

**PENGARUH *GADGET* TERHADAP PERILAKU
SOSIAL DAN MINAT BELAJAR SISWA SD**

LITERATUR RIVIEW

SKRIPSI



Oleh :

**Aprelio Andre P
Nim. 1701035**

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS dr. SOEBANDI
2022**

**PENGARUH *GADGET* TERHADAP PERILAKU
SOSIAL DAN MINAT BELAJAR SISWA SD**

LITERATUR RIVIEW

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan (S.Kep)



Oleh :

**Aprelio Andre P
Nim. 1701035**

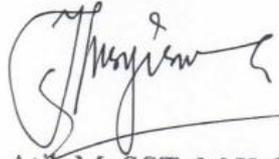
**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS dr. SOEBANDI
2022**

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi penelitian ini telah diperiksa oleh pembimbing dan telah disetujui untuk mengikuti seminar hasil pada Program Studi Sarjana Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas dr. Soebandi Jember

Jember, 06 Maret 2022

Pembimbing I,



Syiska Atik M, SST, M.Keb
NIDN. 4017047801

Pembimbing II,



Prestasianita Putri, S.Kep., Ns., M.Kep
NIDN. 198908 201805 2 163

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir yang berjudul (*Pengaruh Gadget Terhadap Perilaku Sosial Dan Minat Belajar Siswa SD*) telah diuji dan disahkan oleh Program Studi Sarjana Keperawatan pada:

hari : Jumat

tanggal : 11 November 2022

tempat : Fakultas Program Studi Ilmu Keperawatan

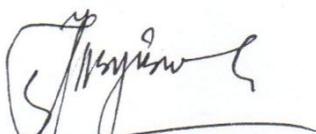
Universitas dr. Soebandi Jember

Tim Penguji
Ketua,



Yuniasih Purwaningrum, SST., M.Kes
NIDN. 4005067901

Penguji II,



Syiska Arik M, SST., M.Keb
NIDN.4017047801

Penguji III,



Prestasianita Putri, S.Kep., Ns., M.Kep
NIDN. 198908 201805 2 163

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan
Universitas dr. Soebandi Jember,



Hella Melody Nursina, S.Kep., Ns., M.Kep
NIDN. 0706109104

LEMBAR PERNYATAAN ORISINILITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku Sosial dan Minat Belajar Siswa SD” adalah karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi manapun.

Nama : Aprelio Andre P

Nim : 1701035

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penyusunan Skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah. Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dan atau sanksi lainnya, sesuai dengan norma yang berlaku dalam perguruan tinggi ini.

Jember, 22 September 2022



Aprelio Andre P
(17010135)

SKRIPSI

**PENGARUH *GADGET* TERHADAP PERILAKU SOSIAL DAN MINAT
BELAJAR SISWA SD**

Oleh :

**Aprelio Andre P
Nim. 1701035**

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Syiska Atik m. SST., M.Keb

Dosen Pembimbing Anggota : Prestasianita Putri, S.kep., Ns., M.Kep

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis diberi kemudahan dalam menyelesaikan tugas akhir. Karya ilmiah ini saya persembahkan untuk :

1. Bapak dan Ibuk, kakak tercinta dan kakak ipar saya beserta istri dan anak tercinta. Serta keluarga besar yang telah senantiasa mendoakan, memberikan kasih sayang, support, dan membiayai pendidikan saya untuk menyelesaikan pendidikan S1 Keperawatan.
2. Sahabat tercinta terkasih dan tersayang yang senantiasa memberi support, motivasi, tempat berdiskusi dan berkeluh kesah, serta bantuan ide selama dibangku perkuliahan dan penyusunan karya ilmiah ini.
3. Almamater tercinta Universitas dr.Soebandi Jember.

MOTTO

”Pengetahuan yang baik adalah yang memberikan manfaat, bukan hanya diingat”

(Imam Syafi’i)

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penyusunan Skripsi *literatur riview* ini dapat terselesaikan. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan menyelesaikan pendidikan Program Sarjana Keperawatan Universitas dr. Soebandi dengan judul “Pengaruh *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Dan Minat Belajar Siswa SD”.

Selama proses penyusunan *Study Literature Riview* ini penulis dibimbing dan dibantu oleh berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Drs. H. Said Mardjianto, S.Kep., Ns., MM selaku Rektor Universitas dr. Soebandi Jember.
2. Hella Meldy Tursian, S.Kep., Ns., M.Kep selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas dr. Soebandi Jember.
3. Irwina Angelia Silvanasari, S.Kep., Ns., M.Kep selaku Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan Universita dr. Soebandi Jember.
4. Yuniasih Purwaningrum, SST., M.Kes selaku ketua penguji yang telah memberikan masukan dan pengarahan guna penyempurnaan penulisan skripsi ini.
5. Syiska Atik m, SST., M.Keb selaku pembimbing I dan penguji I yang telah memberikan nasehat-nasehat dan meluangkan waktu untuk membimbing penulis dengan penuh kesabaran.

6. Prestasianita Putri, S.Kep., Ns., M.Kep selaku pembimbing II dan penguji II yang telah memberikan nasehat-nasehat dan meluangkan waktu untuk membimbing penulis dengan penuh kesabaran.

Dalam penyusunan tugas akhir ini penulis menyadari masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran untuk perbaikan di masa mendatang.

Jember, 22 September 2022

Aprelio Andre p

17010135

ABSTRAK

P, Aprelio. Andre.*. M, Syiska. Atik.**. Putri, Prestasianita.***. 2022. *Literature Review: Pengaruh Gadget Terhadap Perilaku Sosial Dan Minat Belajar Siswa SD*. Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas dr. Soebandi Jember.

Latar Belakang: *Gadget* merupakan suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus dan praktik dalam penggunaannya. *Gadget* telah menciptakan perubahan begitu besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang, serta memberikan dampak sangat besar pada nilai-nilai kebudayaan, minat belajar, perilaku sosial dan psikologis seseorang (Chusna, 2017). **Tujuan Penelitian:** Untuk mengidentifikasi pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial dan minat belajar siswa SD berdasarkan studi literature. **Metode Penelitian:** Penelitian ini menggunakan *Studi Literatur Review* dengan desain penelitian Korelasional dengan pendekatan *Crosssectional* dan *Case Control* metode pengumpulan artikel menggunakan database *Google Scholar*. **Hasil:** Dari ke 5 artikel didapatkan bahwa 3 artikel tentang pengaruh *gadget* terhadap perilaku sosial siswa menunjukkan nilai signifikan rata-rata ketiga jurnal sebesar $0.000 < 0.05$, yang artinya menunjukkan bahwa perilaku sosial siswa sangat dipengaruhi oleh pemakaian *gadget* secara signifikan. Dan 2 artikel tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa menunjukkan rata-rata nilai uji korelasi berada diantara 0.70 – 0.90 yang termasuk dalam artian taraf tinggi, yang memiliki artian bahwa penggunaan *gadget* tidak memiliki pengaruh negatif terhadap minat belajar siswa. **Diskusi:** Hasil *literature review* ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku sosial siswa dan tidak berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

Kata Kunci: *Gadget*, Perilaku Sosial, Minat Belajar

* Peneliti

**Pembimbing I

***Pembimbing II

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN ORISINILITAS	v
HALAMAN PEMBIMBINGA.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
MOTTO	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
DATAR SINGKATAN	xvii
BAB. 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB. 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 <i>Gadget</i>	6
2.2 Perilaku Sosial.....	10
2.3 Minat Belajar.....	18
2.4 Kerangka Konseptual	21
BAB. 3 METODE PENELITIAN	22
3.1 Strategi Pencarian <i>Literature</i>	22

3.2 Kriterion Inklusi dan Eksklusi.....	24
3.3 Seleksi Studi dan Penilaian Kualitas.....	25
3.4 Analisis Jurnal.....	27
BAB. 4 HASIL DAN ANALLISIS.....	33
4.1 Karakteristik Studi	33
4.2 Karakteristik Responden Studi.....	34
4.3 Identifikasi Intensitas Peggunaan <i>Gadget</i>	35
4.3 Indentifikasi Perilaku Sosial Dan Minat Belajar.....	36
4.3 Analisis Pengaruh <i>Gadget</i> Terrhadap Perilaku Social Dan Minat Belajar Siswa.....	38
BAB 5 PEMBAHASAN	44
5.1 Pembahasan.....	44
5.1.1 Mengindentifikasi intensitas pemggunaan gadget	44
5.1.2 Mengindentifikasi perilaku social dan minat belajar siswa	45
5.1.3 Anlisis Pengaruh <i>Gadget</i> Terhadap Perilaku Social Dan Minat Belajar Siswa.....	47
BAB. 6 KESIMPULAN DAN SARAN.....	50
6.1 Kesimpulan	50
6.2 Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN.....	56

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Perbandingan perilaku sebelum dan sesudah <i>gadget</i> menjadi kebutuhan	17
Tabel 3.1 Kata Kunci	23
Tabel 3.2 Kriteria Inklusi dan Eksklusi.....	24
Tabel 3.3 Analisis Jurnal.....	27
Tabel 4.1 Karakteristik Studi	33
Tabel 4.2 Karakteristik Responden Studi.....	34
Tabel 4.3 Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	35
Tabel 4.4 Identifikasi Perilaku Sosial Dan Minat Belajar.....	36
Tabel 4.3 Identifikasi Pengaruh <i>Gadget</i>	38

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka konsep pengaruh <i>Gadget</i> terhadap Perilaku Sosial dan Minat Belajar	21
Gambar 3.1 Diagram Kerangka Kerja <i>Literature Review</i>	26

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Jadwal Kegiatan Penelitian.....	57
Lampiran 2 Lembar Konsultasi Pembimbing	58
Lampiran 3 Jurnal	102

DAFTAR SINGKATAN

AS	: Ameika Serikat
COVID	: Corona Virus Diases
DARING	: Dalam Jaringan
GPS	: <i>Global Positioning System</i>
INTERNET	: <i>Intenational Network</i>
ITB	: Institut Teknologi Bandung
KBBI	: Kamus Besar Bahasa Indonesia
MI	: Madrasah Ibtidaiah
PC	: <i>Personal Compute</i>
PDA	: <i>Personal Digital Assistanst</i>
SD	: Sekolah Dasar
SMS	: <i>Short Message Service</i>
SMP	: Sekolah Menenngah Pertama
SUSENAS	: Survei Sosial Ekonomi Nasional

BAB I.

