaksi Sosial (Y)	Partisipasi dalam kegiatan sosial	15, 16
Interaksi Sosial (Y)	Kerja sama dalam masyarakat	17, 18
Interaksi Sosial (Y)	Interaksi tatap muka	19, 20

(Sumber Peneliti 2026)

D. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

a. Hasil Observasi

Berdasarkan yang didapat pada observasi yang digunakan di masyarakat Gunung Raja, diketahui bahwa penggunaan media sosial di era digital sudah edia sosial telah terintegrasi dalam berbagai aktivitas kehidupan sehari-hari masyarakat. Sebagian besar masyarakat menggunakan media sosial seperti *WhatsApp*, *Facebook*, dan *Instagram* sebagai sarana komunikasi, mencari informasi, serta

berinteraksi dengan orang lain.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa media sosial memberikan kemudahan dalam proses komunikasi karena masyarakat dapat berinteraksi tanpa dibatasi jarak dan waktu. Selain itu, media sosial membantu kemudahan dalam memperoleh informasi secara cepat menjadi salah satu manfaat yang dirasakan oleh masyarakat.

Namun, penggunaan media sosial juga mempengaruhi pola interaksi sosial masyarakat. Sebagian masyarakat lebih sering melakukan komunikasi melalui media sosial dibandingkan berinteraksi secara langsung. Kondisi tersebut menyebabkan intensitas interaksi tatap muka dalam kehidupan sehari-hari menjadi berkurang, terutama di lingkungan masyarakat sekitar.

Meskipun demikian, masyarakat Gunung Raja masih tetap melakukan interaksi sosial secara langsung dalam kegiatan tertentu seperti kerja sama, kegiatan sosial, dan komunikasi antar tetangga. Dengan demikian, media sosial memberikan pengaruh terhadap perubahan pola interaksi sosial masyarakat di era digital.

b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui penelusuran dan pencatatan berbagai dokumen yang relevan dengan tujuan penelitian. Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh berbagai informasi pendukung yang relevan dengan objek yang diteliti. Data tersebut dapat berupa foto kegiatan, arsip, laporan, catatan, maupun dokumen lain yang berfungsi sebagai pelengkap dan penguat hasil penelitian

Berikut ini dokumentasi peneliti dengan Masyarakat Gunung Raja :

Gambar 1. Pengisian Kuesioner



(Sumber: Data Primer Peneliti 2026)

Keterangan: Dalam gambar tersebut dapat dilihat prosedur pengisian kuesioner oleh masyarakat desa Gunung Raja sebagai responden dalam penelitian tentang efek media sosial pada interaksi sosial masyarakat pada era digital. Kuesioner merupakan alat utama yang dipakai dalam penelitian ini.

c. Hasil Uji Normalitas

Pengujian normalitas adalah teknik analisis statistik yang digunakan untuk mengetahui apakah suatu data memiliki distribusi normal atau tidak. Teknik ini perlu dilakukan dikarenakan analisis statistik parametrik berlaku hanya pada data yang memiliki distribusi normal. Pada penelitian ini pengujian normalitas dikerjakan menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* dengan menggunakan aplikasi SPSS.

Hasil perhitungan data uji normalitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 3 Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		25
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.49788482
Most Extreme Differences	Absolute	.112
	Positive	.089
	Negative	-.112
Test Statistic		.112
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

(Sumber data peneliti 2026)

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan metode *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*, diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,200. Nilai tersebut lebih besar daripada tingkat signifikansi yang ditetapkan, yaitu 0,05 ($0,200 > 0,05$). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data residual dalam penelitian ini telah memenuhi asumsi normalitas atau berdistribusi normal.

Hal ini menunjukkan bahwa model regresi memenuhi asumsi normalitas, sehingga data layak digunakan untuk analisis lebih lanjut. Selain itu, jumlah sampel penelitian sebanyak

25 responden dengan nilai Test Statistic sebesar 0,112 menunjukkan penyebaran data tidak menyimpang secara signifikan dari distribusi normal.

d. Uji Linieritas

Menurut (Sugiyono, 2021), Linierity test adalah langkah yang dilakukan untuk mengetahui sifat linieritas dari pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Keputusan dalam uji linieritas dapat dilihat dari nilai signifikansi (Sig.) yang ada di bagian *Deviation from Linearity*.

Kriteria pengujiannya adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai Sig. $> 0,05$, maka hubungan antara variabel X dan Y bersifat linear.
2. Jika nilai Sig. $< 0,05$, maka hubungan antara variabel X dan Y tidak bersifat linear.

