

**PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP  
PERILAKU SOSIAL PESERTA DIDIK KELAS  
TINGGI DI SEKOLAH DASAR**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**ADILLA DWI PUTRI LESTARI  
NPM 2113053255**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2025**

## **ABSTRAK**

### **PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP PERILAKU SOSIAL PESERTA DIDIK KELAS TINGGI DI SEKOLAH DASAR**

**Oleh**

**ADILLA DWI PUTRI LESTARI**

Masalah pada penelitian ini adalah perilaku sosial peserta didik kelas tinggi di SD se-Gugus Rafflesia Kecamatan Natar yang masih rendah. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku sosial peserta didik. Metode penelitian ini adalah korelasi *person product moment* jenis *expost facto*. Populasi penelitian berjumlah 231 peserta didik dan sampel penelitian berjumlah 70 orang peserta didik kelas IV, V, dan VI. Teknik pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling* rumus Yamane. Teknik pengambilan data menggunakan angket/kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh antara penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial peserta didik kelas tinggi, ditunjukkan dengan koefisien korelasi 0,96 atau 96% yang berada pada taraf sangat tinggi.

Kata Kunci: penggunaan *gadget*, perilaku sosial, sekolah dasar

## **ABSTRACT**

### **THE EFFECT OF USE *GADGETS* ON SOCIAL BEHAVIOR OF HIGH CLASS STUDENTS IN SD**

**By**

**ADILLA DWI PUTRI LESTARI**

The problem in this study the social behavior of high-class students in elementary schools in Rafflesia Sub-district Natar which is still low. The purpose of this study was to determine the effect of gadget use on students' social behavior. This research method is the correlation of person product moment expost facto type. The study population amounted to 231 students and the research sample amounted to 70 students in grades IV, V, and VI. The sampling technique used simple random sampling Yamane formula. The data collection technique used a questionnaire. The results showed that there was an influence between the use of gadgets on the social behavior of high-class students, indicated by a correlation coefficient of 0,96 or 96% which was at a moderate level.

Keyword: social behavior, use of *gadget*, elementary school

**PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP  
PERILAKU SOSIAL PESERTA DIDIK KELAS  
TINGGI DI SEKOLAH DASAR**

Oleh

**ADILLA DWI PUTRI LESTARI**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2025**

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN GADGET  
TERHADAP PERILAKU SOSIAL PESERTA  
DIDIK KELAS TINGGI DI SEKOLAH DASAR**

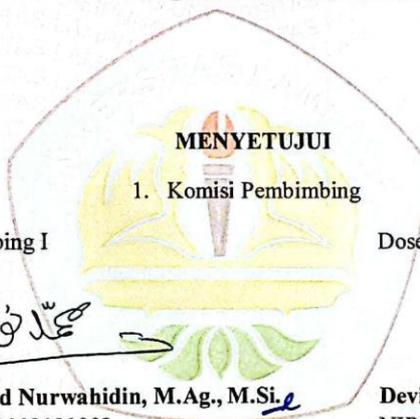
Nama Mahasiswa : **Adilla Dwi Putri Lestari**

No. Pokok Mahasiswa : **2113053255**

Program Studi : **S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

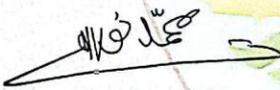
Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



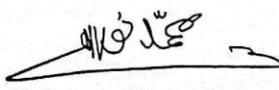
Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

  
**Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.**  
NIP. 197412202009121002

  
**Deviyanti Pangestu, M.Pd.**  
NIP. 199308032024212048

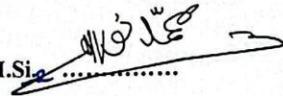
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

  
**Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.**  
NIP. 197412202009121002

**MENGESAHKAN**

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si



Sekretaris : Deviyanti Pangestu, M.Pd.



Penguji Utama : Fadhilah Khairani, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.

NIP. 19870504 201404 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 27 Mei 2025

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adilla Dwi Putri Lestari  
NPM : 2113053255  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik Kelas Tinggi Di Sekolah Dasar" tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang di rujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 28 April 2025

Yang membuat pernyataan,

Adilla Dwi Putri Lestari  
NPM 2113053255

## RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Adilla Dwi Putri Lestari dilahirkan di Fajaresuk, Kecamatan Pringsewu, Kabupaten Pringsewu, Provinsi Lampung, pada tanggal 30 Juli 2003. Peneliti merupakan anak kedua dari pasangan Bapak Eko Raharjo dan Ibu Inten.

Pendidikan formal yang telah peneliti tempuh sebagai berikut:

1. SD Negeri 4 Pringsewu Barat
2. SMP Negeri 1 Pringsewu
3. SMA Negeri 1 Pringsewu

Pada tahun 2021 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN. Selama menjadi mahasiswa peneliti aktif dalam organisasi mahasiswa yaitu Forkom PGSD sebagai anggota divisi Kominfo dan HIMAJIP sebagai abid Sosmas. Peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) Periode 1 Tahun 2024 di Desa Bandarejo, Kecamatan Natar, Kabupaten Lampung Selatan.

## **MOTTO**

“Kita tidak akan menang jika kita tidak percaya bahwa kita bisa”

(Cut Nyak Dien)

## **PERSEMBAHAN**

### **Bismillahirrahmanirrahim**

Puji syukur selalu terpanjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, dengan segala kerendahan hati kupersembahkan skripsi ini kepada:

### **Kedua Orang Tuaku Tercinta, Terkasih, dan Tersayang**

**Bapak Eko Raharjo dan Ibu Inten**, terimakasih telah mengusahakan segalanya untuk anak bungsumu yang satu ini. Terimakasih atas segala pengorbanan dan tulus kasih yang diberikan. Terimakasih sudah selalu mengapresiasi segala hal yang penulis lakukan. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan bangku perkuliahan, namun mereka mampu senantiasa memberikan yang terbaik, tak kenal lelah mendoakan serta memberikan perhatian dan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai meraih gelar sarjana. Semoga Bapak dan Ibu sehat selalu, serta selalu ada dalam lindungan Allah SWT, dan selalu ada dalam setiap episode kehidupan penulis.

### **Kakakku Tersayang**

**Eni Eka Purnamasari**, seseorang yang tidak kalah pentingnya di hidup penulis, terimakasih sudah mendoakan, mengarahkan, memberikan kasih sayang yang tulus, motivasi, serta dukungan sehingga penulis mampu bertahan sampai saat ini. Terimakasih sudah menjadi anak pertama yang kuat dan kakak yang hebat untuk adik kecilmu ini.

**Almamater tercinta “Universitas Lampung”**

## SANWACANA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik Kelas Tinggi Di Sekolah Dasar” yang peneliti susun sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan S1 pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung.

Dengan kerendahan hati yang tulus peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, DEA, IPM, ASEAN.Eng., Rektor Universitas Lampung, yang telah memberikan kontribusi dalam pengembangan Universitas Lampung serta memfasilitasi mahasiswa dalam proses penyusunan skripsi.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, yang telah membantu dalam pengesahan skripsi ini serta memfasilitasi proses administrasi penyusunan skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu dan memfasilitasi peneliti menyelesaikan skripsi ini, dan selaku Dosen Pembimbing I, Ketua Penguji yang senantiasa meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, saran, dan nasihat kepada peneliti, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
4. Fadhilah Khairani, M.Pd., Koordinator Program Studi S1 PGSD FKIP Universitas Lampung yang telah menyediakan fasilitas dan mendukung peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Deviyanti Pangestu, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II, Sekretaris Penguji, serta Pembimbing Akademik yang senantiasa meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, saran, nasihat, serta arahan yang luar biasa selama proses penyelesaian skripsi ini sehingga skripsi ini dapat peneliti selesaikan dengan baik.
6. Fadhilah Khairani, M.Pd., selaku Dosen Pembahas yang telah memberikan bantuan, fasilitas, saran, serta gagasan luar biasa dan mengarahkan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Seluruh Dosen serta Tenaga Kependidikan S1 PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan, pengalaman, serta bantuan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
8. Kepala Sekolah SD Negeri 1 Bandarejo, SD Negeri 2 Bandarejo, dan SD Negeri 1 Sukadamai yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah.
9. Dewan Guru SD Negeri 1 Bandarejo, SD Negeri 2 Bandarejo, dan SD Negeri 1 Sukadamai yang telah meluangkan waktunya membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian.
10. Peserta didik SD Negeri 1 Bandarejo, SD Negeri 2 Bandarejo, dan SD Negeri 1 Sukadamai yang telah bekerjasama dalam kelancaran penelitian.
11. Keluarga besar yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan serta doa sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini.
12. Adik serta Keponakan tercinta Anindya dan Dayyanka Hilman, yang telah memberikan tawa sebagai penghibur untuk peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. Sahabat seperjuangan Miftahul Zannah, Syarifatul Muafifah, Negi Titin, dan Masita Putri Kirana, yang telah menjadi saudara di perantauan, membersamai, memberikan dukungan, membantu dalam hidupku dari awal perkuliahan sampai dengan sekarang, sehingga peneliti dapat menyelesaikan segala proses dalam penyusunan skripsi ini.

14. Sahabat baikku Stevani Marcella yang telah kebersamai dan menemani peneliti dari bangku SMA hingga kini, terima kasih untuk segala kebaikan yang telah diberikan, dan menjadi tempat peneliti untuk bercerita menyampaikan keluh kesah dalam penyusunan skripsi ini.
15. Seseorang dengan NPM 20231320050 yang berinisial LTS, terima kasih sudah hadir di hidup peneliti, terima kasih atas dukungan, doa, semangat, serta telah menjadi pendengar yang baik sebagai tempat berkeluh kesah, terima kasih karena selalu ada menemani dalam suka maupun duka, bersedia direpotkan dalam segala hal hingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini.
16. Rekan-rekan mahasiswa S1 PGSD angkatan 2021 terkhusus kelas E, yang telah kebersamai, dan memberikan banyak pengalaman dalam proses perkuliahan.

Akhir kata, semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini mungkin masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin

Metro, 22 April 2025  
Peneliti



**Adilla Dwi Putri Lestari**  
NPM 2113053255

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	x
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	8
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah .....	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	9
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	11
A. Media.....	11
B. <i>Gadget</i> .....	11
1. Pengertian <i>Gadget</i> .....	11
2. Durasi Penggunaan <i>Gadget</i> .....	15
3. Dampak Positif Penggunaan <i>Gadget</i> .....	16
4. Dampak Negatif Penggunaan <i>Gadget</i> .....	17
C. Perilaku Sosial.....	20
1. Pengertian Perilaku Sosial.....	20
2. Faktor Yang Memengaruhi Perilaku Sosial .....	22
D. Belajar.....	23
1. Pengertian Belajar.....	23
2. Tujuan Belajar .....	24
3. Prinsip-Prinsip Belajar .....	25
4. Lingkungan Belajar.....	26
E. Kerangka Pikir .....	27

F. Hipotesis Penelitian.....	30
<b>III. METODE PENELITIAN.....</b>	<b>31</b>
A. Jenis Penelitian.....	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	32
C. Prosedur Penelitian.....	32
D. Populasi dan Sampel.....	33
1. Populasi Penelitian.....	33
2. Sampel Penelitian.....	34
E. Variabel Penelitian.....	35
1. Variabel Bebas.....	35
2. Variabel Terikat.....	35
F. Definisi Konseptual Variabel.....	35
1. Variabel Penggunaan <i>Gadget</i> (X).....	35
2. Variabel Perilaku Sosial (Y).....	36
G. Definisi Operasional Variabel.....	36
1. <i>Gadget</i> .....	36
2. Perilaku Sosial.....	37
H. Teknik Pengumpulan Data.....	37
1. Teknik Angket/Kuesioner.....	37
I. Instrumen Penelitian.....	37
J. Uji Persyaratan Instrumen.....	39
1. Uji Validitas Instrumen.....	39
2. Uji Reliabilitas Instrumen.....	41
K. Teknik Analisis Data.....	43
1. Uji Prasyarat Analisis Data.....	43
2. Uji Hipotesis.....	45
<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>47</b>
A. Pelaksanaan Penelitian.....	47
B. Hasil Penelitian.....	47
1. Deskripsi Data Variabel Penelitian.....	47
2. Teknik Analisis Data Uji Prasyarat Penelitian.....	51
3. Hasil Uji Hipotesis.....	53
C. Pembahasan.....	54
D. Keterbatasan Penelitian.....	56
<b>V. KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>57</b>
A. Kesimpulan.....	57