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Pada abad ke 21 ini teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat dan semakin canggih. Perkembangan yang sangat menonjol yaitu perkembangan pada teknologi komunikasi dan informasi. Perkembangan teknologi yang sangat dirasakan adalah dengan adanya pembaruan pada alat komunikasi berupa *gadget*. Menurut Nita (2021) menyatakan bahwa *gadget* merupakan suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus dan praktik dalam penggunaannya. *Gadget* telah menciptakan perubahan begitu besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang, serta memberikan dampak sangat besar pada nilai-nilai kebudayaan, minat belajar, perilaku sosial dan psikologis seseorang (Chusna, 2017).

Gadget menjadi kebutuhan yang sangat penting saat ini di tengah masyarakat terutama siswa. Dengan *gadget* siswa dapat melakukan banyak hal, seperti sekolah berbasis *daring*, bermain *game*, *sosial media*, dan lain-lain. Adapun dampak negatif dari penggunaan *gadget* yaitu tidak bisa mengontrol dirinya untuk menggunakan *gadget* dan mengakibatkan anti sosial juga malas belajar (Hablaini, 2020). Nursikuwagus (2020) menyatakan bahwa sekitar 5-10% pecandu *gadget* terbiasa menyentuh *gadgetnya* sebanyak 100-200 kali dalam sehari, hal ini dikuatkan oleh pernyataan seorang pakar teknologi dari ITB, Dimitri Mahayana

yang menyatakan bahwa pecandu *gadget* dapat menyentuh *gadgetnya* 4,8 menit sekali, sehingga hal ini menyebabkan seorang pecandu *Gadget* sulit untuk menjalani kehidupan nyata, misalnya mengobrol atau memperhatikan pembelajaran.

Pada tahun 2018 penetrasi pengguna internet di Indonesia naik sebesar 10,12% dibanding tahun sebelumnya dengan pengguna terbanyak berada di Pulau Jawa yang mencapai 55%. Kelompok usia pengguna internet terbanyak berada pada usia 15 hingga 19 tahun, kemudian kelompok terbanyak kedua adalah umur 20 hingga 24 tahun. (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2019). Data akses internet di Jawa Timur diperoleh dari Survei Sosial Ekonomi Nasional (SUSENAS) 2017 oleh Badan Pusat Statistik (BPS) yang melibatkan 300.000 responden se-Indonesia. Dari total responden tersebut 25.248 responden di antaranya merupakan anak-anak dan remaja dewasa di Jawa Timur dengan persentase sebanyak 48% mengakses internet dalam tiga bulan terakhir (Dewi, 2021)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Syahyudin (2019) menyatakan bahwa siswa SMP Negeri 5 Tarogong Kidul Garut, dari 32 siswa tidak bisa melepaskan dari *gadget*. Hal ini dilihat dari mayoritas siswa menggunakan *gadget* selama 6 jam, bahkan salah seorang siswa akhir-akhir ini selalu mengurung diri didalam kamar sejak pulang sekolah menjelang malam, menghindari komunikasi dengan keluarganya, lupa makan dan minum serta susah diingatkan untuk belajar. Syifa (2019) berpendapat bahwa bagi para siswa, *gadget* dapat memberikan dampak negatif yaitu perilaku anti sosial dan menjadi malas untuk belajar, karena terlalu

lama dengan *gadget* sehingga tidak dapat mengatur waktunya. Jika siswa sudah terlalu sering menggunakan *gadget* atau kecanduan *gadget*, maka akan sangat sulit bagi siswa tersebut untuk melepaskan kecanduan. Sehingga siswa sekarang lebih asik dengan *gadgetnya* dibandingkan dengan orang disekitarnya. Tidak sedikit juga remaja yang menyalahgunakan *gadget* tersebut untuk mencari informasi-informasi yang tidak seharusnya. Menurut Dalillah (2019) menyatakan bahwa penggunaah *gadget* secara terus menerus akan mengakibatkan siswa kurang peduli terhadap lingkungan di sekitarnya, juga perilaku siswa akan lebih malas dalam melakukan kegiatan atau aktivitas, dan kurang konsentrasi karena terlalu fokus dengan *gadget*.

Adapun solusi agar siswa dapat dengan bijak menggunakan *gadget* khususnya dapat mengerti dampak yang ditimbulkan dalam penggunaan *gadget* terhadap perilaku siswa, serta dapat dengan bijak menggunakan fasilitas-fasilitas yang telah diberikan *gadget* untuk menambah wawasan dan pengetahuan siswa. Dapat meningkatkan hubungan dengan lingkungan dengan mengurangi intensitas dalam menggunakan *gadget* dengan lebih sering berinteraksi dengan lingkungan sekitar, baik di lingkungan sekolah maupun lingkungan rumah (Sari, 2020). Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, maka perlu dilakukan sebuah penelitian tentang “Pengaruh *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Dan Minat Belajar Siswa SD”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas maka dapat ditarik suatu rumusan masalah berupa “berdasarkan *literatur review* apakah ada pengaruh *Gadget* terhadap perilaku sosial dan minat belajar siswa SD?”

1.3. Tujuan Penelitian

1.3.1. Tujuan Umum

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pemakaian *gadget* terhadap perilaku sosial dan minat belajar siswa

1.3.2. Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus pada penelitian ini adalah :

1. Mengidentifikasi intensitas penggunaan *gadget*
2. Mengidentifikasi *gadget* terhadap perilaku sosial dan minat belajar siswa
3. Menganalisis pengaruh *gadget* terhadap perilaku sosial dan minat belajar siswa

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Bagi penulis

Diharapkan *literatur review* ini memberikan pengalaman baru bagi penulis sebagai peneliti pemula khususnya terkait dengan pengaruh *gadget* terhadap perilaku siswa.

1.4.2. Bagi perkembangan ilmu keperawatan

Diharapkan *literatur review* ini dapat memperkaya khazanah bagi Ilmu Keperawatan dalam pengembangan keilmuan khususnya Keperawatan Komunitas serta diharapkan dapat menjadi acuan dan peningkatan pengetahuan pengaruh *Gadget* terhadap perilaku siswa.

1.4.3. Bagi sekolah

Hasil *literatur review* ini dapat digunakan sebagai dasar pengambilan kebijakan pada penggunaan *gadget* terhadap siswa diharapkan pula menjadi acuan dalam memberikan kebijakan secara tepat dan efektif sebagai upaya menekan pengaruh *gadget*.

BAB 2.

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Gadget*

2.1.1 *Pengertian Gadget*

Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alatelektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. *Gadget* (Bahasa Indonesia: acang) adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. *Gadget* dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: *computer, smartphone, consolegame* dan lainnya (Syifa, 2019).

Gadget merupakan salah satu bentuk kemajuan teknologi komunikasi yang sangat cepat selama lebih dari lima tahun terakhir. *gadget* selain memiliki fungsi utama sebagai alat komunikasi, juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana lainnya misalnya untuk bisnis, sumber informasi, penyimpanan berbagai macam data, sarana hiburan, jejaring sosial media. Para produsen *gadget* mempromosikan sebagai alat dokumentasi (Syahyudin, 2019).

Smartphone adalah salah satu *gadget* berkemampuan tinggi yang ditemukan dan diterima secara luas oleh berbagai Negara di belahan dunia. Selain berfungsi

untuk melakukan dan menerima panggilan, *smartphone* berfungsi untuk mengirim dan menerima pesan singkat (*SMS*). Menurut Gary B, Thomas J & Misty E *Smartphone (Gadget)* adalah telepon yang bisa di pakai untuk mengakses internet yang biasanya menyediakan fungsi *Personal Digital Assistanst* (PDA), seperti fungsi kalender, buku agenda, buku alamat, kalkulator. Adapun Schmidt mengemukakan bahwa istilah *smartphone* merupakan istilah yang digunakan untuk mendeskripsikan *mobiledevice* yang menggabungkan fungsi cellphone, PDA, *audio player*, *digital camera*, *camcorder*, *Global Positioning System* (GPS) *receiver* dan *Personal Computer* (PC) (Dalillah, 2019).

2.1.2 Dampak Positif Penggunaan Gadget

Gadget memiliki fungsi dan manfaat yang relatif sesuai dengan penggunaannya. Fungsi dan manfaat *gadget* secara umum diantaranya

a. Komunikasi

Ilmu pengetahuan manusia semakin berkembang dengan pesat. Jika zaman dahulu manusia berkomunikasi melalui surat yang dikirim menggunakan burung merpati atau penunggang kuda yang memerlukan waktu sehari-hari untuk sampai ditempat yang dituju. Metode tersebut kemudian berkembang melalui tulisan yang dikirimkan melalui pos. Sekarang zaman era globalisasi manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis dan lebih efisien dengan menggunakan *smartphone* (Dalillah, 2019)

b. Sosial

Gadget memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk kita dapat berbagi berita, kabar, dan cerita. Sehingga dengan pemanfaatan tersebut dapat menambah teman dan menjalin hubungan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif lama untuk berbagi (Chusna, 2017).

c. Pendidikan

Pada era pademi *covid-19*, *gadget* menjadi peranan penting dalam melakukan pembelajaran secara daring dari rumah sehingga *gadge* memberikan peranan penting dalam keberlangsungan pembelajaran. Menurut Syahyudin (2019) menyatakan bahwa Belajar di zaman pesatnya teknologi memungkinkan peserta didik untuk bisa belajar dimana pun dan kapan pun tanpa dibatasi dinding kelas. Siswa tidak hanya terfokus pada buku bisa juga menggunakan *gadget* untuk mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang diperlukan siswa. Saat ini para siswa tidak harus pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk belajar tentang pendidikan, politik, ilmu pengetahuan umum, agama, cukup dengan *gadget* siswa mudah mengunjungi sumber-sumber ilmu tersebut secara cepat dan mudah.