Hasil perhitungan uji linieritas di bawah ini :

Tabel 4 Uji Linieritas

ANOVA Table						
		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Interaksi Sosial * Media Sosial	Between Groups (Combined)	667.833	16	41.740	3.787	.031
	Linearity	462.355	1	462.355	41.953	.000
	Deviation from Linearity	205.478	15	13.699	1.243	.391
	Within Groups	88.167	8	11.021		
	Total	756.000	24			

(Sumber Olah Data Peneliti 2026)

Dari hasil uji linieritas yang tertera dalam tabel ANOVA, didapatkan hasil signifikansi di bagian *Deviation from Linearity* yang bernilai 0,391. Hal ini artinya bahwa nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($0,391 > 0,05$), sehingga hubungan dari variabel Interaksi Sosial dan Media Sosial bersifat linear.

Selain itu, pada bagian *Linearity* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 yang menunjukkan adanya hubungan linear yang signifikan antara kedua variabel tersebut. Dengan demikian, asumsi linieritas dalam penelitian ini telah terpenuhi sehingga analisis regresi dapat dilanjutkan.

jika nilai signifikansi pada *Deviation from Linearity* lebih besar dari 0,05 maka hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat dinyatakan linear.

e. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas merupakan salah satu uji yang dilakukan untuk menentukan adanya ketidakseimbangan atau perbedaan variansi antar satu residu dengan residu lainnya dalam model regresi. Dalam regresi linear, baiknya sebuah model regresi yang baik adalah yang tidak terjadi heteroskedastisitas.

Pengambilan keputusan uji heteroskedastisitas dapat dilihat dari nilai signifikansi (Sig.):

1. Jika nilai Sig. > 0,05, maka tidak terjadi heteroskedastisitas.
2. Jika nilai Sig. < 0,05, maka terjadi heteroskedastisitas.

Hasil perhitungan uji linieritas di bawah ini :

Tabel 5 Uji Heteroskedastisitas
Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	7.694	2.572		2.992	.007
	Media Sosial	-.146	.073	-.385	-2.000	.057

(Sumber Olah Data Peneliti 2026)

Berikutnya dari pengujian heteroskedastisitas yang dilakukan menggunakan uji Glejser didapatkan nilai signifikansi (sig.) dari variabel Media Sosial bernilai 0,057. Ini artinya bahwa nilai sig. yang didapatkan lebih besar dibandingkan dengan nilai taraf signifikansi 0,05, ($0,057 > 0,05$). Oleh karena itu, berdasarkan hal tersebut, gejala heteroskedastisitas tidak ada dalam model regresi. Dengan demikian, variansi residual pada penelitian ini bersifat homogen atau konstan, sehingga model regresi memenuhi asumsi heteroskedastisitas.

f. Uji Regresi Sederhana

Regresi linear sederhana merupakan teknik analisis yang digunakan untuk mengetahui hubungan dan pengaruh antara satu variabel independen dengan satu variabel dependen. Selain untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh, analisis regresi juga dapat digunakan untuk memprediksi nilai variabel dependen berdasarkan perubahan yang terjadi pada variabel independen.

Hasil perhitungan uji regresi sederhana :

Tabel 6 Uji Regresi sederhana

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	668.654	1	668.654	176.071	.000 ^b
	Residual	87.346	23	3.798		
	Total	756.000	24			

a. Dependent Variable: Interaksi Sosial

b. Predictors: (Constant), Media Sosial

a. Dependent Variable: Interaksi Sosial
b. Predictors: (Constant), Media Sosial

Berdasarkan output analisis regresi linear sederhana menggunakan program SPSS, didapatkan nilai Fhitung yang bernilai 176,071 dengan signifikansi sebesar 0,000. Karena nilainya 0,000 lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), Oleh karena itu, model regresi yang digunakan dapat dinyatakan valid, layak, dan signifikan untuk menjelaskan hubungan antarvariabel dalam penelitian ini..