B. Saran.....	57
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>59</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>63</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Responden Yang Memiliki Gadget .....	7
2. Jumlah Peserta Didik Kelas Tinggi SD Gugus Rafflesia Kecamatan Natar .....	33
3. Kisi-kisi Instrumen Angket.....	38
4. Skor Jawaban Angket.....	39
5. Rubrik Penskoran.....	39
6. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen Angket .....	41
7. Interpretasi koefisien korelasi nilai $r$ .....	42
9. Distribusi Frekuensi Variabel X .....	48
10. Distribusi Kategori Penggunaan <i>Gadget</i> .....	49
11. Distribusi Frekuensi Variabel Y.....	50
12. Distribusi Kategori Perilaku Sosial .....	51

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berpikir.....	29
2. Memberikan Arahan Pengisian Angket.....	110
3. Mendampingi Peserta didik Mengisi Angket .....	110
4. Peserta Didik Mengisi Angket .....	111
5. Peserta Didik Mengisi Angket .....	111

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian .....	64
2. Surat Balasan Sekolah .....	65
3. Surat Validasi Instrumen .....	66
4. Angket Uji Coba .....	67
5. Angket Penelitian .....	72
6. Jawaban Angket Peserta Didik .....	76
7. Data Uji Validitas Variabel X (Penggunaan <i>Gadget</i> ) .....	84
8. Data Uji Reliabilitas Variabel X (Penggunaan <i>Gadget</i> ).....	85
9. Uji Validitas Variabel Y (Perilaku Sosial) .....	86
10. Uji Reliabilitas Variabel Y (Perilaku Sosial).....	87
11. Data Penelitian Variabel X.....	88
12. Data Penelitian Variabel Y .....	89
13. Data Keseluruhan Variabel.....	90
14. Uji Normalitas.....	93
15. Uji Hipotesis .....	101
16. Tabel-Tabel Statistik .....	107
17. Dokumentasi .....	110

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi semakin berkembang dengan pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Pada era digital ini, hampir seluruh kalangan mulai dari anak-anak, remaja, bahkan orang tua semakin akrab dengan teknologi yang dapat digunakan untuk mengakses informasi dari seluruh penjuru dunia. Teknologi itu pun bermacam-macam fiturnya.

Salah satu teknologi yang saat ini digunakan secara pesat yakni biasa disebut *gadget*. *Gadget* adalah kebutuhan penting pada era saat ini. Hal itu dikarenakan teknologi sangat dibutuhkan untuk segala macam kebutuhan diantaranya untuk berkomunikasi, memperluas wawasan, menambah pengetahuan, menambah relasi, dan bisa membantu peserta didik untuk mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru.

*Gadget* adalah sebuah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis, teknologi jelas mempengaruhi perkembangan anak, karena sebuah perangkat teknologi merupakan media pembelajaran yang sangat efektif (Yumarni, 2022).

Anak-anak yang berstatus sebagai peserta didik sekolah dasar menunjukkan pola pertumbuhan dan perkembangan unik dalam aspek fisik, kognitif, sosial emosional, kreativitas, bahasa, dan komunikasi, yang

sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Pada usia ini, mereka cukup rentan terhadap pengaruh *gadget*.

Di masa sekolah dasar, hampir seluruh potensi anak memasuki masa yang memungkinkan mereka tumbuh dan berkembang dengan cepat. Meski demikian, tingkat perkembangan setiap peserta didik bervariasi tergantung pada kemampuan dan pemahaman masing-masing, ditambah dengan adanya pengaruh *gadget* yang mereka miliki yang mungkin diberikan oleh orang tua mereka.

Orang tua memberikan *gadget* kepada anak-anak mereka dengan harapan dapat memudahkan proses belajar, seperti membaca, menulis, berhitung, dan lain-lain melalui berbagai aplikasi dan permainan edukatif yang bisa mendukung pembelajaran. Selain karena beragamnya aplikasi dan permainan edukatif, *gadget* juga diberikan agar anak-anak lebih jarang bermain di luar rumah. Namun, kini muncul penyalahgunaan *gadget* di mana penggunaannya tidak sesuai dengan tujuan dan fungsi yang sebenarnya.

Anak-anak mengalami kecanduan *gadget*, karena mereka menunjukkan rasa cemas ketika tidak bermain *gadget*. Anak-anak juga terlalu sibuk menggunakan *gadget* sehingga kehilangan waktu, membuat mereka kurang tidur, kurang berinteraksi sosial, dan kehilangan minat terhadap dunia luar. Salah satu fitur yang ditawarkan dan sering kali membuat anak-anak tertarik dan berlama-lama menggunakan *gadget* adalah *game online*. (Deviyanti dkk, 2024).

Peserta didik sekolah dasar berada pada tahap perkembangan di mana mereka aktif mengeksplorasi dan berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitar. Mereka cenderung antusias terhadap hal-hal baru yang didapatkan melalui aktivitas bermain. Oleh karena itu, tidak jarang peserta didik

menggunakan *gadget* untuk bermain dan memuaskan rasa ingin tahu mereka, karena *gadget* dianggap menarik bagi mereka.

Adanya berbagai aplikasi *game online* di *gadget* membuat banyak peserta didik merasa nyaman dan akhirnya menghabiskan waktu mereka dengan bermain *gadget*. Anak akan menjadi lebih individual dengan zona nyamannya bersama *gadget* sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman atau orang lain. Sikap yang demikian akan sangat berpengaruh terhadap perilaku sosial peserta didik, karena adanya *gadget* yang disalahgunakan akan semakin memanjakan peserta didik dalam mengerjakan tugas-tugas (Ismaya dkk, 2021).

Saat ini, penggunaan *gadget* yang terhubung dengan internet oleh anak-anak sudah menjadi hal umum. Disatu sisi, ini menunjukkan bahwa generasi anak-anak masa kini lebih terampil dalam teknologi, lebih cerdas, dan cepat beradaptasi dengan hal-hal yang sebelumnya dianggap sulit. Namun, di sisi lain, teknologi telah mempengaruhi gaya hidup modern secara signifikan. Anak-anak menjadi kecanduan *gadget*, terlihat dari rasa gelisah mereka ketika tidak bermain *gadget*.

Indonesia menjadi negara kecanduan *gadget* nomor satu di dunia dengan menghabiskan waktu paling lama untuk melihat *gadget*. Data ini diambil dari Data yang berjudul State of Mobile 2023, diketahui bahwa orang Indonesia rata-rata menghabiskan 5,7 jam per hari untuk bermain *gadget* pada tahun 2022. Jumlah waktu tersebut meningkat dari tahun 2021, yang sebelumnya yaitu 5,4 jam per hari. Hasil survei terhadap anak-anak dari 34 provinsi di Indonesia menunjukkan bahwa lebih dari 19% remaja di Indonesia mengalami kecanduan *gadget*. Lebih spesifik, 19,3% remaja dan 14,4% dewasa muda teridentifikasi sebagai individu yang kecanduan. Ada 2.933 remaja yang mengalami peningkatan waktu *online* dari 7,27 jam menjadi 11,6 jam per hari, mengalami kenaikan sebesar 59,7% (Kristana, 2021).

Menurut data yang dirilis oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia untuk periode tahun 2022–2023, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 215,63 juta orang. Terjadi peningkatan sebesar 1,17% dari jumlah sebelumnya yang mencapai 210,03 juta orang.

Mereka sibuk dengan *gadget* hingga lupa waktu, yang berakibat pada kurangnya waktu tidur, menurunnya perilaku sosial, serta hilangnya minat terhadap dunia luar. Penelitian oleh (Kartiwin, dkk 2021) menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* memberikan pengaruh terhadap perilaku sosial. Semakin positif penggunaan *gadget* peserta didik maka perilaku sosial peserta didik akan semakin tinggi. Sebaliknya semakin negatif penggunaan *gadget* peserta didik maka semakin rendah perilaku sosial peserta didik.

Jika anak-anak menunjukkan ketertarikan berlebih pada *gadget*, perhatian utama harus diberikan pada perilaku sosial dan tata krama mereka. Pembentukan perilaku dipengaruhi oleh apa yang mereka lihat dan pelajari, yang kemudian dapat menjadi kebiasaan dalam bertindak. *Gadget* memungkinkan penggunaanya bermain di berbagai tempat, baik ramai maupun sepi. Salah satu dampaknya adalah anak-anak menjadi kurang bersosialisasi dan kurang menghargai lingkungan sekitar. Mereka terlalu fokus pada *gadget* sehingga tidak memperhatikan situasi dan keadaan di sekitarnya. (Ismaya dkk, 2021)

Perilaku sosial yang baik merupakan salah satu aspek yang perlu ditanamkan dalam diri seorang anak. Hal tersebut sangat penting sebagai bekal anak ketika berinteraksi dengan orang lain dan lingkungannya, sebab anak usia sekolah dasar mempunyai pola pikir yang masih berubah-ubah. Mereka belum dapat membedakan mana yang baik dan mana yang buruk, serta meniru apa yang dilihatnya tanpa memperhatikan apakah hal tersebut logis atau tidak.

Perilaku sosial anak dapat dibentuk dan dipengaruhi oleh berbagai faktor, menurut (Hayati, 2017), faktor yang timbul dari keluarga, sekolah dan masyarakat akan memengaruhi perilaku sosial seorang individu. Keluarga merupakan tempat yang paling penting dalam memberikan pengasuhan bagi anak, karena anak dibesarkan dalam suatu keluarga.

Apabila perilaku sosial anak di lingkungan baik, orang tua dalam memberikan asuhan berdampak baik, namun jika perilaku sosial anak kurang baik atau menyimpang dapat dikatakan orang tua dalam memberikan tauladan atau contoh kurang baik. Begitu pula dengan lingkungan sekolah dan masyarakat.

Selain itu, perilaku sosial seorang anak dapat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi seperti yang dikatakan (Uli, 2020) bahwa kemajuan teknologi sangat mempengaruhi tumbuh kembang anak apalagi ketika pesatnya perkembangan zaman membuat perkembangan anak semakin terus maju tanpa henti dan pastinya semakin berbeda dengan zaman sebelumnya. Adapun perubahan yang terjadi pasti akan berdampak dalam perilaku sosial.

Penurunan perilaku sosial pada peserta didik dengan cenderung lebih banyak menghabiskan waktu bersama *gadget*, baik untuk bermain *game online* maupun mengakses berbagai konten digital, sehingga interaksi sosial langsung berkurang drastis. Peserta didik mulai menunjukkan sikap individualis, di mana mereka merasa cukup dengan keberadaan *gadget*.

Saat bermain bersama, fokus mereka sering teralihkan pada *gadget* masing-masing, sehingga komunikasi dan hubungan sosial antarteman menjadi semakin lemah. Banyak peserta didik mulai menggunakan kata-kata tidak senonoh yang mereka tiru dari konten di *gadget*, sehingga norma kesopanan dalam berkomunikasi terganggu. Sejalan dengan penelitian (Fitriyani, 2019) yang menunjukkan bahwa hubungan antara

penggunaan *gadget* dengan perilaku sosial adalah sangat kuat atau berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku sosial peserta didik. Terdapat perilaku sosial peserta didik yang menunjukkan sikap kurang baik seperti contohnya berbicara tidak sopan dengan guru, dan membantah ketika diperintah gurunya . Padahal, orang tua berharap *gadget* tersebut dapat mendukung anak belajar lebih baik.

Dalam penggunaan *gadget* sangat perlu adanya pembatasan waktu seperti orang tua dapat membuat aturan jelas mengenai durasi penggunaan *gadget*, seperti hanya 1 jam setelah menyelesaikan tugas sekolah atau hanya boleh menggunakan *gadget* saat mengerjakan tugas saja, selain itu dapat menggunakan fitur kontrol orang tua pada *gadget* untuk memantau aktivitas *online* peserta didik.