2.1.3 Dampak Negatif *Gadget*

Disamping aspek manfaatnya, ada pula beberapa dampak negatif penggunaan *gadget* secara berlebihan. Efek negatif penggunaan *gadget* menurut Syahyudin (2019) diantaranya adalah sebagai berikut:.

1. Banyaknya fitur atau aplikasi yang sebenarnya tidak sesuai dengan usia siswa, dan diperparah dengan kurangnya akan nilai norma, etika, edukasi dan agama yang bisa menyebabkan siswa berperilaku menyimpang,
2. Semakin sering menggunakan *gadget* terutama dalam jarak pandang yang tidak ideal akan mengganggu kesehatan terutama pada mata. Selain itu penggunaan *gadget* pada siswa tanpa bimbingan orang tua akan mengurangi minat membaca karena terbiasa pada objek bergambar dan bergerak,

Dalam Chusna (2017) psikiater AS, Jerald Block menyatakan bahwa Ketergantungan *gadget* informasi maupun telekomunikasi memiliki kualitas *atraktif*. Di mana ketika seseorang sudah merasa nyaman dengan *gadget* yang digunakan, seolah-olah menemukan dunianya sendiri dan akan merasa sulit untuk terlepas dari kenyamanan itu. Hal ini berakibat pada hubungan dengan orang lain secara *face to face* akan menurun.

Menurut Dhalilah (2019) menyatakan bahwa salah satu dampak negatif dari penggunaan *gadget* secara berlebih adalah timbulnya sikap *Antisocial Behaviour*. Hal ini terjadi di mana ketika seseorang merasa *gadget* merupakan satu-satunya hal yang paling penting dalam hidupnya, sehingga melupakan keadaan di sekitarnya. Akan muncul ketidakpedulian dalam dirinya terhadap lingkungannya. Satu-satunya hal yang dapat menarik perhatiannya hanyalah *gadget* yang gunakan. Akibat yang timbul yaitu menjadi jarang berinteraksi dengan orang-orang yang berada di lingkungan sekitarnya, sehingga kemampuan interpersonal dan emosionalnya pun terhambat dan tidak akan berkembang.

Dampak terburuk yang akan timbul, akan kesulitan untuk bersosialisasi dan menjalin relasi dengan orang-orang di sekitarnya.

Berdasarkan pemaparan para ahli dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa *gadget* dapat berdampak positif dengan mempermudah manusia dalam berkomunikasi, serta disisi lain juga memiliki dampak negatif apabila pengguna tidak dapat menggunakan *Gadget* tersebut pada tempatnya dan hakekatnya, sehingga banyak pengguna yang menyalahgunakan *Gadget* tersebut.

2.1.4 Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku

Dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial memang benar adanya. Dengan penggunaan yang intens menyebabkan perubahan-perubahan dalam diri siswa, khususnya dalam hal perilaku sosial. Dampak yang ditimbulkan dalam dampak positif yaitu memperbanyak teman, memudahkan dalam berinteraksi jarak jauh dan mengembangkan ilmu dari sumber terpercaya. Sedangkan dalam dampak negatif yaitu kehilangan makna interaksi secara *face to face*, tidak terjalinnya kerjasama antar teman. hidup secara individualis, dan hidup dengan dunia maya (Indraswari, 2019).

2.2 Perilaku Sosial

2.2.1 Pengertian Perilaku Sosial

Sebelum membahas lebih lanjut tentang perilaku sosial, perlu diketahui pengertian perilaku itu sendiri. Perilaku biasanya disamakan dengan istilah sikap (*attitude*). Berikut ini beberapa definisi sikap yang dikemukakan oleh para ahli :

Menurut Ngalm Purwanto dalam Octavianti (2019): “Sikap dalam bahasa Inggris disebut attitude, adalah suatu cara beraksi dengan cara tertentu terhadap suatu perangsang atau situasi yang dihadapi”.

Perilaku sosial itu sendiri adalah perilaku manusia berkembang dan dipertahankan oleh anggota masyarakat yang memberi penguat pada individu untuk berperilaku secara tertentu (yang dikehendaki oleh masyarakat). Dengan demikian perilaku sosial dapat diartikan sebagai segala tingkah laku atau aktivitas yang ditampakkan oleh individu pada saat berinteraksi dengan lingkungan, baik lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat (Krisnaningrum, 2017).

Perilaku sosial memusatkan perhatiannya kepada antar hubungan antara individu dan lingkungannya yang terdiri atas bermacam-macam objek sosial dan non sosial atau tidak menyenangkan objek tersebut. Perilaku sosial seseorang merupakan sifat relatif untuk menanggapi orang lain dengan cara-cara yang berbeda. Misalnya dalam kerjasama, ada orang yang melakukan dengan tekun, sabar dan selalu mementingkan kepentingan bersama diatas kepentingan pribadinya. Menurut Nisrima (2016) menyatakan bahwa di pihak lain ada orang yang bermalasan, tidak sabaran dan hanya ingin mencari untung sendiri.

Istilah sosial memiliki arti yang berbeda-beda sesuai pemakaiannya. Istilah sosial pada ilmu sosial merujuk pada objeknya, yaitu masyarakat. Selain itu, sosial itu berkenaan dengan perilaku interpersonal individu, atau yang berkaitan dengan proses-proses sosial (Dalillah, 2019). Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perilaku sosial adalah suatu tindakan perorangan yang merupakan hasil

dari hubungan antar individu dengan lingkungannya yang merupakan tanggapan pada lingkungan sosialnya. Dalam hal ini perilaku sosial itu meliputi tanggung jawab, menghormati orang lain, tolong menolong dan partisipasi sosial.

2.2.2 Faktor Yang Mempengaruhi Prilaku Sosial

Perilaku dibagi menjadi dua jenis, yang pertama yaitu perilaku yang alami atau refleksif dan yang kedua yaitu perilaku operan atau bentukan. Perilaku yang alami yaitu perilaku yang terjadi sebagai reaksi secara spontan terhadap rangsangan yang mengenai organisme yang bersangkutan. Perilaku ini merupakan perilaku yang dibawa sejak manusia lahir. Sedangkan perilaku operan atau bentukan yaitu perilaku yang dibentuk melalui proses belajar, latihan, pembentukan dan pembiasaan. Perilaku operan atau bentukan ini dapat berubah-ubah sesuai dengan bagaimana latihan dan pembiasaan yang dilakukan (Zaelani, 2019).

Menurut Fitriyani (2019) menyatakan bahwa Perilaku sosial manusia dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu sebagai berikut:

a. Faktor internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri seseorang. Faktor-faktor tersebut dapat berupa insting, motif dari dalam dirinya, sikap, serta nafsu. Faktor internal ini dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor biologis dan faktor sosio psikologis. Faktor biologis bisa berupa faktor genetik atau bawaan dan motif biologis seperti kebutuhan makan dan minum, kebutuhan seksual serta kebutuhan melindungi diri dari bahaya. Untuk faktor sosiopsikologi berupa

kemampuan afektif yang berhubungan dengan emosional manusia, kemampuan kognitif yang merupakan aspek intelektual yang berkaitan dengan apa yang diketahui manusia serta kemampuan komatif yang merupakan aspek volisional yang berhubungan dengan kebiasaan kemauan bertindak (Fitriyani, 2019).

Begitu banyak faktor yang mempengaruhi perilaku manusia. Ketika faktor dalam diri baik maka akan menimbulkan perilaku yang baik pula. Sebaliknya ketika faktor dalam diri buruk maka akan menimbulkan perilaku yang buruk pula. Faktor internal yang bermacam-macam yang berada dalam diri seseorang akan menimbulkan bentuk perilaku sosial yang bermacam-macam (Hayati, 2017).

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri seseorang atau individu. Faktor yang timbul dari kelurgadan masyarakat akan mempengaruhi perilaku sosial seorang individu (Dalillah, 2019). Adapun faktor-faktor tersebut adalah :

1. Lingkungan Keluarga

Pendidikan yang pertama yang di kenal anak adalah lingkungan keluarga Pendidikan dalam keluarga di berikan dari anak usia dini oleh ibu,bapak dan anggota keluarga yang ada dalam lingkungan rumah dan sering berkomonikasi atau berinteraksi langsung dengan anak untuk mendukung kemampuan anak dalam pengembangan pengetahuannya pula ,yang bagaimana orang tua mengenalkan hal yang mampu menajadi pelajaran mulai dari hal sederhana

mengajarkan bagaimana anak harus mengetahui aturan makan dengan membaca doa, mengajarkan nilai-nilai agama untuk menetapkan religius anak, ketika anak mulai berusia 3-4 tahun sudah mampu memahami hal yang lebih seperti orang tua mengenalkan dan mengajarkan bagaimana seorang anak harus berbahasa yang baik dan sopan terhadap yang lebih dewasa dengannya, dan menghargai yang sebaya atau seumur dengannya (Findo, 2019).

2. Lingkungan Masyarakat

Masyarakat adalah wadah hidup bersama dari individu-individu yang terjalin dan terikat dalam hubungan interaksi serta interelasi sosial. Dalam hidup manusia yang bermasyarakat senantiasa terjadi persesuaian antar individu melalui proses sosialisasi ke arah hubungan yang saling mempengaruhi. (Dalillah, 2019).