Hasil tersebut menunjukkan bahwa variabel Media Sosial (X) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel Interaksi Sosial (Y) pada masyarakat Desa Gunung Raja. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh media sosial terhadap interaksi sosial masyarakat dapat diterima.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, semakin tinggi penggunaan media sosial oleh masyarakat, maka akan memberikan pengaruh terhadap pola interaksi sosial masyarakat di era digital.

g. Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan prosedur statistik yang digunakan untuk membuktikan kebenaran suatu dugaan atau hipotesis yang telah dirumuskan dalam penelitian. Uji hipotesis dilakukan berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian untuk menentukan apakah hipotesis yang diajukan dapat diterima atau ditolak.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji hipotesis adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
2. Jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Tabel 7 Uji Hipotesis

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1					
(Constant)	1.553	2.595		.599	.555
Media Sosial	.483	.036	.940	13.269	.000

a. Dependent Variable: Interaksi Sosial

Dari hasil analisis regresi dalam tabel Coefficients dapat diketahui bahwa nilai t hitung bernilai 13,269 dan Sig. bernilai 0,000. Sehingga karena nilai Sig. $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya bahwa variabel Media Sosial secara parsial berpengaruh signifikan terhadap Interaksi Sosial masyarakat.

h. Uji Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi (R^2) adalah ukuran yang digunakan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan variabel *independen* (X) dalam menjelaskan variabel *dependen* (Y). Nilai R^2 menunjukkan besarnya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dalam suatu penelitian.

Tabel 8 Uji Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.940 ^a	.884	.879	1.949

a. Predictors: (Constant), Media Sosial

Berdasarkan hasil analisis regresi diperoleh nilai R Square (R^2) sebesar 0,884 atau 88,4%. Hal ini menunjukkan bahwa variabel media sosial mampu menjelaskan variabel interaksi sosial masyarakat sebesar 88,4%, sedangkan sisanya sebesar 11,6% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Selain itu, nilai koefisien *korelasi* (R) sebesar 0,940 menunjukkan bahwa hubungan antara media sosial dengan interaksi sosial masyarakat termasuk dalam kategori sangat kuat. Dapat ditarik kesimpulan bahwa penetrasi media digital telah menjadi determinan utama yang menggeser sekaligus membentuk kembali struktur hubungan sosial antarwarga di Desa Gunung Raja.

i. Pendapat Peneliti

Menurut pendapat peneliti, perkembangan

media sosial di era digital memberikan perubahan yang cukup besar terhadap pola interaksi sosial masyarakat Gunung Raja. Media sosial tidak hanya menjadi sarana komunikasi, tetapi juga telah menjadi kebutuhan masyarakat dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Kemudahan akses komunikasi dan informasi melalui media sosial membuat masyarakat lebih cepat dalam berinteraksi dan memperoleh berbagai informasi tanpa harus bertemu secara langsung.

Peneliti berpendapat bahwa penggunaan media sosial memberikan dampak positif karena dapat mempermudah komunikasi, memperluas hubungan sosial, serta membantu masyarakat dalam memperoleh informasi secara cepat dan praktis. Media sosial juga dapat digunakan sebagai sarana berbagi informasi, mempererat hubungan keluarga maupun pertemanan, serta mendukung aktivitas sosial masyarakat. Namun demikian, peneliti juga melihat adanya dampak negatif dari penggunaan media sosial terhadap interaksi sosial masyarakat. Intensitas komunikasi secara langsung atau tatap muka menjadi berkurang karena sebagian masyarakat lebih memilih berkomunikasi melalui media sosial. Jika penggunaan media sosial dilakukan secara berlebihan, maka dapat menyebabkan berkurangnya kedekatan sosial antar masyarakat di lingkungan sekitar.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti berpendapat bahwa media sosial sebaiknya digunakan secara bijak dan seimbang. Masyarakat perlu memanfaatkan media sosial untuk hal-hal yang positif tanpa mengabaikan pentingnya interaksi sosial secara langsung. Interaksi tatap muka tetap diperlukan untuk menjaga hubungan sosial, kerja sama, serta nilai kebersamaan dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan penggunaan media sosial yang tepat, masyarakat dapat memperoleh manfaat teknologi digital tanpa

kehilangan hubungan sosial di lingkungan sekitarnya

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disebutkan sebelumnya, ditemukan bahwa media sosial berpengaruh terhadap interaksi sosial masyarakat Desa Gunung Raja di era digital. Hasil dari observasi menunjukkan bahwa adanya penggunaan media sosial seperti *WhatsApp*, *Facebook*, dan *Instagram* sudah menjadi kebiasaan bagi masyarakat dalam melakukan aktivitas harian. Penggunaan media sosial ini dimanfaatkan untuk melakukan komunikasi, mendapatkan informasi, dan berinteraksi dengan orang lain. Adanya media sosial memberikan kenyamanan bagi masyarakat dalam melakukan komunikasi tanpa dibatasi oleh waktu dan jarak. Selain itu, masyarakat dapat mendapatkan informasi dengan cepat melalui media sosial.