Kegiatan sekolah atau permainan kelompok yang melibatkan kerja sama dan komunikasi peserta didik secara langsung dapat membantu memperbaiki sikap perilaku sosial peserta didik. Menurut (Septia Harahap, 2018)

menunjukkan bahwa sekolah dasar, sebagai fondasi awal pendidikan formal, tidak hanya berfokus pada pengembangan kemampuan akademik peserta didik tetapi juga mempersiapkan mereka untuk jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Kemampuan sosial peserta didik sekolah dasar akan tumbuh seiring dengan pola interaksi mereka dengan teman sebaya dan warga sekolah lainnya melalui berbagai bentuk perilaku sosial.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang telah penulis lakukan di SD se-Gugus Rafflesia Kecamatan Natar, diketahui bahwa mayoritas peserta didik sudah memiliki *gadget* pribadi. Hal ini dapat dilihat melalui tabel yang menunjukkan jumlah *gadget* yang dimiliki oleh peserta didik kelas tinggi.

Berikut adalah daftar peserta didik yang memiliki *gadget* pada tabel 1.

**Tabel 1. Responden Yang Memiliki Gadget**

No	Nama Sekolah	Gadget Pribadi	Gadget bersama Orang Tua	Jumlah Peserta Didik
1.	SD Negeri 1 Bandarejo	58	25	83
2.	SD Negeri 2 Bandarejo	44	21	65
3.	SD Negeri 1 Sukadamai	55	28	83
	Total	157	74	231
	Persentase %	67,97	32,03	

Sumber: Data Peneliti, 2024

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa sebesar 67,97% peserta didik kelas tinggi di SD se-Gugus Rafflesia Kecamatan Natar memiliki *smartphone* sendiri dan 32,03% lainnya menggunakan *smartphone* secara bersama-sama atau menggunakan *gadget* milik orang tuanya. Dengan adanya data diatas maka diketahui bahwa terdapat banyak peserta didik usia sekolah dasar yang sudah memiliki *gadget* sendiri. Berdasarkan wawancara yang telah penulis lakukan, diketahui bahwa hampir seluruh peserta didik pasti mengakses *gadget* dalam sehari dengan atau tanpa batasan dari orang tua mereka.

Penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat memberikan dampak negatif terhadap perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari. Kebiasaan anak yang terus-menerus menggunakan *gadget* dapat menyebabkan ketergantungan dan menjadikan aktivitas tersebut sebagai rutinitas sehari-hari. Tidak dapat disangkal, saat ini banyak anak yang lebih sering menghabiskan waktu bermain dengan *gadget* dibandingkan bermain bersama teman sebaya.

Akibatnya, anak cenderung menjadi malas belajar dan enggan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Sebagian besar peserta didik menganggap bahwa belajar adalah aktivitas yang membosankan. Untuk mengatasi rasa bosan tersebut, mereka cenderung memilih menghibur diri dengan bermain *gadget* dan memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia di

dalamnya. Penelitian (Diana dan Hartini, 2018), menunjukkan bahwa terdapat hubungan tingkat penggunaan aplikasi *game* pada *gadget* terhadap perkembangan sosio-emosional anak usia sekolah. Semakin sering seorang anak bermain *gadget*, semakin tinggi pula resiko terkena gangguan perkembangan. Peserta didik juga merasa bahwa bermain *gadget* lebih menyenangkan dibandingkan bermain bersama teman atau belajar.

Pada penelitian sebelumnya peneliti menemukan bahwa penggunaan teknik pengumpulan data hanya berupa wawancara dengan pendidik dan peserta didik, sedangkan pada penelitian yang dilakukan peneliti kali ini dikembangkan dengan adanya penggunaan teknik pengumpulan data berupa angket yang akan diberikan kepada responden yaitu peserta didik kelas tinggi di SD se-Gugus Rafflesia Kecamatan Natar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, serta merujuk pada penelitian yang relevan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih mendalam tentang “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik Kelas Tinggi di Sekolah Dasar” untuk memahami, mencegah, dan mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial peserta didik. Dengan melakukam penelitian ini peneliti berharap dapat ditemukan strategi efektif untuk menjaga keseimbangan antara penggunaan *gadget* dengan perilaku sosial sehingga peserta didik dapat berkembang menjadi individu yang seimbang dan berkualitas.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Peserta didik yang sudah memiliki *gadget* sendiri
2. Dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan *gadget*
3. Rendahnya perilaku sosial peserta didik

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada

1. Penggunaan *gadget* pada peserta didik kelas tinggi SD se-Gugus Rafflesia Kecamatan Natar
2. Perilaku sosial peserta didik kelas tinggi SD se-Gugus Rafflesia Kecamatan Natar

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial peserta didik kelas tinggi SD se-Gugus Rafflesia Kecamatan Natar?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial peserta didik kelas tinggi SD se-Gugus Rafflesia Kecamatan Natar

### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara langsung maupun tidak langsung dalam bidang pendidikan. Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam dunia pendidikan serta memberikan kontribusi berupa wawasan dan pengetahuan di bidang pendidikan. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi acuan untuk penelitian lanjutan mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial peserta didik.

## 2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat bagi:

### a. Peserta Didik

Memberi informasi bagi peserta didik tentang cara penggunaan *gadget* sesuai dengan fungsi dan kegunaan yang seharusnya sebagai sumber belajar dan tidak disalahgunakan pemakaiannya, dengan tidak berlebihan sehingga perilaku sosial peserta didik menjadi lebih baik.

### b. Pendidik

Memberikan tambahan informasi kepada pendidik mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial peserta didik. Dengan demikian, pendidik dapat memberikan perhatian yang lebih optimal kepada peserta didik yang menghadapi masalah dalam perilaku sosial akibat penggunaan *gadget*.

### c. Orang Tua

Memberikan tambahan informasi kepada orang tua mengenai pentingnya mengawasi penggunaan *gadget* terhadap anak. Hal ini bertujuan agar anak tetap mampu menjaga perilaku sosial serta komunikasi yang baik dengan teman sebaya dan lingkungan sekitarnya.

### d. Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian dan referensi bagi peneliti selanjutnya untuk memperluas wawasan mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial peserta didik. Selain itu, penelitian ini juga dapat dijadikan dasar untuk penelitian selanjutnya.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Media

Media adalah alat, sarana, perantara, atau penghubung yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media secara umum dapat diartikan sebagai alat atau sarana komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan, baik dalam bentuk tercetak maupun audiovisual. Menurut Ahmad Rohani, media adalah segala sesuatu yang dapat di Indera yang berfungsi sebagai sarana atau alat untuk proses komunikasi proses belajar mengajar.

### B. Gadget

#### 1. Pengertian Gadget

*Gadget* adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, *gadget* disebut sebagai "gawai". Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur "kebaruan". Artinya, dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. *Gadget* adalah media yang berkaitan dengan perkembangan teknologi masa kini. Yang termasuk *gadget* misalnya *tablet, smartphone, notebook*, dan sebagainya (Yumarni, 2022).

Adapun menurut (Fitriahadi dan Daryanti, 2021), mendefinisikan *gadget* sebagai perangkat elektronik dengan fungsi praktis yang bertujuan membantu pekerjaan manusia. Menurut (Wijanarko dan Setiawati, (2016), "*gadget* merupakan alat teknologi yang berisi

beragam aplikasi serta informasi mengenai semua hal yang ada di dunia”.

Terdapat hal yang membedakan antara *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya yaitu dalam unsur kebaruan yang memiliki arti bahwa dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membantu hidup manusia menjadi lebih efisien, efektif, dan praktis. Fitur yang terdapat pada *gadget* pada umumnya adalah internet, kamera, panggilan video, telepon, *email*, *sms*, *bluetooth*, *game*, dan lain-lain. Saat ini *gadget* tidak hanya digunakan oleh kalangan orangtua, pekerja dan profesional lainnya, melainkan hampir semua kalangan termasuk kalangan anak usia sekolah dasar sudah mulai memanfaatkan *gadget* dalam aktifitas sehari-harinya.

*Gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang dirancang untuk mempermudah berbagai aktivitas, termasuk komunikasi, hiburan, dan akses informasi. Beberapa tahun terakhir, *gadget* telah menjadi alat penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama bagi anak-anak, yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial dan interaksi mereka. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengakibatkan kurangnya perilaku sosial dan dampak negatif lainnya pada anak-anak.

*Gadget* pada era digital seperti ini merupakan benda yang sudah tidak bisa dipisahkan dari aktifitas sehari-hari. Di era digital ini, pengguna *gadget* di Indonesia mengalami peningkatan pesat. Bahkan diperkirakan pengguna *gadget* di Indonesia akan melampaui jumlah penduduk Indonesia.

Perkembangan jenis *gadget* terus meningkat seiring berjalannya waktu, baik dari segi fasilitas yang ditawarkan maupun variasi bentuknya. *Gadget* hadir dalam berbagai ukuran, mulai dari yang besar hingga yang sangat kecil, meskipun fungsi dasarnya tetap sama, hanya

fasilitasnya yang berbeda. Perkembangan yang pesat dalam sistem komunikasi ini tentunya akan mengubah cara berkomunikasi di masyarakat, terutama di kalangan anak-anak usia sekolah dasar.

*Gadget* merupakan salah satu indikator kemajuan teknologi komunikasi yang berkembang pesat dalam lebih dari tujuh tahun terakhir. Banyak orang yang memiliki *gadget* cenderung menghabiskan waktu yang cukup lama untuk menggunakannya, karena *gadget* menawarkan nilai dan manfaat tertentu bagi kelompok tertentu. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa ada juga dampak negatif yang berpotensi berbahaya dari penggunaan *gadget*, terutama bagi pelajar, remaja, anak-anak, bahkan balita.

Penggunaan *gadget* di Indonesia digunakan untuk berbagai macam keperluan, dari mencari informasi, bermain *game* hingga mencari hiburan. Kenyataannya 160 juta jiwa atau 59% masyarakat Indonesia menggunakan *gadget* untuk mengakses media sosial seperti WhatsApp, Instagram, TikTok, Facebook, dan sebagainya. Dampak yang ditimbulkan pun berbagai macam, dari positif hingga dampak negatif yang dapat merugikan diri sendiri serta orang lain.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dalam jangka waktu lama dapat memberikan dampak negatif terhadap perilaku peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan yang lebih sering dilakukan melalui *gadget* dapat menyebabkan anak-anak menjadi ketergantungan, menjadikan *gadget* sebagai rutinitas. Selain itu, penggunaan *gadget* yang berlebihan juga dapat membuat peserta didik kurang peka terhadap lingkungan sekitar. Mereka cenderung lebih memilih bermain game dan mencari hiburan melalui *gadget* daripada berinteraksi dengan teman, orang tua, guru, dan lingkungan di sekitarnya. Pengaruh lainnya adalah semakin meluasnya akses internet di *gadget*, yang memungkinkan peserta didik mengakses berbagai informasi, termasuk

konten yang seharusnya tidak mereka lihat, terutama bagi anak-anak usia sekolah dasar.

*Gadget* mencakup berbagai jenis perangkat yang cukup beragam. Hampir semua perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus dan mampu menawarkan teknologi terbaru dapat dianggap sebagai *gadget*. Berikut adalah beberapa jenis *gadget* yang umum digunakan:

a. *Smartphone*

*Smartphone* merupakan suatu teknologi yang perkembangannya sangat pesat, berawal dari teknologi yang bernama *handphone* yang hanya memiliki sedikit fitur misalnya menelpon seseorang dan mengirim pesan. Berawal dari teknologi *handphone* inilah manusia mengembangkannya menjadi *smartphone* yang memiliki banyak fitur yang tidak dimiliki oleh *handphone* pada masa lampau.

Banyak masyarakat sudah beralih menggunakan *smartphone* yang banyak memiliki kegunaan dalam memenuhi keperluan sehari-hari mereka mulai dari berkomunikasi antar satu sama lain, bermain *game*, menghibur diri, belajar hingga berbisnis secara *online*. Sehingga banyak merk *smartphone* mengeluarkan tipe-tipe *smartphone* yang bervariasi dengan spesifikasi yang berbeda pula. (Sari, R. P., dan Saputra, B. 2021)

Fitur *smartphone* mendukung sepenuhnya fasilitas surel dengan fungsi pengatur personal yang lengkap. *Smartphone* adalah ponsel yang dilengkapi dengan kemampuan untuk berkomunikasi serta berbagai fitur yang cukup lengkap.

b. Komputer, Laptop dan *Notebook*

Komputer, laptop, dan *notebook* juga merupakan perangkat elektronik telekomunikasi yang memiliki kemampuan dasar yang

setara dengan *smartphone*, dengan keunggulan berupa layar yang lebih besar dibandingkan *smartphone* biasa. Perangkat ini dapat digunakan untuk melakukan presentasi dengan menghubungkannya ke *proyektor*, dan tentunya tetap mudah dibawa ke mana saja.