3. Adanya Pengaruh Budaya Asing

Budaya asing yang tidak tersaring akan berpengaruh pada pola pikir remaja. Karena masa remaja cenderung meniru apa-apa saja yang ia anggap hebat, sekalipun itu bertentangan dengan norma dan adat istiadat di wilayahnya (Susanto, 2019).

2.2.3 Pengaruh *Gadget* terhadap Perilaku Sosial

Dunia sudah memasuki era baru yaitu era teknologi dan komunikasi. Perkembangan teknologi terjadi sangat pesat, teknologi terus menciptakan berbagai macam jenis *gadget* yang memiliki klasifikasi sebagai *gadget high technology*. Penggunaan *gadget* dapat dilihat langsung di tempat-tempat umum seperti sekolah, stasiun, terminal, halte bahkan di bus sekalipun. Pengguna alat sosial media ini seakan telah membudaya di masyarakat Indonesia (Musdalifah., 2017)

Kemajuan yang terjadi pada dunia perteknologian ini merupakan hal yang harus kita lihat secara kritis untuk memperhatikan segala dampak yang akan terjadi. Oleh karena itu, harus berfikir kritis sebelum menerima sebuah teknologi tertentu. *Smartphone*, dan *tablet* merupakan jenis *Gadget* yang paling diminati dan paling banyak digunakan orang-orang pada saat ini. Pengguna *smartphone* ataupun *tablet* bukan hanya orang dewasa saja, melainkan anak kecil pun sudah banyak yang menggunakannya. Mereka biasanya sering menggunakan *gadget* untuk browsing ataupun untuk mengakses situs sosial media (Dalillah, 2019).

Gadget membuat seseorang terhubung dengan teman dan komunitas yang lebih luas. Tetapi, dengan beragam fitur canggih ponsel orang menjadi lebih asyik bermain ponsel dan hal itu mengakibatkan kurangnya rasa keingintahuan sosial dan menjadikan orang lebih egois. dengan memakai ponsel, maka secara alami rasa empati dan keterikatan dengan sekitarnya ikut menurun (Wildawati., 2019)

Dengan adanya *gadget* bisa membuat seseorang yang jauh semakin dekat dan juga orang yang dekat semakin menjauh, hal ini disebabkan pribadi pengguna *gadget* cenderung tidak peduli dengan kehidupan sekitarnya yang nyata, kebanyakan dari mereka lebih asik dengan dunianya sendiri yang menyebabkan mereka seperti orang *autis*. Padahal sebagaimana diketahui kehidupan nyata jauh lebih penting dan berharga daripada kehidupan di dunia yang tidak nyata (Fitriana., 2020).

Berikut adalah perbandingan perilaku manusia antara sebelum dan sesudahnya *gadget* menjadi kebutuhan manusia:

Tabel 2.1 Pebandingan perilaku sebelum dan sesudah *gadget* menjadi kebutuhan

Sebelum	Sesudah
1. Orang-orang berdoa terlebih dahulu sebelum makan	1. <i>Selfi</i> bersama makanan sebelum dimakan kemudian <i>upload</i> di sosial media / memfoto makanan sebelum dimakan
2. Jika seseorang pergi berlibur, mereka benar-benar mencari tempat yang ingin mereka kunjungi untuk menikmati hari liburnya	2. Namun sekarang, tujuan utama berlibur adalah mendapatkan foto bagus untuk di <i>upload</i> ke sosial media
3. Dulu di tongkrongan orang lebih banyak melakukan interaksi dengan teman tongkrongannya	3. Sekarang di tongkrongan lebih banyak yang sibuk dengar <i>gadgetnya</i> masing-masing
4. Saling menyapa/mengobrol meskipun tidak kenal jika mengantri di tempat umum	4. mengantri dengan bermain <i>gadgetnya</i>
5. Dulu lebih banyak menghabiskan waktunya untuk berinteraksi dengan orang lain	5. sekarang lebih banyak menghabiskan waktu dengan <i>gadget</i>

Dari penggunaan *gadget* muncul pula dampak negatif yang perlu di waspadai seperti, penggunaan *gadget* yang berlebihan tanpa disertai oleh rasa bertanggung jawab akan menimbulkan efek negatif seperti, munculnya rasa malas, turunnya daya konsentrasi dan menurunnya nilai mata pelajaran yang disebabkan oleh siswa yang tidak mampu mengikuti proses pembelajaran akibat turunnya konsentrasi saat mereka belajar (Syahyudin, 2019). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Rini (2021) menyatakan bahwa penggunaan *Gadget* secara berlebih atau seorang pecandu *Gadget* akan berdampak pada perilaku sosialnya, seperti: anak akan kurang aktif dalam bersosialisasi maupun kurang aktif secara fisik, lupa dengan lingkungannya, serta kurangnya waktu bermain bersama teman-temannya.

2.3 Minat Belajar

Minat belajar merupakan suatu bentuk keseriusan siswa dalam memfokuskan diri mengikuti pelajaran dengan baik. Dengan minat akan mengarahkan siswa agar mendapat pengalaman belajar (Hudaya, 2018). Menurut KBBI (Depdiknas, 2008:916), “minat merupakan kecenderungan hati yang tinggi yang timbul dari hati dengan sendirinya”. Menurut (Muhibbin, 2011:152) menyatakan bahwa minat (*interest*) berarti kecenderungan dan gairah yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu”.

Minat belajar siswa memiliki peranan penting dalam keberhasilan belajar siswa. Menurut (Slameto, 2010:57) mengatakan bahwa minat belajar besar pengaruhnya terhadap belajar, karena jika bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya.

2.3.1 Indikator Minat Belajar.

Indikator minat belajar merupakan sebuah acuan untuk mengetahui minat belajar siswa. Menurut (Slameto, 2010:180) minat belajar siswa dapat di ketahui melalui beberapa indikator berikut:

1. Perasaan senang

Apabila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar.

2. Keterlibatan siswa

Keterlibatan siswa akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk mengikuti dan melakukannya, seperti siswa aktif dalam mencari, bertanya dan menjawab pertanyaan guru.

3. Ketertarikan siswa

Ketertarikan siswa dalam belajar dapat dilihat dari antusias siswa dalam mengikuti pelajaran dan tidak menunda tugas dari guru.

4. Perhatian siswa

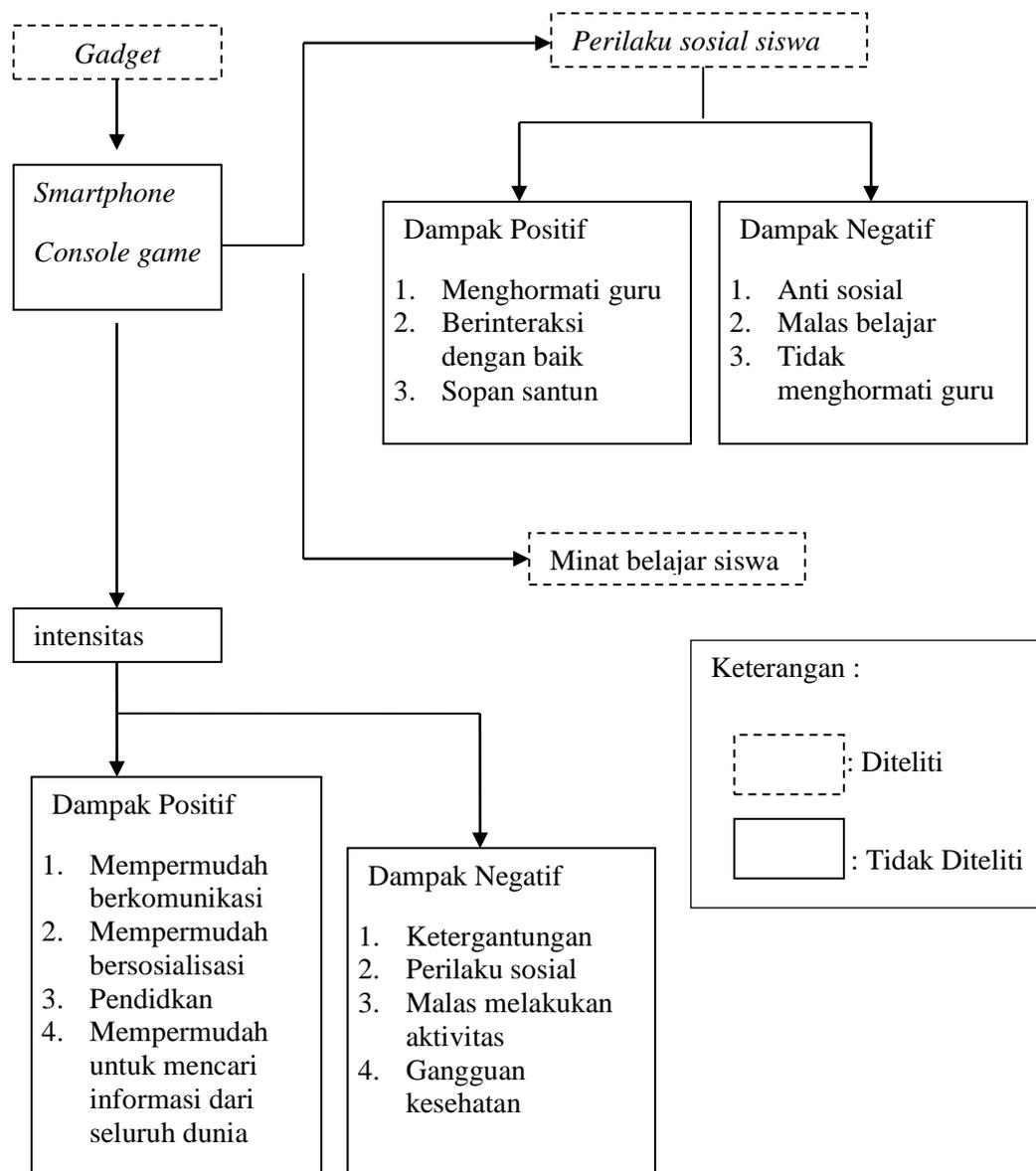
Minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Siswa

memiliki minat pada obyek tertentu maka dengan sendirinya siswa akan memperhatikan obyek tersebut. Seperti siswa mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi.