Sebelum melakukan pengujian hipotesis, penelitian ini terlebih dahulu menguji asumsi klasik. Untuk melihat apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak, maka dilakukan uji normalitas dengan menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*. Hasil dari pengujian normalitas menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,200 atau lebih besar dari 0,05. Ini berarti data penelitian telah berdistribusi normal. Lalu, untuk melihat adanya hubungan linear antara variabel *independen* dan *dependen* digunakan uji linearitas dan diperoleh nilai significance sebesar $0,391 > 0,05$ sehingga dapat dikatakan bahwa hubungan antara variabel media sosial dan interaksi sosial bersifat linear. Selain itu, untuk melihat adanya gejala.

Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana, didapatkan hasil signifikansi sebesar 0,000 dimana hasil tersebut lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media sosial secara signifikan terhadap interaksi sosial masyarakat Desa Gunung Raja. Hal tersebut juga dilihat dari hasil

pengujian hipotesis dimana diperoleh nilai t sebesar 13,269 dengan signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga hipotesis penelitian yang menyatakan ada pengaruh media sosial terhadap interaksi sosial masyarakat diterima. Dari hasil tersebut, dapat pula diketahui bahwa nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,884 dimana hal tersebut menunjukkan media sosial mampu menjelaskan interaksi sosial masyarakat sebesar 88,4%, sedangkan sisanya sebesar 11,6% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,940 menunjukkan bahwa hubungan antara media sosial dan interaksi sosial berada pada kategori sangat kuat.

Hasil penelitian ini dapat dijelaskan melalui Teori Interaksionisme Simbolik yang dikemukakan oleh George Herbert Mead dan Herbert Blumer. Teori ini menjelaskan bahwa manusia bertindak berdasarkan makna yang diberikan terhadap suatu simbol melalui proses interaksi sosial. Dalam penelitian ini, media sosial seperti *WhatsApp*, *Facebook*, dan *Instagram* menjadi simbol komunikasi yang digunakan masyarakat dalam berinteraksi. Berbagai fitur seperti pesan teks, emoji, panggilan suara, panggilan video, komentar, dan grup percakapan merupakan simbol yang memiliki makna tertentu bagi penggunaannya. Masyarakat memaknai media sosial sebagai sarana komunikasi yang lebih cepat, mudah, dan efisien dibandingkan komunikasi secara langsung. Makna tersebut kemudian memengaruhi perilaku masyarakat dalam berinteraksi sehingga terjadi perubahan pola interaksi sosial dari yang semula didominasi oleh tatap muka menjadi interaksi yang juga dilakukan secara virtual melalui media digital.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pujiyana, Sawitri, Setiawan, dan Anggraeni (2025) yang menyatakan bahwa media sosial berpengaruh signifikan terhadap interaksi sosial mahasiswa. Kedua penelitian menunjukkan bahwa media

sosial memberikan kemudahan dalam komunikasi, memperluas hubungan sosial, serta mempercepat penyebaran informasi. Persamaan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media sosial telah menjadi faktor penting yang memengaruhi pola interaksi sosial masyarakat di era digital. Namun demikian, penelitian ini memiliki perbedaan pada objek penelitian. Penelitian terdahulu dilakukan pada mahasiswa, sedangkan penelitian ini dilakukan pada masyarakat Desa Gunung Raja sehingga memberikan gambaran yang lebih spesifik mengenai pengaruh media sosial terhadap interaksi sosial masyarakat pedesaan.

Permasalahan mengenai pengaruh media sosial terhadap interaksi sosial di masyarakat Desa Gunung Raja dikarenakan penggunaan media sosial menjadi kebutuhan dalam proses komunikasi setiap hari bagi warga desa tersebut. Faktor kemudahan komunikasi yang bukan dipengaruhi oleh batasan ruangan dan waktu telah memunculkan penggunaan media sosial semakin sering dalam berkomunikasi dengan anggota keluarga, teman, maupun tetangga. Terlebih dengan adanya grup *WhatsApp* serta berbagai media sosial lain telah membuat proses mendapatkan informasi menjadi lebih mudah. Hal tersebut membuat media sosial menjadi alat utama untuk mengembangkan serta menegakkan hubungan sosial. Tentunya penggunaan media sosial yang tinggi tersebut membuat pola interaksi sosial menjadi virtual.