Berdasarkan penjelasan di atas, *gadget* adalah perangkat elektronik yang memiliki fungsi tertentu dan dilengkapi dengan berbagai layanan, fitur, serta aplikasi yang menawarkan teknologi terkini dengan kemampuan yang lebih baik dari sebelumnya. *Gadget* ini bertujuan untuk memberikan manfaat praktis yang dapat memudahkan aktivitas sehari-hari, terutama dalam membantu peserta didik selama proses pembelajaran atau dalam memperoleh pengetahuan baru. Beberapa jenis *gadget* meliputi *smartphone*, *notebook*, *laptop*, dan komputer, di mana *smartphone* adalah yang paling umum digunakan dan hampir dimiliki oleh semua orang.

## 2. Durasi Penggunaan *Gadget*

Penggunaan *gadget* saat ini perlu diperhatikan secara khusus. Durasi penggunaan *gadget* sebaiknya diatur dengan baik, sebab penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif, kerugian, dan kecanduan bagi penggunanya. Sejalan dengan pernyataan (Al-Ayoubi, 2017), yaitu:

Durasi pemakaian *gadget* dapat dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan *gadget* dengan durasi waktu lebih dari 60 menit/hari secara terus menerus atau lebih dari 120 menit/hari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar >75 menit. Selain itu, dalam sehari lebih dari 3 kali pemakaian *gadget* dengan durasi 30-75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian *gadget*. Selanjutnya, penggunaan *gadget* dikategorikan dengan intensitas sedang jika menggunakan *gadget* dengan durasi berkisar dari 40-60 menit/hari dan intensitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2-3 kali/hari setiap penggunaan. Sementara penggunaan *gadget* yang dikategorikan baik adalah dengan kategori rendah yaitu dengan durasi penggunaan < 30 menit/hari dan intensitas penggunaan 2 kali pemakaian.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Judhita, 2017), durasi penggunaan *gadget* dapat dibagi menjadi tiga, yaitu:

- a. Penggunaan tinggi, yaitu pada intensitas penggunaan lebih dari 3 jam dalam sehari.
- b. Penggunaan sedang, yaitu pada intensitas penggunaan sekitar 3 jam dalam sehari.
- c. Penggunaan rendah, yaitu pada intensitas penggunaan kurang dari 3 jam dalam sehari.

Berdasarkan dari pendapat para ahli di atas, peneliti menarik kesimpulan bahwa durasi penggunaan *gadget* untuk anak maksimal dua jam dalam sehari dan dengan pengawasan dari orang tua.

### **3. Dampak Positif Penggunaan Gadget**

*Gadget* memiliki banyak manfaat bagi penggunanya apabila digunakan secara bijak. Menurut (Fitriyani, 2019), dampak positif *gadget* adalah sebagai berikut:

- a. *Gadget* dapat menambah pengetahuan anak-anak, sebab dengan menggunakan *gadget* yang berteknologi canggih anak-anak dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi mengenai tugasnya di sekolah.
- b. *Gadget* dapat memperluas jaringan pertemanan dan mempermudah komunikasi karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke media sosial.
- c. *Gadget* dapat melatih kreativitas anak  
Melalui berbagai permainan dengan strategi ataupun rancang bangun mereka menjadi sangat terasah untuk mengembangkan kreativitas di dalam berbagai aspek kehidupannya saat ini yang dapat digunakan untuk bekerja, memecahkan masalah bahkan untuk melakukan segala sesuatu.

Sejalan dengan hal tersebut, menurut (Marpaung, 2018), dampak positif penggunaan *gadget* yaitu:

- a. Berkembangnya imajinasi  
Hal ini dapat dilakukan ketika melihat gambar kemudian menggambarnya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan.

- b. Melatih kecerdasan  
Anak akan dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar.
- c. Meningkatkan rasa percaya diri  
Ketika anak memenangkan suatu permainan di *gadget* nya, anak akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan lainnya.
- d. Mengembangkan kemampuan dalam membaca. Matematika, dan pemecahan masalah.

Selain hal-hal yang telah disebutkan, *gadget* juga menawarkan sumber informasi yang tak terbatas, yang sangat mendukung proses pembelajaran generasi digital secara luas dan terintegrasi. Generasi digital memiliki kesempatan untuk mengungkapkan pandangan, pemikiran, dan perasaan mereka mengenai berbagai isu yang menarik minat mereka. Dengan keterampilan peserta didik dalam menggunakan *gadget*, ditambah dengan dukungan jaringan internet, mereka dapat memanfaatkan *gadget* sebagai alat dan sumber untuk belajar secara mandiri.

#### **4. Dampak Negatif Penggunaan *Gadget***

*Gadget* bagaikan pedang bermata dua, apabila *gadget* dimanfaatkan dengan baik akan memberikan manfaat bagi penggunanya baik itu orang dewasa maupun anak-anak. Namun, apabila penggunaan *gadget* dipakai secara negatif dengan tidak baik dan bijak, bahayanya akan lebih besar daripada manfaat yang diberikan.

Berikut ini merupakan dampak negatif penggunaan *gadget* menurut (Fitriyani, 2019),

Penggunaan *gadget* dengan durasi yang cukup lama dan tidak dikontrol orang tua, sehingga peserta didik menggunakannya untuk hal-hal yang tidak bermanfaat sangat signifikan berpengaruh negatif terhadap perilaku sosial, dimana perilaku sosial peserta didik menunjukkan sikap yang kurang baik seperti berbicara tidak sopan dengan guru, berbicara tidak mengecilkkan suara ketika berbicara dengan gurunya, sering membantah ketika di perintah gurunya, sering mem-*bully* teman seperti tidak memanggil teman dengan sebutan namanya, sering mengantuk di sekolah karena di rumah bermain *gadget* sampai larut malam, berteriak menyanyi

dan berjoget-joget dilingkungan sekolah seperti lagu-lagu tidak pantas dinyanyikan di sekolah, dan saat peserta didik berinteraksi dengan temannya sering menggunakan kata-kata yang kurang pantas (seperti berbicara dengan mengucapkan nama-nama hewan).

Selain itu, dampak negatif penggunaan *gadget* menurut (Iswidharmanjaya, 2014), yaitu:

- a. **Menjadi Pribadi Tertutup**  
Ketika anak telah kecanduan *gadget* akan menganggap perangkat itu adalah bagian hidupnya. Hal tersebut akan mengganggu kedekatan dengan orangtua, lingkungan, bahkan teman sebayanya.
- b. **Kesehatan Menjadi Terganggu**  
*Gadget* dapat menimbulkan gangguan kesehatan, sebab penggunaan *gadget* yang terlalu lama dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada *gadget*, dan juga dapat merusak kesehatan mata, otak dan tangan anak.
- c. **Gangguan Tidur**  
Anak yang mempunyai kecanduan *gadget* tanpa adanya pengawasan orang tua dan batasan waktu dapat mengganggu jam tidur anak-anak.
- d. **Suka Menyendiri**  
Anak tidak peduli lagi dengan apapun yang ada disekitarnya karena yang dibutuhkan adalah bermain dengan *gadget*-nya yang dilakukan sendiri tanpa siapapun.
- e. **Perilaku Kekerasan**  
Perilaku kekerasan yang terjadi pada anak dikarenakan anak sering mengonsumsi materi kekerasan baik itu melalui *game* atau media lainnya yang menampilkan kekerasan.
- f. **Pudarnya Kreativitas**  
Anak menjadi cenderung kurang kreatif jika mereka terlalu menggantungkan dirinya dengan *gadget*.
- g. **Ancaman *Cyberbullying***  
*Cyberbullying* adalah kejadian ketika seseorang diejek, dihina atau dipermalukan oleh anak atau remaja lain melalui media internet atau telepon seluler.

Sejalan dengan hal tersebut, menurut (Kartika, 2018), penggunaan *gadget* yang tidak bijak dapat menimbulkan dampak negatif, yaitu:

- a. Otak yang terlalu terforsir dengan layar *gadget* dapat menyebabkan kesulitan berkonsentrasi.
- b. Pertumbuhan otak terlalu cepat berupa stimulasi dari kesulitan belajar, impulsif, dan minimnya kemampuan pengendalian diri.

- c. Ketika menggunakan *gadget* akan timbul sifat individual. Sehingga menyebabkan anak akan menjadi pasif baik dalam aktivitas fisik maupun aktivitas sosial.
- d. Anak-anak dapat menyerap radiasi pada *gadget* 10x lebih banyak dari orang dewasa.
- e. Syaraf pada otak memerintahkan untuk selalu memikirkan *gadget* sehingga prestasi akademik dan non akademik menurun.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah disampaikan di atas *gadget* memberikan dampak yang beragam bagi para penggunanya baik dampak positif maupun negatif. *Gadget* dapat memberikan dampak positif apabila digunakan dengan baik dan bijak serta tidak berlebihan seperti dapat menambah pengetahuan, memudahkan penggunaannya dalam berkomunikasi dengan orang lain, mengasah imajinasi, kecerdasan dan kreativitas, serta meningkatkan rasa percaya diri.

Namun, *gadget* juga dapat memberikan dampak negatif apabila digunakan dengan tidak bijak dan berlebihan sehingga menyebabkan rendahnya perilaku sosial anak seperti berbicara dengan tidak sopan kepada orang yang lebih tua, sering membantah ketika di perintah, senang mem-*bully* teman, saat peserta didik berinteraksi dengan temannya sering menggunakan kata-kata yang kurang pantas (seperti berbicara dengan mengucapkan nama-nama hewan).

Mereka menjadi kecanduan terhadap *gadget*, menyebabkan gangguan kesehatan dan penurunan konsentrasi, meniru perilaku kekerasan yang terdapat dalam *gadget* dan terdapat kemungkinan anak terpapar konten berbau pornografi dan kriminalitas. Ketika anak mengalami kecanduan *gadget*, mereka cenderung menganggap perangkat tersebut sebagai bagian penting dari hidup mereka.

Mereka akan merasa cemas jika *gadget* tersebut dijauhkan dari mereka. Sebagian besar waktu mereka akan dihabiskan untuk bermain dengan *gadget* itu, yang dapat mengganggu hubungan mereka dengan

orang tua, lingkungan, dan teman-teman sebayanya. Jika dibiarkan, kondisi ini dapat membuat anak menjadi lebih tertutup atau introvert.

Tugas-tugas di sekolah akan dilaksanakan hanya sebagai kewajiban semata, karena anak yang kecanduan *gadget* akan melihat perangkat tersebut sebagai sahabat setia. Hal ini dapat menimbulkan konflik internal ketika mereka harus bersosialisasi dengan teman sebaya, baik di rumah maupun di sekolah.

## **C. Perilaku Sosial**

### **1. Pengertian Perilaku Sosial**

Sebagai makhluk sosial, manusia memerlukan orang lain dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Dalam memenuhi kebutuhan hidup sebagai individu, manusia tidak dapat melakukannya sendirian dan harus bergantung pada bantuan orang lain. Ada hubungan saling ketergantungan antara satu individu dengan yang lainnya. Oleh karena itu, untuk menciptakan kehidupan yang damai dan harmonis, manusia perlu menunjukkan perilaku sosial yang baik saat berinteraksi di masyarakat.

Ketika seseorang bersosialisasi mereka akan menunjukkan perilaku sosialnya. Menurut (Khudriyah dan Najahah, 2020), perilaku sosial merupakan suatu sikap, tindakan atau perilaku dimana terdapat interaksi timbal balik dengan sesama manusia yang saling membutuhkan dan mendukung satu sama lain.

Perilaku sosial merupakan salah satu aspek yang perlu ditanamkan dalam diri peserta didik. Perilaku sosial adalah aktifitas fisik dan psikis seseorang terhadap orang lain atau sebaliknya dalam rangka memenuhi diri atau orang lain yang sesuai dengan tuntutan sosial. Perilaku santun adalah tata krama di dalam pergaulan antara manusia dan manusia,

sehingga manusia memiliki sopan santun, saling menghormati dan menyayangi (Hurlock, 2016).

Perilaku santun dapat dikatakan sebagai suatu tindakan menjaga perasaan orang lain melalui ucapan dan tindakan. Kemampuan menempatkan diri dengan tepat dalam berbagai situasi agar tidak menimbulkan sakit hati kepada orang lain (Sukirman, 2017).