Berdasarkan pakar teknologi informasi dari Institute Teknologi Bandung (ITB), Dimitri Mahayana menyatakan bahwa sekitar 5-10% *Gadget* mania atau pecandu *Gadget* terbiasa menyentuh *Gadgetnya* sebanyak 100-200 kali dalam sehari. Jika waktu efektif manusia beraktivitas 16 jam atau 960 menit perhari, maka seseorang yang kecanduan *Gadget* akan menyentuh *Gadgetnya* itu 4,8 menit sekali. Sehingga hal tersebut menyebabkan seorang pecandu *Gadget* akan susah menjali kehidupan nyata, seperti mengobrol dan memperhatikan pembelajaran karena perhatiannya selalu tertuju pada *Gadget*. Dan bahkan jika dipisahkan dengan *gadgetnya*, maka akan timbul perasaan gelisah.

2.4 Kerangka konsep

Kerangka konsep adalah uraian atau visualisasi hubungan atau ikatan antara konsep satu dengan konsep lainnya atau variabel yang lainnya dari masalah yang ada dan ingin di teliti (Notoatmojo, 2017)



Gambar 2.1 kerangka konsep pengaruh *gadget* terhadap perilaku sosial dan minat belajar

BAB 3.

METODE

3.1 Strategi Pencarian *Literature*

3.1.1 Protokol Dan Registrasi

Rangkuman menyeluruh dalam bentuk *literature review* mengenai mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial dan minat belajar siswa smp. Protokol dan evaluasi dari *literature review* akan menggunakan ceklist PRISMA sebagai upaya menentukan pemilihan studi yang telah ditemukan dan disesuaikan dengan tujuan dari *literature revuew* ini.

3.1.2 Database Pencarian

Penelitian ini merupakan *literature review*, dimana data dalam penelitian ini menggunakan data sekunder yang bukan diperoleh dari pengamatan langsung, akan tetapi diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu. Pencarian sumber data sekunder dilakukan pada bulan September – November 2021 berupa artikel atau jurnal nasional dan jurnal internasional yang menggunakan *pubmed* dan Google Scholar.

3.1.3 Kata Kunci

Pencarian artikel atau jurnal menggunakan kata kunci dan *Boolean operator* (DAN, ATAU TIDAK, atau DAN TIDAK) yang digunakan peneliti untuk memperluas dan menspesifikkan hasil pencarian, sehingga mudah dalam menentukan artikel yang digunakan. Kata kunci dalam *literature review* ini terdiri dari sebagai berikut *Keywords* : “Pengaruh *gadget*” OR “*The influence of gadget*” OR “*smartphone influence*” AND ”Perilaku sosial” OR “*Sosial behavior*” AND “Minat belajar” OR “*interest to learn*”

Tabel 3.1 Kata kunci

Pengaruh <i>gadget</i>	Perilaku sosial	Minat belajar
OR	OR	OR
<i>The influence of gadget</i>	<i>Sosial behavior</i>	<i>interest to learn</i>
OR		
<i>smartphone influence</i>		

3.2 Kriteria Inklusi Dan Eksklusi

Strategi yang digunakan dalam mencari artikel menggunakan *PEOS framework*, yaitu terdiri dari :

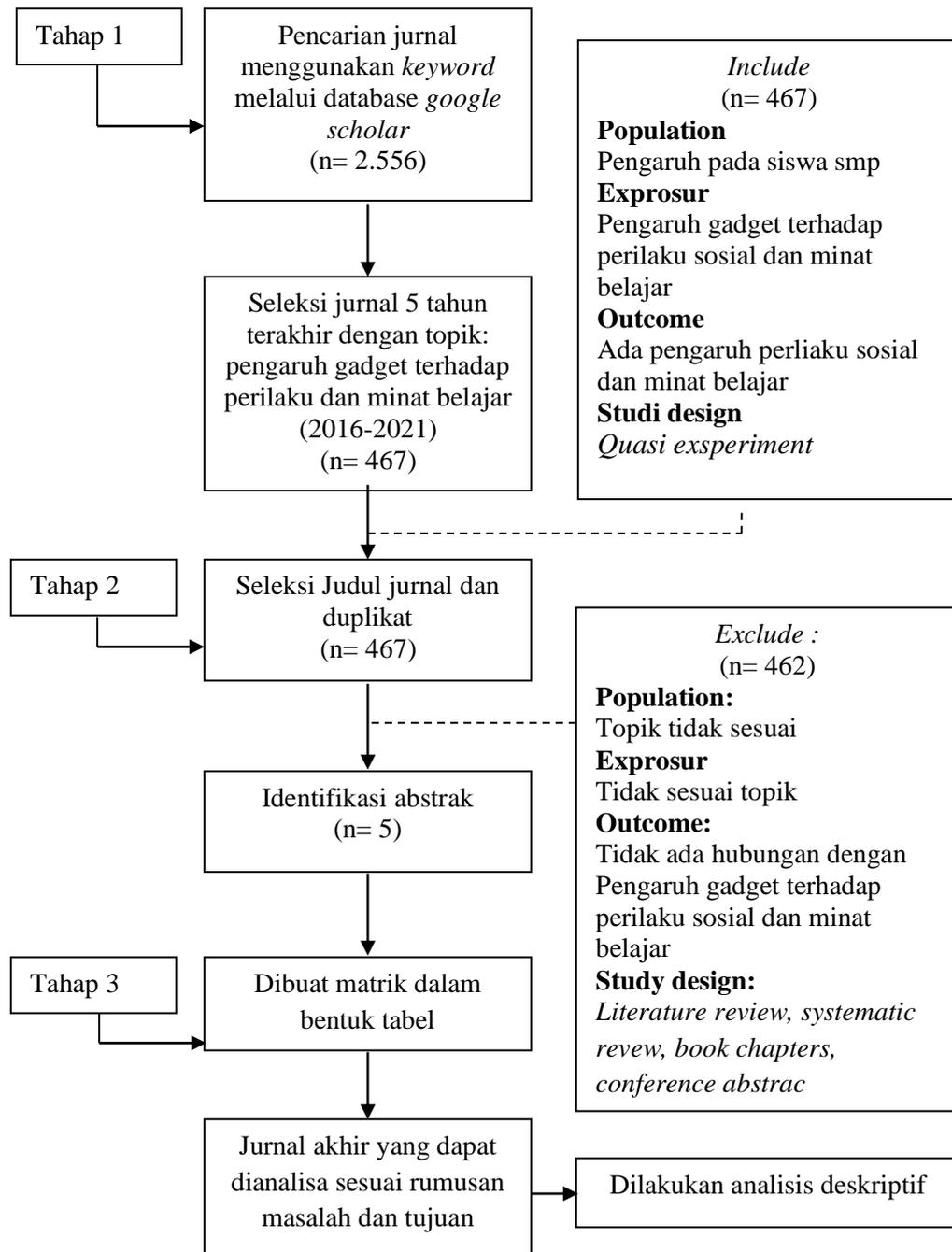
Tabel 3.2 Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Kriteria	Inklusi	Eksklusi
<i>Population/ problem</i>	Jurnal atau artikel yang berkaitan dengan topik yang akan direview yakni pengaruh <i>gadget</i> terhadap perilaku sosial dan minat belajar siswa smp	Jurnal atau artikel yang berkaitan dengan topik lain diluar pengaruh <i>gadget</i>
<i>Ekposure</i>	Jurnal atau artikel yang berkaitan dengan pengaruh <i>gadget</i> terhadap perilaku sosial dan minat belajar siswa	Jurnal atau artikel yang tidak berkaitan dengan Pengaruh <i>gadget</i> terhadap perilaku sosial dan minat belajar siswa
<i>Outcome</i>	Adanya pengaruh <i>gadget</i> terhadap perilaku sosial dan minat belajar siswa	Tidak ada hubungan dengan Pengaruh <i>gadget</i> terhadap perilaku sosial dan minat belajar
<i>Study design</i>	<i>Quasi exsperiment</i>	<i>Literature review</i>
<i>Tahun terbitan</i>	Artikel dan atau jurnal yang terbit dalam 10 tahun terakhir yaitu 2016-2021	Artikel dan atau jurnal yang terbit sebelum 2016

3.3 Seleksi Studi dan Penilaian Kualitas

3.3.1 Hasil Pencarian Dan Seleksi Studi

Strategi dalam pencarian data yang dilakukan penulis dalam membuat *literature review* ini adalah dengan menggunakan kata kunci, pengaruh *gadget* terhadap perilaku dan pengaruh *gadget* terhadap minat belajar dan pengaruh *gadget*. Setelah dilakukan penetapan topik *review* maka seluruh kata kunci dimasukkan dalam database yaitu *google scholar* setelah itu dilakukan pembatasan pencarian dengan membatasi tahun yaitu artikel bertahun 2016-2021. Setelah mendapatkan artikel sesuai topik dilakukan identifikasi abstrak dan selanjutnya di telaah naskah lengkapnya (*fulltext*) selanjutnya dilakukan *matrix* sebagai bagian untuk melakukan analisis. Setelah dilakukan *matrix* dari artikel maka dilakukan sintesis berupa menyusun hasil *matrix* dalam bentuk naratif.