Dalam keseluruhan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media sosial memiliki dampak yang positif dan signifikan terhadap interaksi sosial masyarakat di Desa Gunung Raja di era digital. Penggunaan media sosial dilihat dari sisi positive impactsnya yaitu sebagai media yang mempermudah komunikasi, memperluas lingkaran sosial, serta mempercepat proses penyampaian informasi. Namun perlu diingat bahwa penggunaan media sosial tetap perlu

dilakukan dengan bijaksana agar interaksi sosial tatap muka tidak hilang ke depannya.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang melihat peran media sosial dalam interaksi sosial masyarakat Desa Gunung Raja di era digital, dapat disimpulkan bahwa media sosial mempunyai peranan penting dan signifikan terhadap interaksi sosial masyarakat tersebut. Uji hipotesis menunjukkan nilai t hitung sebesar 13,269 dengan signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti hipotesis penelitian diterima. Hasil ini membuktikan bahwa media sosial berperan signifikan dalam interaksi sosial masyarakat Desa Gunung Raja.

Selanjutnya, nilai koefisien determinasi R Square sebesar 0,884 atau 88,4% menunjukkan bahwa variable media sosial mempengaruhi interaksi sosial sebesar 88,4% dan 11,6% dari sisa variasinya ditentukan oleh variable-variable yang tidak diteliti. Koefisien korelasi (R) sebesar 0,940 juga menunjukkan bahwa hubungan antara media sosial dan interaksi sosial berada pada kategori sangat kuat.

Dengan demikian, penelitian ini membuktikan bahwa media sosial memiliki peran yang sangat besar dalam membentuk dan memengaruhi interaksi sosial masyarakat Desa Gunung Raja di era digital.

F. Daftar Pustaka

- Abdillah. (2022). *Peran Media Sosial Modern*. Scribd.
- Arsal. (2025). *Masyarakat dan Kehidupan Sosial*.
- Baskoro, F., Wijaya, A. B., Hozairi, & Asori, M. Z. (2023). *Media Sosial Untuk Remaja*. Jawa barat, bandung: WIDINA MEDIA UTAMA.
- Dr. Arif Rachman, d. S. (2024). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R&D*. Karawang: CV

- Saba Jaya Publisher.
- Fajar Baskoro, A. Y. (2023). *Media Sosial Untuk Remaja*. Jawa Barat: WIDINA MEDIA UTAMA .
- Indriyani, F., & Safitri, D. (2025). Pengaruh Media Sosial Terhadap Pola Interaksi Sosial Remaja. *Triwikrama*, 1.
- Junaidi, A. (2025). *Metode Penelitian*. Pekanbaru: CV Angkasa Media Literasi.
- Masduki, D., Rosana, A. S., Ristiyono, M. P., Hartati, S., Irawan, E. P., Aminah, R. S., . . . Sucahaya, M. (2025). *MEDIA SOSIAL DALAM ILMU KOMUNIKASI*. Padang: Lingkar Edukasi Indonesia.
- Nasrullah, R. (2017). *Media sosial : Perpektif komunikasi, budaya dan sosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Prasetyo, D., & Irwansyah. (2020). MEMAHAMI MASYARAJAT DAN PERSPEKTIFNYA. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 164.
- Pujiyana, Sawitri, Setiawan, I., & Anggraeni, L. (2025). Pengaruh Media Sosial dan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa. *Indonesia Jurnaal of Social Sciene (LJSS)*.
- Sagala, K. P., Naibaho, L., & Rantung, D. A. (2024). Tantangan Pendidikan karakter di era digital . *JURNAL KRIDATAMA SAINS DAN TEKNOLOGI* , 3.
- Seokanto, S. (2017). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (Kauntitatif, Kualitattif, Kombinasi, R & D dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: ALFABETA, CV.
- Suryono, A. (2019). *Teori dan strategiperbuahan sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wibowo. (2023). Teknologi digital.
- Wulandari, U., & Mesra, R. (2026). Interaksi Sosial Anak Asuh di Unit Pelaksana Teknis Perlindungan Dan . *ETIC (EDUCATION AND SOCIAL SCIENCE JOURNAL)*, 147.
- Yudiarti, A., Purwanti, & Astuti, I. (2018). ANALISIS INTERAKSI SOSIAL PADA PESERTA DIDIK KELAS VII SMP NEGERI 3 PONTIANAK. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 7 (9).