Saat anak-anak menunjukkan minat yang tinggi terhadap *gadget*, hal yang perlu diperhatikan adalah perilaku sosial dan sopan santun mereka. Pembentukan perilaku ini diperoleh dari apa yang mereka lihat dan pelajari, sehingga dapat menjadi kebiasaan dalam cara mereka berperilaku.

Perilaku sosial adalah kegiatan yang berhubungan dengan orang lain, kegiatan yang berkaitan dengan pihak lain yang memerlukan sosialisasi dalam hal bertingkah laku yang dapat diterima oleh orang lain, belajar memainkan peran sosial serta upaya mengembangkan sikap sosial yang layak diterima oleh orang lain. Perilaku sosial memusatkan pada hubungan antara individu dan lingkungannya yang terdiri atas beragam objek sosial ataupun non sosial (Ahmad, 2009).

Peneliti menyimpulkan bahwa perilaku sosial adalah tindakan yang bersifat timbal balik atau saling memengaruhi berdasarkan respons yang diterima oleh individu. Perilaku sosial merujuk pada tindakan dan perilaku manusia sebagai makhluk sosial. Ini mencakup berbagai tindakan yang berkaitan dengan semua aktivitas yang secara langsung terhubung atau terkait dengan nilai-nilai sosial yang ada dalam masyarakat.

## 2. Faktor Yang Memengaruhi Perilaku Sosial

Faktor-faktor yang memengaruhi perilaku sosial dapat dilihat oleh cara seseorang berinteraksi dengan orang lain dan bagaimana keadaan lingkungan yang mendukung serta memfasilitasinya dengan baik.

Perilaku sosial muncul dari interaksi sosial yang dialami oleh individu.

Menurut Baron dan Byrne (2004: 9), terdapat empat kategori utama yang dapat membentuk perilaku sosial seseorang, yaitu:

- 1) Perilaku dan karakteristik orang lain  
Jika seseorang sering bergaul dengan orang yang memiliki karakter santun, kemungkinan besar ia akan berperilaku seperti kebanyakan orang-orang berkarakter santun dalam lingkungan pergaulannya. Namun sebaliknya, jika seseorang bergaul dengan orang-orang yang memiliki karakter sombong, maka ia akan terpengaruh oleh perilaku seperti itu.
- 2) Proses kognitif  
Ingatan dan pikiran yang memuat ide-ide, keyakinan dan pertimbangan yang menjadi dasar kesadaran sosial seseorang akan berpengaruh terhadap perilaku sosialnya.
- 3) Faktor lingkungan  
Lingkungan merupakan faktor yang memengaruhi dan menentukan perilaku sosial seseorang, sebab lingkungan merupakan tempat seseorang untuk bersosialisasi dengan tetangga dan masyarakat sehingga memberikan pengaruh terhadap perilakunya.
- 4) Tata budaya sebagai tempat perilaku dan pemikiran sosial itu terjadi  
Contohnya, seseorang yang berasal dari etnis budaya tertentu mungkin akan terasa berperilaku sosial aneh ketika berada dalam lingkungan masyarakat yang beretnis budaya lain atau berbeda.

Perilaku sosial tidak dapat terbentuk secara otomatis tanpa adanya pengaruh yang mendasarinya. Menurut (Hayati, 2017), perilaku sosial dapat dibentuk melalui dua faktor utama yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri seseorang yang dapat berupa insting, motif dari dalam dirinya, sikap, serta nafsu. Jika faktor dalam diri baik, perilaku yang baiklah yang akan timbul, namun jika faktor dari dalam diri buruk akan timbul perilaku yang buruk. Sedangkan faktor eksternal berasal dari luar individu. Faktor eksternal

adalah segala sesuatu yang ada diluar diri seseorang yang dapat mempengaruhi perkembangan perilakunya. Faktor yang timbul dari keluarga, sekolah dan masyarakat akan memengaruhi perilaku sosial seorang individu pengaruh lingkungan sangat berpengaruh terhadap perilaku individu.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, perilaku sosial dipengaruhi adanya interaksi sosial yang dialami oleh individu. Faktor yang memengaruhi perilaku sosial terdiri dari perilaku dan karakteristik orang lain, proses kognitif, faktor lingkungan, latar budaya sebagai tempat perilaku dan pemikiran sosial itu terjadi dan faktor internal yang ada dalam diri seseorang serta faktor eksternal yang ada diluar diri seseorang.

## **D. Belajar**

### **1. Pengertian Belajar**

Belajar adalah proses krusial yang berkontribusi pada perubahan perilaku seseorang dan mencakup semua yang dipikirkan dan dilakukan. Proses ini bertujuan untuk menghasilkan perubahan perilaku dari dalam diri individu. Belajar memiliki peranan penting dalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian, dan bahkan pola pikir individu.

Belajar secara umum dirumuskan sebagai perubahan dalam diri seseorang yang dapat dinyatakan dengan adanya penguasaan pola sambutan yang baru, berupa pemahaman, keterampilan dan sikap sebagai hasil proses hasil pengalaman yang dialami (Suardi, 2018).

Belajar merupakan suatu proses dan aktivitas yang melibatkan seluruh indra yang mampu mengubah perilaku seseorang terhadap dirinya sendiri, orang lain dan lingkungan nya. Belajar juga merupakan suatu

proses pengeksplorasian terhadap suatu objek yang dapat disintesis untuk menuju sempurna (Lefudin, 2017).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah proses penting yang berperan dalam menghasilkan perubahan perilaku individu, baik dalam aspek pemahaman, keterampilan, maupun sikap. Proses ini melibatkan pengalaman yang dialami secara langsung dan penggunaan seluruh indera untuk mengeksplorasi serta memahami objek tertentu.

Belajar memengaruhi perkembangan kepribadian, kebiasaan, keyakinan, tujuan, hingga pola pikir seseorang, sehingga berkontribusi pada transformasi diri dalam hubungannya dengan orang lain dan lingkungan.

## **2. Tujuan Belajar**

Tujuan belajar yaitu suatu proses perubahan tingkah laku hanya berbeda cara atau usaha pencapaiannya. Menurut (Gasong, 2018) tujuan belajar merupakan usaha untuk mencapai salah satu hasil belajar. Karena tujuan belajar untuk memperoleh hasil dari belajar. Tujuan belajar dapat berupa situasi, penampilan, dan tindakan.

Sedangkan menurut (Suardi, 2018) tujuan dari belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang berkesinambungan antara berbagai unsur dan berlangsung seumur hidup yang didorong oleh berbagai aspek seperti motivasi, emosional, sikap dan yang lainnya, dan pada akhirnya menghasilkan sebuah tingkah laku yang diharapkan.

Sejalan dengan itu, menurut (Akhiruddin, 2019) bahwa tujuan belajar adalah merubah tingkah laku dan perbuatan yang ditandai dengan kecakapan, keterampilan, kemampuan dan sikap sehingga tercapainya hasil belajar yang diharapkan.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, penulis menyimpulkan bahwa tujuan belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang dilakukan dengan berbagai cara atau usaha untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Perubahan tersebut dapat berupa situasi, penampilan, tindakan, serta kecakapan, keterampilan, kemampuan, dan sikap.

Proses ini bersifat berkesinambungan dan berlangsung sepanjang hayat, dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti motivasi, emosi, dan sikap, sehingga pada akhirnya menghasilkan perilaku yang diharapkan sesuai dengan tujuan belajar.

### 3. Prinsip-prinsip Belajar

Prinsip belajar adalah konsep-konsep ataupun asas kaidah dasar yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran akan berjalan dengan baik apabila dapat menerapkan cara mengajar sesuai dengan prinsip-prinsip belajar. Menurut (Susanto, 2016) menyebutkan beberapa prinsip belajar yaitu:

- a. Belajar merupakan bagian dari perkembangan.
- b. Belajar berlangsung seumur hidup.
- c. Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor bawaan, lingkungan, kematangan, serta usaha individu secara aktif.
- d. Belajar mencakup segala semua aspek kehidupan.
- e. Kegiatan belajar berlangsung di sembarang tempat dan waktu.
- f. Belajar berlangsung baik dengan pendidik atau tanpa pendidik.
- g. Belajar yang terencana dan disengaja menuntut motivasi yang tinggi.
- h. Perbuatan belajar bervariasi dari yang paling sederhana sampai dengan yang amat kompleks.

Pendapat lain tentang prinsip-prinsip belajar menurut (Dimiyati dan Mudjiono, 2013) prinsip-prinsip belajar terdiri dari tujuh hal sebagai berikut:

- a. Perhatian dan motivasi
- b. Keaktifan

- c. Keterlibatan langsung atau berpengalaman
- d. Pengulangan
- e. Tantangan
- f. Balikan dan penguatan
- g. Perbedaan individu

Selanjutnya menurut (Aunurrahman, 2019) beberapa prinsip-prinsip belajar dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Prinsip perhatian dan motivasi
- b. Prinsip transfer dan retensi
- c. Prinsip keaktifan
- d. Prinsip keterlibatan langsung
- e. Prinsip tantangan
- f. Prinsip balikan dan penguatan
- g. Prinsip perbedaan individual
- h. Prinsip pengulangan

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, prinsip belajar yang harus diketahui oleh pendidik diantaranya perhatian, motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung, tantangan, pengulangan, balikan, pengulangan, perbedaan individu dan transfer. Prinsip belajar tersebut menjadi dasar acuan bagi pendidik dan peserta didik agar terjadi hubungan baik yang dapat memberi manfaat bagi keduanya.

#### **4. Lingkungan Belajar**

Lingkungan belajar merupakan tempat dimana terjadinya proses belajar mengajar. Dalam kegiatan belajar mengajar lingkungan menjadi salah satu faktor keberhasilan belajar peserta didik. Menurut (Walgito, 2010), mengemukakan bahwa “lingkungan belajar yang perlu diperhatikan diantaranya tempat belajar, alat-alat untuk belajar, suasana belajar dan pergaulan”. Lingkungan belajar yang bersih, nyaman dan kondusif akan membuat peserta didik lebih fokus untuk belajar sehingga memudahkan peserta didik untuk berkonsentrasi dan menyerap ilmu pembelajaran.

Menurut (Siswoyo dkk , 2011) mengatakan bahwa, lingkungan belajar merupakan segala sesuatu yang ada di luar individu yang meliputi:

- a. Lingkungan phisik (keadaan iklim, keadaan alam)
- b. Lingkungan budaya (bahasa, seni, ekonomi, politik, pandangan hidup, keagamaan, dan lainnya).
- c. Lingkungan sosial atau masyarakat (keluarga, kelompok bermain, organisasi)

Menurut (Syah, 2011) terdapat dua lingkungan belajar yang mempengaruhi proses belajar yang meliputi:

- a. Lingkungan Sosial  
Lingkungan sosial meliputi lingkungan sekolah, lingkungan sosial peserta didik dan lingkungan keluarga. Seluruh warga sekolah seperti guru, karyawan, dan teman sekelas merupakan lingkungan sosial peserta didik dan dapat mempengaruhi semangat belajar peserta didik sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Selain di sekolah, lingkungan sosial di rumah juga dapat mempengaruhi semangat peserta didik. Lingkungan sosial di rumah meliputi lingkungan keluarga, teman bergaul dan masyarakat.
- b. Lingkungan non sosial  
Lingkungan non sosial juga perlu diperhatikan dalam kegiatan belajar mengajar. Lingkungan non sosial meliputi gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga peserta didik dan letaknya, alat belajar, sumber belajar, keadaan cuaca, pencahayaan, dan waktu belajar yang digunakan oleh peserta didik.

## **E. Kerangka Pikir**

Perkembangan teknologi semakin pesat seiring dengan kemajuan zaman. Di era digital ini, hampir semua kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa sudah akrab dengan *gadget* yang dirancang untuk memudahkan akses informasi dari berbagai penjuru dunia. *Gadget* hadir dalam berbagai bentuk dan fitur. Salah satu *gadget* yang paling banyak digunakan oleh generasi saat ini adalah *smartphone*.

*Smartphone* memang memberikan dampak positif, karena memudahkan anak untuk belajar atau menemukan informasi baru. Namun, ada juga dampak negatif dari penggunaan *smartphone*, seperti anak-anak yang lebih

mudah terpapar informasi yang tidak sesuai untuk usia mereka, serta kemungkinan meniru perilaku negatif yang mereka lihat di *smartphone*. Selain itu, anak-anak cenderung lebih memilih untuk menyendiri dan bermain dengan *smartphone* daripada bersosialisasi dengan teman-teman mereka atau mengulang pelajaran sekolah.