Gambar 3.1 Diagram Kerangka Kerja *Literatur review*

3.4 Analisa Jurnal

Hasil artikel penelitian yang dicari dengan beberapa cara pencarian dan kata kunci, Kemudian dilakukan review dari semua artikel tersebut. Berdasarkan hasil pencarian *literatur review*, penelitian menemukan sebanyak 5 artikel yang dilakukan review ditunjukkan pada tabel 3.3 sebagai berikut:

Tabel 3.3 Analisa Jurnal

No	Author	Nama Jurnal	Judul	Metode (Desain, Sampel, Variabel, Instrumen, Analisa)	Kesimpulan	Database
1	Kartiwin, Azam Syukur Rahmatullah, Aris Fauzan	Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Volume 10 Nomor 5. ISSN : 2303-1514 E-ISSN : 2598-5949	Pengaruh Penggunaan <i>Gadget</i> dan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas V dan VI SD Prembulan Pandowan Yogyakarta	D: Pendekatan Kuantitatif Analisis S: 55 siswa kelas V dan VI SD Prembulan. V: Perilaku sosial I: Wawancara dan Angket A: Regresi linear	Hasil analisis data didapatkan nilai Sig sebesar 0,000 yang menunjukkan bahwa penggunaan <i>gadget</i> dan pola asuh orang tua secara bersama-sama sebesar 94.5 % memberikan pengaruh terhadap perilaku sosial siswa. Hasil uji t dalam analisis regresi diperoleh variabel penggunaan <i>gadget</i> memiliki t hitung sebesar 8,894 dan nilai signifikansi sebesar 0.000 yang artinya penggunaan <i>gadget</i> memberikan pengaruh terhadap perilaku sosial	<i>Google Scholar</i>

		DOI : http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v10i5.8430 https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP	berganda	siswa dengan besaran sumbangan 69.6%.		
2	Rio Aditya Prayuda, Zainal Munir, Wiwin Nur Siam.	Jurnal Keperawatan Profesional (JKP) Volume 8, Nomor 1 Februari 2020 p-ISSN: 2355-679X; e-ISSN: 2685-1830	Pengaruh Pemakaian <i>Gadget</i> Terhadap Perilaku Sosial Siswa di Sekolah Dasar Negeri Taal 01 Kecamatan Tapen Kab. Bondowoso	D: Analitik <i>Cross Sectional</i> S: 38 Siswa kelas III, IV dan V V: Perilaku Sosial I: Kuisisioner A: <i>cross sectional</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengumpulan data menggunakan kuisisioner, kemudian data ditabulasi dan dianalisa menggunakan analisa statistik korelasi <i>Spearman Rho</i> dengan taraf signifikansi 0,05, sehingga didapatkan $p < \text{value } 0,004$ yang berarti H_1 diterima ada Pengaruh Pemakaian <i>Gadget</i> Terhadap Perilaku Sosial Siswa di Sekolah Dasar Negeri Taal 1 Kecamatan Tapen Kabupaten Bondowoso. Pentingnya pengetahuan pemakaian <i>Gadget</i> Terhadap Perilaku Sosial Siswa, sehingga anak membutuhkan peranan guru dan orang tua untuk mencegah perilaku sosial	<i>Google Scholar</i>

					yang negatif.	
3	Ary Antony Putra, Ida Windi Wahyuni, Alucyana Ajriyah	Al-Hikmah: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan Vol. 18 No. 1, April 2021 P-ISSN 1412-5382 E-ISSN 2598-2168	Pengaruh Penggunaan <i>Handphone</i> Terhadap Perilaku Sosial Siswa Pada Sekolah Dasar	D: Kuantitatif dan kualitatif S: 76 Siswa V: Perilaku Sosial I: Observasi dan angket A: Deskriptif	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa tidak adanya pengaruh yang signifikan dalam penggunaan <i>handphone</i> terhadap perilaku sosial siswa SDN 011 Simalinyang Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar dengan keterangan sebagai berikut, bahwa Nilai $t\text{-test} < t\text{-tabel}$, yakni $1,933 < 2$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Variable penggunaan <i>handphone</i> memiliki taraf signifikansi sebesar $0,057 > 0,005$.	Google Scholar
4	Ince Prabu Setiawan Bakar, Badruddin Kaddas	DIRASAT ISLAMIAH: JURNAL KAJIAN KEISLAMN ISSN 2721-5563 Volume 2, Nomor1 (April 2021): 57-66 https://e-	Pengaruh Penggunaan <i>Gadget</i> terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V MIN 1 Kota Makassar	D: Korelasi S: 26 siswa kelas V MIN 1 Kota Makassar V: Minat belajar Siswa I: Angket A: Deskriptif dan Inferensial	Berdasarkan hasil analisis data, terlihat bahwa hasil angket penggunaan <i>gadget</i> sebesar 1759 dan hasil angket minat belajar 1777. Analisis data deskriptif penggunaan <i>gadget</i> yaitu rata-rata 67,65 median 67,50 modus 63 dan standar deviasi 4.137, sedangkan analisis data minat belajar yaitu rata-rata 68,35 median 68,50 modus 73 dan standar deviasi 5.396. Analisis data Inferensial yaitu uji normalitas	Google Scholar

		journal.faiui m.ac.id/index .php/dirasatIs lamiah			berdistribusi normal karena nilai p-value >0.05 dan uji homogenitas, dikatakan homogen karena 0,061>0.05. Uji hipotesis korelasi dengan siswa 26 orang memiliki korelasi 0,889 dari t tabel 0,388. Dengan demikian, t hitung > t tabel, pada tingkat koefisien korelasi yang berada di antara 0,70 -0,90 termasuk taraf tinggi. Hal ini menunjukkan nilai analisis data lebih tinggi dari pada nilai r tabel maka hipotesis penelitian yang diajukan diterima.	
5	Nikwati, Henry Suryo Bintoro, Santoso.	Jurnal Edutech Undiksha Volume 9, Number 2, Tahun 2021, pp. 254-259 P-ISSN: 2614-8609E- ISSN: 2615- 2908 Open Access:	Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar	D: Kuantitatif Deskriptif S: 24 siswa kelas V dan guru kelas 5 V: Minat Belajar I: Observasi, wawancara, angket dan dokumentasi A: SPSS Deskriptif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan <i>gadget</i> tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa. Pernyataan ini dibuktikan dari hasil penghitungan analisis regresi sederhana dengan perolehan t-hitung < t-tabel (0,539 < 2,06) dan signifikansi 0,596 > 0,05. Selanjutnya, penggunaan <i>gadget</i> berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa. Pernyataan ini dibuktikan dengan	<i>Google Scholar</i>

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/index>

perolehan t -hitung > t -tabel ($5,044 > 2,063$) dan signifikansinya $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa dan berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa sekolah dasar.

Hasil pencarian didapatkan 5 artikel diantaranya menggunakan desain penelitian dengan cara deskriptif kuantitatif dan korelasional dengan menggunakan angket yang diberikan kepada siswa dan lembar observasi. Artikel penelitian dilakukan di Indonesia. Analisis berdasarkan tabel diatas menyatakan bahwa terdapat pengaruh *gadget* terhadap minat belajar siswa dan perilaku sosial siswa, dimana kelima jurnal diatas mengungkapkan adanya pengaruh negatif dari penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa dan perilaku sosial siswa

BAB 4
HASIL DAN ANALISIS

4.1 Karakteristik Studi

Hasil penelusuran artikel pada penelitian ini berdasarkan topic *literature review* ini “pengaruh penggunaan *gadget* terhadap Perilaku Sosial dan Minat Belajar Siswa”, didapatkan 5 artikel penelitian yang diidentifikasi dari data umumnya, berikut hasil analisis artikel yang ditampilkan dalam bentuk tabel 4.1 sebagai berikut:

Tabel 4.1 Karakteristik Studi

No	Data Umum	<i>f</i>	%
1	Berdasarkan jurnal:		
	a. Jurnal Internasional	0	0%
	b. Jurnal nasional	5	100%
	Jumlah	5	100%
2	Berdasarkan database:		
	a. <i>Perpusnas</i>	0	0%
	b. <i>Google Scholar</i>	5	100%
	Jumlah	5	100%
3	Berdasarkan desain penelitian:		
	a. Deskriptif kuantitatif	4	80%
	b. Analitik	1	20%
	Jumlah	5	100%
4	Berdasarkan teknik sampling:		
	a. <i>Purposive sampling</i>	1	20%
	b. <i>Non probability sampling</i>	1	20%
	c. <i>Total sampling</i>	3	60%
	Jumlah	5	100%
5	Berdasarkan analisis data:		
	a. Deskriptif	1	20%
	b. Uji Korelasi	2	40%
	c. Uji korelasi dan uji regresi	1	20%
	d. <i>Cross Sectional</i>	1	20%
Jumlah	5	100%	

Berdasarkan tabel 4.1 karakteristik studi penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial dan minat belajar siswa sekolah dasar, menunjukkan bahwa mayoritas jurnal yang digunakan yaitu jurnal nasional (100%). Berdasarkan *database* menunjukkan bahwa sebagian besar menggunakan *database* dari *google scholar* (100%). Desain penelitian menggunakan deskriptif kuantitati (50%), deskriptif kualitatif (80%) dan analitik (20%). Teknik sampling yang digunakan yaitu sebagian besar menggunakan teknik purposive sampling (20%), non probability sampling (20%) dan total sampling (60%). Analisis data yang digunakan yaitu 20% dengan uji deskriptif, 40% dengan uji korelasi, 20% menggunakan uji korelasi dan uji regresi dan 20% menggunakan uji *cross sectional*.

4.2 Karakteristik Responden Studi

a. Usia responden

Tabel 4.2 Karakteristik Usia Responden

Artikel	Usia Responden	
	< 10 tahun	>10 Tahun
Artikel 1	-	55
Artikel 2	12	26
Artikel 3	-	26
Artikel 4	-	76
Artikel 5	-	24

Berdasarkan tabel 4.2 menunjukkan bahwa ke lima artikel tersebut menggunakan sampel dengan karakteristik usia responden yaitu berusia kurang

dari 10 tahun dengan 12 responden dan rata-rata usia responden adalah antara 10-11 tahun.