Penggunaan *gadget* ini berdampak pada perilaku anak, terutama pada perilaku sosial anak dengan lingkungan sekelilingnya terutama dalam keluarga. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Santoso, 2020) menyatakan bahwa anak sekarang terlalu asik menggunakan gawainya, mereka akan lupa dengan kebutuhannya sendiri yaitu belajar dan bersosialisasi pada masyarakat.

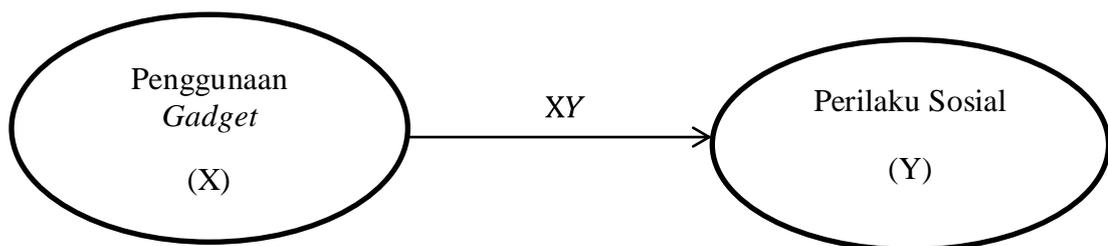
Saat seseorang berinteraksi maka ia akan menunjukkan perilakunya. Perilaku sosial yang baik penting untuk ditanamkan dan dicontohkan ke dalam diri seorang anak sebagai bekal ketika bersosialisasi dengan lingkungannya agar tidak terjadi penyimpangan perilaku. Perilaku sosial seorang anak dapat dipengaruhi berbagai faktor salah satunya yaitu dipengaruhi oleh kemajuan teknologi yang sangat pesat. Terdapat banyak peserta didik yang kurang memperhatikan saat guru memberikan penjelasan. Peserta didik sering kali kurang bertanggung jawab terhadap tugas atau pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru. Sebagian besar justru menyerahkan tugas sekolah tersebut kepada orang tua mereka, sehingga pekerjaan yang seharusnya dikerjakan oleh peserta didik malah diselesaikan oleh orang tuanya.

Sebagian besar peserta didik menganggap bahwa belajar adalah aktivitas yang membosankan. Untuk mengatasi rasa bosan tersebut, mereka cenderung memilih menghibur diri dengan bermain *gadget* dan memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia di dalamnya. Peserta didik juga merasa bahwa bermain *gadget* lebih menyenangkan dibandingkan bermain bersama teman atau belajar.

Untuk memastikan peserta didik dapat bersosialisasi, bermain dengan teman-temannya, menyelesaikan tugas, dan belajar seperti pada umumnya, penggunaan *gadget* perlu diawasi oleh orang-orang terdekat, seperti guru dan keluarga, terutama orangtua. Hal ini penting agar dampak negatif dari *gadget* dapat lebih terkendali.

Lingkungan sekitar, terutama guru dan orangtua, memiliki peran krusial dan bertanggung jawab dalam memberikan pendidikan serta pendampingan yang baik untuk mendukung perkembangan kognitif dan karakter peserta didik. Berdasarkan pemikiran tersebut, kerangka pemikiran dalam penelitian ini adalah bahwa jika penggunaan *gadget* dapat dikelola dengan baik dan dimanfaatkan untuk kegiatan positif, seperti meningkatkan pengetahuan melalui membaca dan menonton video edukasi, maka perilaku sosial peserta didik akan mengalami peningkatan. Sebaliknya, jika penggunaan *gadget* tidak terkelola dengan baik dan digunakan untuk aktivitas yang negatif, maka perilaku sosial peserta didik akan menurun.

Penjelasan mengenai variabel-variabel dalam tulisan di atas dapat dilihat pada diagram kerangka pemikiran berikut:



**Gambar 1. Kerangka Berpikir**

Keterangan :

- X = Variabel Bebas (penggunaan *gadget*)
- Y = Variabel Terikat (perilaku sosial)
- XY = Variabel bebas kepada variabel terikat

## **F. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan dugaan sementara yang harus diuji kebenarannya melalui penelitian. Berdasarkan kerangka pikir yang telah digambarkan diatas, hipotesis penelitian ini diajukan sebagai berikut:

Ha : Terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial peserta didik kelas tinggi di SD se-Gugus Rafflesia Kecamatan Natar

Ho : Tidak terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial peserta didik kelas tinggi di SD se-Gugus Rafflesia Kecamatan Natar

### III. METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena data penelitiannya berupa angka-angka dan analisisnya menggunakan statistic. Menurut (Sugiyono, 2017)

“metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penilaian, analisis data berupa kuantitatif/statistic, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan”.

Penelitian kuantitatif diterapkan untuk menganalisis populasi atau sampel tertentu, dengan teknik pengambilan sampel yang biasanya dilakukan secara acak. Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen penelitian, dan analisis data bersifat kuantitatif atau statistik. Dengan demikian, pendekatan kuantitatif dipilih oleh peneliti untuk memperoleh data yang tepat berdasarkan fenomena masalah yang bersifat empiris dan dapat diukur.

Penelitian ini dilihat dari sumber permasalahannya, maka penelitian ini menggunakan desain penelitian korelasi person product moment dengan *expost facto*. (Arikunto, 2013) menyatakan bahwa penelitian korelasi adalah suatu penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih, tanpa melakukan perubahan, tambahan atau manipulasi terhadap data yang memang sudah ada. Menurut (Sugiyono, 2017) “Penelitian *expost facto* bertujuan

menemukan penyebab yang memungkinkan perubahan perilaku, gejala atau fenomena yang disebabkan oleh suatu peristiwa, atau hal-hal yang menyebabkan perubahan pada variabel bebas secara keseluruhan sudah terjadi". Desain penelitian ini digunakan untuk mengetahui tentang ada tidaknya pengaruh antara variabel (X) dengan variabel (Y).

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

1. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri se-Gugus Rafflesia Kecamatan Natar, yang terdiri dari SD Negeri 1 Bandarejo, SD Negeri 2 Bandarejo, dan SD Negei 1 Sukadamai .
2. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2024/2025 di SD Negeri se-Gugus Rafflesia Kecamatan Natar, yang terdiri dari SD Negeri 1 Bandarejo, SD Negeri 2 Bandarejo, dan SD Negei 1 Sukadamai

## **C. Prosedur Penelitian**

Berikut tahapan-tahapan prosedur penelitian yang terdapat dalam penelitian ini

1. Melakukan penelitian pendahuluan berupa observasi kepada peserta didik kelas tinggi SD Negeri 1 Bandarejo, SD Negeri 2 Bandarejo, dan SD Negeri 1 Sukadamai .
2. Memilih subjek penelitian yaitu 231 orang peserta didik kelas tinggi di SD se-Gugus Rafflesia Kecamatan Natar.
3. Menyusun kisi-kisi dan instrumen pengumpulan data berupa angket terkait penggunaan *gadget*.
4. Menguji coba instrumen pengumpulan data (angket) kepada 20 orang peserta didik kelas tinggi di sekolah SD Negeri 1 Bandarejo yang tidak termasuk ke dalam sampel.
5. Menganalisis data dari hasil uji coba angket kepada 20 orang peserta didik kelas tinggi untuk mengetahui validitas dan reliabilitas data.
6. Melaksanakan penelitian dengan membagikan angket terkait penggunaan *gadget* kepada 70 orang peserta didik kelas tinggi di SD

Negeri 1 Bandarejo, SD Negeri 2 Bandarejo, dan SD Negeri 1 Sukadamai .

7. Menghitung dan menganalisis data yang diperoleh untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial peserta didik kelas tinggi SD Negeri 1 Bandarejo, SD Negeri 2 Bandarejo, dan SD Negeri 1 Sukadamai .
8. Interpretasi perhitungan data berdasarkan hasil di lapangan.

#### D. Populasi dan Sampel

##### 1. Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan individu, objek, atau elemen yang memiliki karakteristik tertentu dan menjadi fokus dalam suatu penelitian. Dalam penelitian, populasi mencakup semua anggota dari kelompok yang ingin diteliti. Menurut (Sugiyono, 2017), “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.

Populasi pada penelitian ini merupakan peserta didik kelas tinggi di SD Gugus Rafflesia Kecamatan Natar yang berjumlah 231 orang pesera didik. Dapat dilihat dalam tabel berikut:

**Tabel 2. Jumlah Peserta Didik Kelas Tinggi SD Gugus Rafflesia Kecamatan Natar**

No.	Nama Sekolah	Kelas	Banyak Peserta Didik	Jumlah Peserta Didik
1.	SD Negeri 1 Bandarejo	IV	27	83
		V	29	
		VI	27	
2.	SD Negeri 2 Bandarejo	IV	20	65
		V	22	
		VI	23	
3.	SD Negeri 1 Sukadamai	IV	27	83
		V	29	
		VI	27	
<b>Total</b>				231

Sumber: Dokumentasi SD se-Gugus Rafflesia Kecamatan Natar Tahun Pelajaran 2024/2025

## 2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan bagian dari populasi yang ingin diteliti oleh peneliti. Menurut Sugiyono (2020), “sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi”. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *probability sampling*. Teknik *probability* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *simple random sampling*. Teknik *simple random sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang dilakukan secara acak (*random*) sehingga setiap anggota dalam populasi memiliki kesempatan yang sama besar untuk dipilih sebagai sampel penelitian. Penentuan jumlah sampel menggunakan rumus Yamane sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{N \cdot d^2 + 1}$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

d = Presisi yang ditetapkan (10% atau 0,1)

Berdasarkan rumus tersebut diperoleh jumlah sampel (n) pada penelitian ini sebagai berikut.

$$n = \frac{N}{N \cdot d^2 + 1} = \frac{231}{231 \cdot (0,1)^2 + 1} = \frac{231}{2,31 + 1} = \frac{231}{3,31} = 69,78 = 70$$

Jumlah sampel yang ditetapkan adalah sebanyak 70 responden kelas tinggi SD se-Gugus Rafflesia Kecamatan Natar Tahun Ajaran 2024/2025. Pengambilan sampel dilakukan secara acak di setiap kelas. Cara pengambilan sampel yaitu melalui undian atau kocokan sebanyak sampel yang digunakan.

## E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019). Penelitian ini memiliki dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

### 1. Variabel Bebas

Variabel bebas (*independent*) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan dan timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas pada penelitian ini yaitu penggunaan *gadget* yang dilambangkan dengan (X).

### 2. Variabel Terikat

Variabel terikat (*dependent*) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat pada penelitian ini yaitu perilaku sosial peserta didik yang dilambangkan dengan (Y).

## F. Definisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual variabel merupakan penjelasan secara singkat dan jelas mengenai masing-masing variabel dalam penelitian. Berikut ini beberapa definisi konseptual yang berhubungan dengan yang akan diteliti:

### 1. Variabel Penggunaan *Gadget* (X)

*Gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang dirancang untuk memberikan fungsi praktis dan efisiensi dalam kehidupan sehari-hari. Biasanya portabel dan mudah digunakan, *gadget* mencakup berbagai jenis alat seperti smartphone, tablet, laptop, dan perangkat wearable lainnya.

*Gadget* berfungsi untuk memfasilitasi komunikasi, hiburan, akses informasi, dan produktivitas, serta sering kali dilengkapi dengan teknologi terkini yang mendukung konektivitas dan interaktivitas.

Selain itu, manfaat praktis yang bertujuan untuk memudahkan aktivitas sehari-hari manusia, terutama dalam mendukung peserta didik selama proses pembelajaran atau dalam memperoleh pengetahuan baru.

Penelitian ini berfokus pada adalah pada *smartphone*, mengingat bahwa sebagian besar peserta didik di tingkat sekolah dasar cenderung lebih banyak memiliki *smartphone* dibandingkan dengan jenis *gadget* lainnya.