4.3 Identifikasi intensitas penggunaan *gadget* siswa

Tabel 4.3 Intensitas Penggunaan *Gadget* Siswa

Artikel	Intensitas Penggunaan Gadget	
	< 3 Jam	>3 Jam
Artikel 1	-	55
Artikel 2	15	23
Artikel 3	-	26
Artikel 4	-	76
Artikel 5	-	24

Berdasarkan kelima artikel yang dianalisis memperoleh intensitas penggunaan *gadget* siswa SD dengan rata-rata penggunaan lebih dari 3 jam sehari. Pada artikel 1, 3, 4 dan 5 menyatakan bahwa penggunaan *gadget* lebih dari 3 jam sehari sebesar 100%. Dan pada artikel 2 menyatakan bahwa sebesar 15 siswa kurang dari 3 jam sehari dan 23 siswa lebih dari 3 jam sehari.

4.4 Identifikasi Perilaku Sosial dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar

Tabel 4.4 Identifikasi perilaku sosial dan minat belajar siswa

Penulis dan Tahun Terbit	Sumber	Hasil
Kartiwin, Azam Syukur Rahmatullah, Aris Fauzan (2021)	<i>Google Scholar</i>	Perilaku sosial menggambarkan suatu keinginan untuk berperilaku melalui suatu model khusus terhadap individu lain. Dengan kata lain memiliki arti yakni suatu tindakan yang terencana dan bertujuan sosial, sebagai lawan dari pada kepentingan sendiri.
Rio Aditya Prayuda, Zainal Munir, Wiwin Nur Siam. (2020)	<i>Google Scholar</i>	Perilaku sosial adalah tindakan seorang individu yang dapat mempengaruhi individu-individu lainnya dalam lingkungan sosial. Dalam bertindak atau berperilaku sosial, seorang individu hendaknya memperhitungkan keberadaan individu lain yang ada dalam lingkungannya
Ary Antony Putra, Ida Windi Wahyuni, Alucyana Ajriyah (2021)	<i>Google Scholar</i>	Perilaku ialah segala perwujudan hayati individu dalam melakukan interaksi dengan lingkungan sekitar baik yang nampak ataupun yang tidak nampak, dirasakan ataupun yang tidak dirasakan. Perilaku sangat erat kaitannya dengan sikap.
Ince Prabu Setiawan Bakar, Badruddin Kaddas (2021)	<i>Google Scholar</i>	Minat belajar merupakan salah satu peranan penting dalam menentukan prestasi belajar siswa. Minat siswa dalam pembelajaran menjadi kekuatan yang akan mendorong siswa untuk belajar. Siswa yang memiliki minat belajar akan memusatkan perhatiannya dalam pembelajaran sehingga mampu berkonsentrasi dengan baik
Nikwati, Henry	<i>Google</i>	Minat belajar siswa, dapat diukur dengan

Suryo Bintoro, Santoso.(2021)	<i>Scholar</i>	beberapa indikator. indikator-indikator minat belajar yaitu, perasaan senang, adanya rasa ketertarikan, keterlibatan dalam belajar, rajin belajar dan mengerjakan tugas, tekun dan disiplin dalam belajar serta memiliki jadwal belajar.
----------------------------------	----------------	--

4.5 Analisis pengaruh *gadget* terhadap perilaku sosial dan minat belajar siswa sekolah dasar

Tabel 4.5 Analisis pengaruh *gadget* terhadap perilaku sosial dan minat belajar siswa

Penulis dan Tahun Terbit	Sumber	Desain Penelitian, Sampel, Variabel, Instrumen, Analysis	Hasil	Kesimpulan
Kartiwin, Azam Syukur Rahmatullah, Aris Fauzan (2021)	<i>Google Scholar</i>	D: Pendekatan Kuantitatif S: 55 siswa kelas V dan VI SD Prembulan. V: Perilaku sosial I: Wawancara dan Angket A: Regresi linear berganda	Hasil analisis data didapatkan nilai Sig sebesar 0,000 yang menunjukkan bahwa penggunaan gadget dan pola asuh orang tua secara bersama-sama sebesar 94.5 % memberikan pengaruh terhadap perilaku sosial siswa. Hasil uji t dalam analisis regresi diperoleh variabel penggunaan <i>gadget</i> memiliki t hitung sebesar 8,894 dan nilai signifikansi sebesar 0.000 yang artinya penggunaan gadget memberikan pengaruh terhadap perilaku sosial siswa dengan besaran sumbangan 69.6%.	Berdasarkan hasil uji yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa, penggunaan <i>gadget</i> memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku sosial siswa.
Rio Aditya Prayuda, Zainal Munir, Wiwin Nur	<i>Google Scholar</i>	D: Analitik S: 38 Siswa kelas III, IV dan V	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengumpulan data menggunakan kuisioner, kemudian data ditabulasi dan	Berdasarkan hasil uji dan analisis data yang telah dilakukan,

Siam. (2020)		V: Perilaku Sosial I: Kuisisioner A: <i>cross sectional</i>	dianalisa menggunakan analisa statistik korelasi <i>Spearman Rho</i> dengan taraf signifikansi 0,05, sehingga didapatkan $p < \text{value } 0,004$ yang berarti H1 diterima ada Pengaruh Pemakaian <i>Gadget</i> Terhadap Perilaku Sosial Siswa di Sekolah Dasar Negeri Taal 1 Kecamatan Tapen Kabupaten Bondowoso. Pentingnya pengetahuan pemakaian <i>Gadget</i> Terhadap Perilaku Sosial Siswa, sehingga anak membutuhkan peranan guru dan orang tua untuk mencegah perilaku sosial yang negatif.	penggunaan <i>gadget</i> memiliki pengaruh secara signifikan terhadap perilaku sosial siswa.
Ary Antony Putra, Ida Windi Wahyuni, Alucyana Ajriyah (2021)	<i>Google Scholar</i>	D: Kuantitatif S: 76 siswa V: Perilaku sosial I: Observasi dan angket A: Deskriptif	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa tidak adanya pengaruh yang signifikan dalam penggunaan handphone terhadap perilaku sosial siswa SDN 011 Simalinyang Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar	Berdasarkan hasil uji dan analisis data yang telah dilakukan, menyatakan bahwa penggunaan <i>handphone</i> memiliki tidak

			dengan keterangan sebagai berikut, bahwa Nilai t-test < t-tabel, yakni $1,933 < 2$ artinya H_a ditolak dan H_o diterima. Variable penggunaan handphone memiliki taraf signifikansi sebesar $0,057 > 0,005$.	pengaruh signifikan terhadap perilaku sosial siswa.
Ince Prabu Setiawan Bakar, Badruddin Kaddas (2021)	<i>Google Scholar</i>	D: Korelasi S: 26 siswa kelas V MIN 1 Kota Makassar V: Minat belajar Siswa I: Angket A: Deskriptif dan Inferensial	Berdasarkan hasil analisis data, terlihat bahwa hasil angket penggunaan <i>gadget</i> sebesar 1759 dan hasil angket minat belajar 1777. Analisis data deskriptif penggunaan <i>gadget</i> yaitu rata-rata 67,65 median 67,50 modus 63 dan standar deviasi 4.137, sedangkan analisis data minat belajar yaitu rata-rata 68,35 median 68,50 modus 73 dan standar deviasi 5.396. Analisis data Inferensial yaitu uji normalitas berdistribusi normal karena nilai p-value > 0.05 dan uji homogenitas, dikatakan homogen karena $0,061 > 0.05$. Uji hipotesis korelasi dengan siswa 26 orang memiliki korelasi 0,889 dari t tabel 0,388. Dengan demikian, t hitung $> t$	Berdasarkan hasil uji dan analisis data menunjukkan bahwa penggunaan <i>gadget</i> tidak mempengaruhi minat belajar, kemungkinan minat belajar tersebut dipengaruhi oleh hal lain seperti suasana kelas, keadaan sosialnya siswa baik di rumah maupun di

			tabel, pada tingkat koefisien korelasi yang berada di antara 0,70 -0,90 termasuk taraf tinggi. Hal ini menunjukkan nilai analisis data lebih tinggi dari pada nilai r tabel maka hipotesis penelitian yang diajukan diterima.	sekolah dan lain sebagainya.
Nikwati, Henry Suryo Bintoro, Santoso.(2021)	<i>Google Scholar</i>	D: Kuantitatif Deskriptif S: 24 siswa kelas V dan guru kelas 5 V: Minat Belajar I: Observasi, wawancara, angket dan dokumentasi A: SPSS Deskriptif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan <i>gadget</i> tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa. Pernyataan ini dibuktikan dari hasil penghitungan analisis regresi sederhana dengan perolehan t-hitung < t-tabel (0,539<2,06) dan signifikansi 0,596>0,05. Selanjutnya, penggunaan <i>gadget</i> berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa. Pernyataan ini dibuktikan dengan perolehan t-hitung> t-tabel (5,044 > 2,063) dan signifikansinya 0,000 < 0,05. Berdasarkan hasil tersebut, dapat	Berdasarkan hasil uji dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa penggunaan <i>gadget</i> memberikan kontribusi yang positif terhadap minat belajar siswa, dimana penggunaan <i>gadget</i> yang positif akan membuat siswa proaktif dalam aktivitas belajarnya dengan cara mandiri atas dasar motivasinya sendiri

			disimpulkan bahwa penggunaan <i>gadget</i> tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa dan berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa sekolah dasar.	tidak tergantung pada orang lain.
--	--	--	---	-----------------------------------

Berdasarkan tabel 4.4 diatas menunjukkan hasil analisis 5 artikel menyatakan bahwa:

1. Hasil analisis pengaruh *gadget* terhadap perilaku sosial siswa.

Pada artikel 1 menyimpulkan bahwa *gadget* memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku sosial siswa dengan nilai sig $0.000 < \text{probabilitas } 0.05$. Artikel 2 menyimpulkan bahwa Penggunaan *gadget* memiliki pengaruh yang signifikan dengan nilai korelasi sebesar 0.458, yang memiliki arti semakin tinggi pemakaian *gadget* maka semakin besar pengaruh negatif pada perilaku sosial siswa. Artikel 3 menyimpulkan bahwa *gadget* tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku sosial siswa dimana persentase tersebut disimpulkan berdasarkan hasil analisis data yang menunjukkan nilai sig. $0.057 > \text{probabilitas } 0.05$.