## 2. Variabel Perilaku Sosial (Y)

Perilaku sosial merujuk pada tindakan dan interaksi individu atau kelompok dalam konteks sosial yang dipengaruhi oleh norma, nilai, dan lingkungan sosial di sekitarnya. Perilaku ini mencakup berbagai aspek, seperti komunikasi, kolaborasi, empati, dan respon terhadap orang lain. Perilaku sosial dapat bersifat positif, seperti kerjasama dan saling membantu, maupun negatif, seperti konflik dan diskriminasi.

## G. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel penelitian menurut (Sugiyono, 2016) adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari obyek atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. *Gadget*

*Gadget* adalah perangkat elektronik yang dirancang untuk tujuan tertentu. Dalam penelitian ini, peneliti akan fokus pada penggunaan *gadget* berupa *smartphone*. Berikut adalah beberapa indikator yang berkaitan dengan *gadget*:

- a. Intensitas
- b. Penggunaan Fitur
- c. Waktu dan Tempat
- d. Perubahan Perilaku
- e. Gangguan Kesehatan

## 2. Perilaku Sosial

Perilaku sosial didefinisikan sebagai pola tindakan, interaksi, dan respons yang ditunjukkan oleh peserta didik ketika menggunakan *gadget* dalam lingkungan sosial mereka. Dalam penelitian ini, perilaku sosial akan diukur melalui beberapa indikator sebagai berikut:

- a. Kerjasama antar individu
- b. Persaingan dengan teman sebaya
- c. Partisipasi dalam berbagai kegiatan
- d. Keterlibatan lingkungan sekitar
- e. Perhatian yang di dapat

## H. Teknik Pengumpulan Data

### 1. Teknik Angket/Kuesioner

Angket atau kuesioner adalah metode pengumpulan data yang akan diterapkan dalam penelitian ini. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan informasi mengenai dampak *gadget* terhadap perilaku sosial peserta didik. Menurut (Sugiyono, 2020), angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.

Peneliti menggunakan metode angket atau kuesioner sebagai sarana untuk mendapatkan data dari peserta didik. Kuesioner terdiri dari sejumlah pertanyaan atau pernyataan di mana responden hanya perlu mencentang salah satu jawaban yang tersedia dalam pilihan yang telah disiapkan.

## I. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dilakukan untuk memperoleh data yang objektif yang diperlukan untuk menghasilkan kesimpulan dan penelitian yang objektif. Instrumen penelitian harus memenuhi persyaratan yang baik untuk mendapatkan data yang lengkap.

Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang akan diteliti. Jumlah instrumen yang digunakan tergantung jumlah variabel yang diteliti (Riduwan, 2014).

### 1. Angket

Angket atau kuesioner adalah salah satu metode pengumpulan data yang akan diterapkan dalam penelitian ini. Kuesioner terdiri dari serangkaian pertanyaan atau pernyataan di mana responden hanya perlu mencentang salah satu jawaban dari pilihan yang telah disediakan. Kisi-kisi instrument angket dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Angket

Variabel	Indikator	Pertanyaan		Jumlah Item
		Positif	Negatif	
Penggunaan Gadget	Tingkat intensitas berupa tingkat keseringan menggunakan <i>gadget</i>	1	2,3,4	4
	Penggunaan fitur-fitur yang ada di dalam <i>gadget</i>	5,6,7	8,9,10	10
	Pemilihan waktu dan tempat dalam menggunakannya	11-13	14,15	15
	Timbulnya perubahan perilaku	16	17-20	20
	Gangguan kesehatan	21	22-25	25
Perilaku Sosial	Kerjasama antar individu	26-28	29,30	30
	Persaingan dengan teman sebaya	31-34	35,36	36
	Partisipasi dalam berbagai kegiatan	37-39	40	40
	Keterlibatan lingkungan sekitar	41-43	44,45	45
	Perhatian yang di dapat	46-48	49,50	50
	Jumlah Pernyataan			50

Sumber: (Unoviana, 2014 dan Rakhmat, 2012)

Adapun penetapan skor jawaban setiap pernyataan adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. Skor Jawaban Angket**

<b>Pernyataan Positif</b>	<b>Skor</b>	<b>Pernyataan Negatif</b>	<b>Skor</b>
Selalu	4	Selalu	1
Sering	3	Sering	2
Kadang-kadang	2	Kadang-kadang	3
Tidak Pernah	1	Tidak Pernah	4

Sumber: (Sugiyono, 2017)

Adapun rubrik penskoran sebagai berikut:

**Tabel 5. Rubrik Penskoran**

<b>Bentuk pilihan jawaban</b>	<b>Pernyataan menggunakan <i>gadget</i> dan berperilaku sosial</b>
Selalu	Setiap hari dalam 1 minggu
Sering	3-5 hari dalam 1 minggu
Kadang-kadang	1 atau 2 hari dalam seminggu
Tidak pernah	Tidak pernah dalam 1 minggu

Sumber: (Sugiyono, 2017)

## **J. Uji Persyaratan Instrumen**

Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang akan diteliti. Untuk mendapatkan data yang lengkap, maka alat instrumen harus memenuhi persyaratan yang baik. Instrumen baik dalam suatu penelitian harus memenuhi dua syarat, yaitu valid dan reliabel.

### **1. Uji Validitas Instrumen**

Valid berarti instrumen telah diuji cobakan dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas atau keshahihan instrumen adalah kemampuan instrumen untuk mengukur dan menggambarkan keadaan suatu aspek sesuai dengan maksudnya untuk apa instrumen tersebut dibuat. Instrumen pengukuran tersebut

dikatakan valid apabila dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.

Untuk menguji tingkat validitas suatu instrumen digunakan rumus korelasi product moment. Rumus korelasi *product moment* yang digunakan yaitu rumus korelasi product moment dengan angka kasar, sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

- R<sub>xy</sub> = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y
- N = Jumlah responden/sampel variabel X
- $\sum XY$  = Total perkalian X dan Y
- $\sum X$  = Jumlah nilai X
- $\sum Y$  = Jumlah skor Y

Kriteria pengujian yang digunakan adalah, jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = n$ , maka alat ukur tersebut dinyatakan valid. Sebaliknya jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = n$  maka alat ukur tersebut dinyatakan tidak valid (Rusman, 2019).

Dalam perhitungan uji validitas ini menggunakan bantuan *Microsoft Office Excel* 2010.

Pelaksanaan uji coba instrumen angket dilaksanakan pada hari Rabu, 19 Februari 2025. Responden yang digunakan dalam uji coba instrumen penelitian ini adalah 20 peserta didik kelas tinggi SD Negeri 1 Bandarejo, Kecamatan Natar yang tidak termasuk ke dalam sampel penelitian. Berdasarkan hasil data perhitungan validasi instrumen angket dengan  $n=20$  serta signifikansi sebesar 0,05 dengan  $r_{tabel} = 0,444$ .

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen Angket

No	Nomor Pernyataan	Keterangan	Jumlah
1.	Penggunaan <i>Gadget</i> : 1, 2, 4, 5, 6, 7,8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 18, 19, 22, 23, 24, 25	Valid	20
	Perilaku Sosial: 26, 27, 28, 29, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 50	Valid	23
2.	Penggunaan <i>Gadget</i> : 3, 15, 17, 20, 21	Tidak Valid	5
	Perilaku Sosial: 30 dan 49	Tidak Valid	2

Sumber: Data hasil peneliti 2025

Berdasarkan tabel 6, hasil perhitungan uji validitas instrumen angket, dinyatakan bahwa item pernyataan penggunaan *gadget* (X) yang valid berjumlah 20 item dan 5 item yang tidak valid. Sementara untuk item pernyataan perilaku sosial yang valid berjumlah 23 item dan item pernyataan yang tidak valid berjumlah 2. Sebanyak 43 item secara keseluruhan yang dinyatakan valid tersebut akan digunakan peneliti sebagai pernyataan angket penelitian. Perhitungan validitas dapat dilihat pada lampiran 7 halaman 84.

## 2. Uji Reliabilitas Instrumen

Instrumen dikatakan reliabilitas apabila instrumen tersebut konsisten dalam hasil ukurnya sehingga dapat dipercaya. Instrumen yang dapat dipercaya akan menghasilkan data yang dapat dipercaya pula. Uji reliabilitas perlu dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengukuran dapat memberikan hasil yang relatif sama apabila melakukan pengukuran kembali pada objek yang sama.

Instrumen yang valid belum tentu reliabel, maka perlu diuji reliabilitasnya. Instrumen dapat dikatakan reliabel jika instrumen

tersebut dapat digunakan beberapa kali untuk mengukur suatu objek. Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan rumus cronbach alpha. Rumus cronbach alpha adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

- $r_{11}$  = Reliabilitas instrumen
- $n$  = Banyaknya butir pertanyaan
- $\sum \sigma^2 b_1$  = Jumlah varians butir
- $\sigma^2 t$  = Varians total

Perhitungan reliabilitas instrument dilakukan dengan menggunakan program *Microsoft Office Excel 2010*. Pernyataan yang telah dinyatakan valid kemudian di analisis reliabilitasnya.

Hasil analisis kemudian dibandingkan dengan tingkat reabilitas dengan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 7. Interpretasi koefisien korelasi nilai r**

Koefisien korelasi r	Kriteria Reabilitas
0,80 - 1,000	Sangat Tinggi
0,60 - 0,799	Tinggi
0,40 - 0,599	Cukup
0,20 - 0,399	Rendah
0,00 - 0,199	Sangat Rendah

Sumber: Sugiyono, (2017)

Suatu pernyataan dapat dikatakan reliable jika reabilitas tersebut berada pada reliabilitas tinggi atau sangat tinggi. Hasil uji reliabilitas instrument angket penggunaan *gadget* (X) menggunakan rumus *cronbach alpha*  $r_{11}$  yang dikonsultasikan dengan  $r_{tabel product moment}$  dengan  $n = 20$ , signifikansi atau  $\alpha$  sebesar 5% diperoleh  $r_{11} = 0,911$  yang berada dalam kategori sangat tinggi sehingga instrument angket dikatakan reliabel dan dapat digunakan. Data lengkap dapat dilihat pada lampiran 8 halaman 85.

Sementara untuk hasil perhitungan uji reliabilitas angket perilaku sosial (Y) menggunakan rumus *cronbach alpha*  $r_{11}$  yang dikonsultasikan dengan  $r_{tabel\ product\ moment}$  dengan  $n = 20$ , signifikansi atau  $\alpha$  sebesar 5% diperoleh  $r_{11} = 0,895$  yang berada dalam kategori sangat tinggi sehingga instrument angket dikatakan reliabel dan dapat digunakan. Data lengkap dapat dilihat pada lampiran 10 halaman 87.

## K. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan untuk mendapatkan data menjadi informasi sehingga karakteristik data tersebut jadi mudah untuk dipahami. Sebelum menguji hipotesis, maka harus melakukan uji prasyarat analisis data terlebih dahulu. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kuantitatif.

Analisis data ini berkaitan dengan perhitungan menjawab rumusan masalah dan pengujian hipotesis diajukan untuk mengetahui tentang ada atau tidaknya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial peserta didik kelas tinggi SD se-Gugus Rafflesia Kecamatan Natar.

### 1. Uji Prasyarat Analisis Data

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui apakah data yang berasal dari peserta didik berupa nilai jawaban angket berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data menggunakan rumus chi kuadrat dengan perhitungan secara manual.

Adapun langkah-langkah dalam menghitung uji normalitas, sebagai berikut:

- 1) Mencari nilai terbesar dan terkecil
- 2) Mencari nilai rentang (R) dengan rumus,  
 $R = \text{nilai terbesar} - \text{nilai terkecil}$

3) Mencari banyak kelas (BK) dengan rumus.

$$BK = 1 + 3,3 \log n$$

4) Mencari panjang kelas interval

$$I = \frac{R}{BK}$$

5) Membuat tabel penolong

6) Mencari rerata

7) Mencari simpangan baku

8) Membuat data frekuensi

Dengan dasar pengambilan kriteria keputusan dalam uji normalitas ini adalah sebagai berikut:

- Jika  $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$  berdistribusi data normal
- Jika  $X^2_{hitung} \geq X^2_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$  berdistribusi data tidak normal

#### b. Uji Linieritas

Uji linieritas dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak.

Uji linieritas bertujuan untuk memastikan hubungan antara variabel X terhadap variabel Y bersifat linier. Untuk uji linieritas dihitung menggunakan bantuan uji SPSS.

Adapun langkah-langkah untuk melakukan uji linieritas data kuesioner atau angket menggunakan SPSS sebagai berikut:

- 1) Buka program SPSS, klik menu *Variable view*, selanjutnya pada bagian name dituliskan variabel yang akan di uji penggunaan *gadget* dan perilaku sosial. Kemudian pada decimal ubah semua menjadi angka.
- 2) Setelah itu, klik data view lalu masukkan kedua data yang telah disiapkan

- 3) Berikutnya, dari menu utama SPSS pilih *Analyze*, lalu klik *Compare means*, dan pilih *means*
- 4) Pada SPSS akan muncul kotak dengan nama *means*. Kemudian masukkan variabel penggunaan *gadget* ke kotak *Independent list* dan variabel perilaku sosial ke kotak *dependent list*.
- 5) Selanjutnya klik options pada bagian “*Statistic for First Layer*” pilih *Test of Linearity* kemudian klik *continue*.
- 6) Langkah terakhir adalah ok untuk mengakhiri perintah, maka akan muncul output SPSS. Dalam hal ini cukup perhatikan pada tabel output Anova table.

Dasar pengambilan kriteria keputusan dalam uji linieritas ini adalah sebagai berikut :

- Jika nilai *Deviation from Linearity Sig.*  $> 0,05$ , maka ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel *independent* dengan variabel *dependent*.
- Jika nilai *Deviation from Linearity Sig.*  $< 0,05$ , maka ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel *independent* dengan variabel *dependent*.

## 2. Uji Hipotesis

Pengujian selanjutnya yaitu pengujian hipotesis yang berfungsi untuk mencari makna pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan antara variabel *independent* kepada variabel *dependent*.

Sebagaimana dikemukakan oleh (Sugiyono, 2018) “Secara statistik hipotesis diartikan sebagai pernyataan mengenai keadaan populasi (parameter) yang akan diuji kebenarannya berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian (statistik). Jadi maksudnya adalah taksiran keadaan populasi melalui data sampel”.

Berikut uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

Uji hipotesis satu digunakan untuk menguji ada tidaknya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial peserta didik kelas tinggi SD se-Gugus Rafflesia Kecamatan Natar. Untuk mengujinya menggunakan uji hipotesis persamaan regresi sederhana menurut (Sugiyono, 2015) dengan rumus:

$$\hat{Y} = \alpha + bX$$

Keterangan:

Y = Nilai yang diprediksikan

$\alpha$  = Konstanta atau bila harga X = 0

b = Koefisien regresi

X = Nilai variabel *independen*

Hipotesis pada penelitian ini berbunyi:

Ha : Terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial peserta didik kelas tinggi di SD se-Gugus Rafflesia Kecamatan Natar.

Ho : Tidak terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial peserta didik kelas tinggi di SD se-Gugus Rafflesia Kecamatan Natar.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan data yang diperoleh dan penelitian yang dilaksanakan terkait pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial peserta didik kelas tinggi SD se Gugus Rafflesia Kecamatan Natar, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial peserta didik kelas tinggi SD se Gugus Rafflesia Kecamatan Natar, ditunjukkan dengan koefisien korelasi sebesar korelasi 0,96 atau 96% yang berada pada sangat tinggi.

### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan adanya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial peserta didik kelas tinggi SD se Gugus Rafflesia Kecamatan Natar, peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

#### 1. Peserta Didik

Peserta didik sebaiknya menggunakan *gadget* dengan lebih bijak lagi sebagaimana mestinya sesuai dengan usianya. Seperti memanfaatkan *gadget* untuk bersosialisasi, menanyakan kabar teman-temannya, berdiskusi mengenai pembelajaran melalui grup *WhatsApp*, mencari materi pelajaran atau menonton video tentang edukasi, dan lain sebagainya. Sehingga peserta didik dapat lebih peduli terhadap lingkungan sekitar dan lebih giat lagi untuk terus belajar yang kemudian akan mempermudah peserta didik ketika menjawab pertanyaan atau soal di sekolah.

## 2. Pendidik

Pendidik sebagai pengelola kelas sebaiknya lebih aktif lagi dalam pendampingan kepada peserta didik dalam menggunakan *gadget* di sekolah. Salah satunya dengan memanfaatkan *gadget* sebagai alat komunikasi di grup bersama peserta didik agar membangkitkan perilaku sosialnya dan sebagai fasilitas penunjang pembelajaran di era digital ini. Selain itu, pendidik bisa lebih banyak berkomunikasi dengan orang tua peserta didik terkait dengan penggunaan *gadget* agar dapat dipantau dengan baik ketika di rumah, sehingga segala permasalahan yang ada pada peserta didik dapat segera terselesaikan.

## 3. Orang Tua

Orang tua perlu mengawasi anak saat menggunakan *gadget* sehingga perihal apapun yang diakses peserta didik dapat diketahui oleh orang tua. Selain itu, sebaiknya orang tua membatasi waktu penggunaan *gadget* pada peserta didik agar peserta didik tidak menggunakan secara berlebihan dan mengingatkan akan kesehatan mereka.

## 4. Peneliti Lanjutan

Peneliti menyarankan untuk dapat lebih mengembangkan variabel, populasi, maupun instrument penelitian menjadi lebih baik, sehingga hasil dari penelitian selanjutnya dapat lebih maksimal dari penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, S. 2009. *Perkembangan Anak Usia Dini. Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Kencana, Jakarta.
- Akhiruddin. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Cahaya Bintang Cemerlang, Gowa.
- Al-Ayouby, M. H. 2017. *Dampak penggunaan gadget pada anak usia dini (Studi di PAUD dan TK. Handayani Bandar Lampung)*.
- Arifin, B. S. 2015. *Psikologi Sosial*. Pustaka Setia Bandung.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Aunurrahman. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Alfabeta, Bandung.
- Bimo, W. 2002. *Psikologi Belajar*. Andi Offset, Yogyakarta.
- Diana dan Sri, H. 2018. Hubungan tingkat penggunaan aplikasi *game* pada *gadget* terhadap perkembangan sosio-emosional anak usia sekolah. *Proseeding HEFA, STIKES Cendekia Utama Kudus*.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Dwi, S. dkk. 2011. *Ilmu Pendidikan*. UNY Press, Yogyakarta.
- Fitriahadi, E. dan Daryanti, M. 2021. *Penggunaan Gadget Sebagai Dampak Gangguan Pemusatan Perhatian*. CV Budi Utama, Yogyakarta.
- Fitriyani, Z. 2019. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas V di MI NU Matholi'ul Huda Bakalankrapyak Kaliwungu Kudus Tahun Pelajaran 2018/2019*. (Skripsi) Fakultas Tarbiyah, Institut Negeri Agama Kudus. (<http://doi.org/repository.iainkudus.ac.id/3377/>. Diakses 26 November 2024).
- Haryanto, A. T. 2020. *Riset: Ada 175,2 juta pengguna internet di Indonesia*. <https://doi.org/inet.detik.com/cyberlife/d-4907674/riset-ada-1752-juta-pengguna-internet-di-indonesia>. diakses pada 18 November 2024

- Hayati, U. 2017. Nilai-nilai dakwah : aktivitas ibadah dan perilaku sosial. *INJECT: Interdisciplinary Journal of Communication*, 2(2):175-192. (<https://inject.iainsalatiga.ac.id/index.php/INJECT/article/download/1324/832>). Diakses 20 November 2024).
- Iswidharmanjaya, D. 2014. *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*. Bisakimia, Yogyakarta.
- Kartika, D. 2018. *Gadget No Buku Yes*. Pustaka Saga, Surabaya.
- Kartiwin, A.S.R, dan Aris, F. 2021. Pengaruh Penggunaan *Gadget* Dan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas V dan VI SD Prembulan Pandowan Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(5):1320-1326.
- Khudriyah dan Najahah, A. 2020. The Students' Discipline And Social Behavior Of Ma Miftahul Ulum Cermenan Ngoro Jombang Correlation. *Jurnal Urwatul Utsqo*, 9(1):25-40. (<https://jurnal.stituwjombang.ac.id/index.php/UrwatulWutsqo/article/view/182>). Diakses 20 November 2024).
- Lefudin. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Dilengkapi dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran dan Metode Pembelajaran*. DeePublish, Yogyakarta.
- Marpaung, J. 2018. Pengaruh penggunaan *gadget* dalam kehidupan. *Jurnal Kopasta*, 5(2): 55-64. (<https://www.journal.unrika.ac.id/index.php/kopastajournal/article/viewFile/1521/1107>). Diakses 28 November 2024).
- Muhibbin, S. 2011. *Psikologi Belajar*. PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Rakhmat, J. 2012. *Psikologi Komunikasi*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- RENI, D. Y. 2024. Pengaruh penggunaan *gadget* dan game online terhadap interaksi sosial peserta didik di kelas tinggi sekolah dasar negeri.
- Riduwan. 2014. *Metode dan Tehnik Penyusunan Proposal Penelitian*. Alfabeta, Bandung.
- Rohmah, C.O. 2017. *Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta*. (Skripsi) Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta. (<https://doi.org//eprints.uny.ac.id/47292/>). Diakses 30 November 2024).
- Roria, R. 2019. *Implementasi undang-undang nomor 35 tahun 2014 tentang perlindungan anak terhadap perlindungan hak-hak anak korban kekerasan seksual: Studi di Unit Layanan Terpadu Perlindungan Sosial Anak Integratif Kabupaten Tulungagung* (Doctoral dissertation, Universitas Islam

- Negeri Maulana Malik Ibrahim).  
(<http://etheses.uinmalang.ac.id/id/eprint/69042>)
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, E. A. 2021. Dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak di desa jekulo kudus. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2132-2140. (<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1161>)
- Saputra, R.B. 2019. *Hubungan Penggunaan Gadget dan Game Online Dengan Karakter Sosial*. (Skripsi) Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Magelang., 14.
- Sari, R. P., & Saputra, B. 2021. Sistem Pemilihan Smartphone Berdasarkan Spesifikasinya Pada Mahasiswa Sistem Informasi Universitas Tanjungpura Menggunakan Metode Simple Additive Weighting (SAW). *Jurnal Sistem Komputer dan Informatika (JSON)*, 2(3), 329-338. (<https://doi.org/10.30865/json.v2i3.3038>)
- Harahap S. R, dkk. 2018. Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri 12 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar KIP Unsyiah*. 3(1) : 1-15 hlm. (<https://doi.org/10.24815/primary.v3i1.8649>)
- Siti, N., Muhammad, Y. E. H. 2016. Pembinaan Perilaku Sosial Remaja Penghuni Yayasan Islam Media Kasih Kota Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kewarganegaraan Unsyiah*, 1,194.
- Suardi, M. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Deepublish, Yogyakarta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sukirman. 2017. Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Berbasis Game Untuk Mengajarkan Perilaku Santun di Media Sosial. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 1(1), 30–37. (<https://doi.org/10.2317/jpis.v27i2.5717>)
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenademia Group, Jakarta.
- Uli, O. 2020. Pengaruh kemajuan teknologi terhadap perilaku sosial dan lingkungan anak. *Jurnal TPSDANL ANAK*, 1-7.
- Unoviana, K. 2014. *10 Alasan Anak Perlu Lepas dari Gadget*. Diakses dari [health.kompas.com/read/2014/05/12/1640161/10.Alasan.Anak.Perlu.Lepas.dari.Gadget](http://health.kompas.com/read/2014/05/12/1640161/10.Alasan.Anak.Perlu.Lepas.dari.Gadget). diakses pada 20 November 2024.

- Widya, R. 2020. Dampak Negatif Kecanduan *Gadget* Terhadap Perilaku Anak. *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(1), 29–34. (<https://journal.pancabudi.ac.id/index.php/abdiilmu/article/download/888/839/1740>)
- Wijanarko, J dan Setiawati, E. 2016. *Ayah Baik - Ibu Baik : Parenting Era Digital Pengaruh Gadget Dan Perilaku Terhadap Kemampuan Anak*. Keluarga Indonesia Bahagia, Jakarta.
- Witarsa, R., Hadi, R. S. M., Nurhananik, N., & Haerani, N. R. 2018. Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 9-20.
- Yumarni, V. 2022. Pengaruh *gadget* terhadap anak usia dini. *Jurnal Literasiologi*, 8(2), 556623. (<https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.369>)
- Zaini, M. dan Soenarto, S. 2019. Persepsi orangtua terhadap hadirnya era teknologi digital di kalangan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidika*. 5(3) : 245-264.