2. Hasil analisis pengaruh *gadget* terhadap minat belajar siswa.

Pada artikel 4 menyatakan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa, yang ditunjukkan oleh hasil uji korelasi yang menunjukkan nilai r 0.889, yang berada pada tingkat koefisien korelasi yang berada diantara 0.70 – 0.90 termasuk taraf tinggi. Dan pada Artikel 5 menyatakan bahwa penggunaan *gadget* tidak memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa, dengan ditunjukkan nilai uji korelasi sebesar 0.732 berada diantara 0.70 – 0.899.

BAB 5

PEMBAHASAN

5.1 Pembahasan

Pembahasan dari review 5 artikel yang didapat tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial dan minat belajar siswa sekolah dasar.

5.1.1 Mengidentifikasi Intensitas Penggunaan *Gadget*

intensitas penggunaan gadget dapat dilihat dari seberapa lama penggunaan gadget dalam satu hari. Berdasarkan table 4.3 didapatkan bahwa penggunaan *gadget* pada siswa SD rata-rata lebih dari 3 jam sehari dengan kategori tinggi. Penggunaan *gadget* memiliki dampak negative terhadap perilaku sosial siswa, dimana semakin lama siswa berinteraksi dengan *gadgetnya* maka akan semakin berpengaruh negatif terhadap perilaku sosial siswa. Siswa akan bersikap antisosial, hal ini dikuatkan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Widiastiti, 2020) yang menyatakan bahwa intensitas penggunaan *gadge* yang tinggi akan mengarah pada kehidupan anak yang cenderung hanya bermain didalam rumah dan tidak memperhatikan lingkungan disekitarnya. Sedangkan penggunaan *gadget* lebih dari 3 jam sehari tidak memiliki dampak signifikan terhadap minat belajar siswa. Minat belajar siswa akan bertambah seiring penggunaan *gadget* pada siswa, hal ini disebabkan dalam penggunaan *gadget* siswa semakin memiliki rasa penasaran yang lebih tinggi sehingga siswa akan mencari informasi lebih dan akan lebih semangat belajar. Pernyataan tersebut dikuatkann oleh penelitian yang

dilakukan oleh (Bakar, 2021) yang menyatakan bahwa penggunaan *gadget* dapat merangsang rasa ingin tahu anak dan dapat meningkatkan minat anak untuk belajar.

5.1.2 Mengidentifikasi Perilaku Sosial dan Minat Belajar Siswa

Perilaku sosial seseorang merupakan sifat relatif untuk menanggapi orang lain dengan cara-cara yang berbeda. Misalnya dalam kerjasama, ada orang yang melakukan dengan tekun, sabar dan selalu mementingkan kepentingan bersama diatas kepentingan pribadinya. Berdasarkan 3 artikel yang telah di review, jurnal pertama menyatakan bahwa durasi penggunaan siswa bervariasi mulai dari 30 menit sampai 3 jam perhari, hal ini mengakibatkan dampak negatif terhadap perilaku sosial siswa, dimana anak kurang aktif dalam bersosialisasi maupun kurang aktif secara fisik, lupa dengan lingkungan waktu bermain dengan temannya berkurang (Saniyyah, 2021). Berdasarkan pendapat diatas dikuatkan dengan data yang telah dilakukan dalam penelitian pada jurnal kedua menyatakan penggunaan *gadget* juga bervariasi dengan ditemukan ada dua kategori yakni kategori rendah dengan persentase 39.5% dan kategori tinggi 60.%, sehingga dengan durasi penggunaan *gadget* yang didominasi kategori rendah memiliki pengaruh negatif terhadap perilaku sosial siswa dilihat dari sebaran distribusi frekuensi responden sebesar 100%. Berdasarkan uji statistik menunjukkan nilai signifikan rata-rata ketiga jurnal sebesar $0.000 < 0.05$, yang artinya menunjukkan bahwa perilaku sosial siswa sangat dipengaruhi oleh pemakaian *gadget* secara signifikan.

Minat belajar merupakan suatu bentuk keseriusan siswa dalam memfokuskan diri mengikuti pelajaran dengan baik. Dengan minat akan mengarahkan siswa agar mendapat pengalaman belajar. Berdasarkan 2 artikel yang telah direview, jurnal keempat menyatakan bahwa penggunaan *gadget* sangat berpengaruh bagi minat belajar siswa, bila anak memanfaatkan *gadget* dengan baik dengan mencari informasi seputar pelajaran maka minat belajar siswa akan meningkat atau baik dalam belajar karena *gadget* telah dilengkapi berbagai fitur-fitur pembelajaran. Tidak ada pengaruh yang positif signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa kelas V MI Negeri 1 Kota Makassar, karena dengan nilai sig. $0,889 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak.

Jurnal kelima menyatakan bahwa penggunaan *gadget* berdasarkan hasil uji statistik dengan melakukan uji regresi, *gadget* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, namun memiliki pengaruh negatif terhadap minat belajar siswa, pernyataan ini dibuktikan dengan perolehan t -hitung $>$ t -tabel ($5,044 > 2,063$) dan signifikasinya $0,000 < 0,05$. Berdasarkan data penelitian yang dilakukan pada kedua artikel diatas dikuatkan oleh penelitian yang dikemukakan oleh (Hasiholan, 2021) yang menyatakan bahwa penggunaan *gadget* memiliki dampak positif terhadap minat belajar siswa, hal ini disebabkan karena penggunaan *gadget* meningkatkan rasa suka, ketertarikan, perhatian dan antusias siswa dalam mencari informasi.

5.1.3 Menganalisis Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial dan Minat Belajar Siswa

Berdasarkan ketiga artikel dalam indentifikasi penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* akan berpengaruh negatif jika durasi penggunaan *gadget* melebihi 3 jam perhari atau dengan kategori tinggi, hal ini dikuatkan oleh penelitian yang dilakukan oleh Witarsa (2018) yang menyatakan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan akan sangat mempengaruhi perkembangan anak terutama pada perkembangan dalam perilaku sosial anak, dimana bermain *gadget* dengan durasi yang sangat panjang membuat anak berkembang kearah pribadi yang antisosial. Dalam penelitian lain yang dilakukan oleh Fathimah (2022) menyatakan bahwa *gadget* secara efektif mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan terdekatnya, sehingga anak akan merasa asing dengan lingkungan sekitarnya. Dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa dapat dilihat dari sikap anak yang kurang peka dan bahkan acuh atau cenderung tidak peduli dengan lingkungannya.

Seorang siswa yang menggunakan *gadgetnya* dengan tidak bijaksana atau melebihi durasi penggunaan cenderung terlihat seperti autis atau asyik dengan *gadgetnya* sendiri, sehingga tidak memperhatikan hal-hal yang ada disekitarnya. Hilangnya rasa peduli baik itu terhadap teman, keluarga dan juga lingkungannya, serta pola hidup dan perilaku yang banyak dipengaruhi oleh apa yang dilihat dari *gadgetnya*. Sehingga menyebabkan pemikiran dalam kehidupannya kadang

kurang realistis, mengandai-andai dan berkhayal seperti apa yang dilihat (Budhi, 2021).

Berdasarkan teori dan hasil penelitian yang dipaparkan diatas, peneliti berasumsi bahwa penggunaan *gadget* dengan durasi melebihi 3 jam per hari dapat mempengaruhi perilaku sosial siswa, dimana siswa akan menjadi antisosial terhadap teman, keluarga maupun lingkungan disekitarnya.

Berdasarkan kedua penelitian diatas tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa menyatakan bahwa, peneliti pertama menyatakan bahwa *gadget* tidak memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa, dalam penelitiannya bahwa berdasarkan hasil analisis statistik memperoleh nilai sig. $0,889 > 0,05$, dan rata-rata nilai uji korelasi berada diantara $0.70 - 0.90$ yang termasuk dalam artian taraf tinggi, yang memiliki artian bahwa penggunaan *gadget* tidak memiliki pengaruh negatif terhadap minat belajar siswa. Hasil penelitian tersebut dikuatkan oleh penelitian lain yang dilakukan oleh Hudaya (2018) yang menyatakan bahwa *gadget* tidak dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Dimana minat belajar siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti suasana kelas, keadaan sosial siswa baik dirumah maupun disekolah, sarana dan prasarana, teman pergaulan, peran guru, motivasi dan cita-cita. Dalam penelitian lain yang dilakukan oleh Muthi'ah (2021) menyatakan bahwa minat belajar siswa tidak dipengaruhi oleh penggunaan *gadget*, hal ini disebabkan bahwa didalam *gadget* memiliki berbagai fitur pembelajaran yang menggugah siswa untuk

mendapatkan pengetahuan baru, sehingga hal ini lebih menarik minat belajar siswa.

Berdasarkan penelitian kedua menyatakan bahwa *gadget* memiliki pengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa yang ditunjukkan dengan hasil uji statistik dengan menggunakan uji regresi. Pernyataan tersebut dikuatkan oleh penelitian yang dilakukan oleh Nurhalipah (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan *gadget* pada anak-anak dapat memberikan dampak yang tidak baik terhadap minat belajar anak, dimana anak akan merasa malas untuk belajar atau menunda untuk belajar. Pendapat di atas diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Walyyunita (2021) yang menyatakan bahwa banyaknya aplikasi atau fitur didalam *gadget* cenderung membuat siswa lebih bersemangat memainkan gadgetnya, sehingga anak-anak tidak memiliki waktu untuk membaca buku dan menunda untuk belajar.

Berdasarkan teori dan penelitian yang telah dilakukan di atas, peneliti berasumsi bahwa penggunaan *gadget* memiliki dampak positif dan negatif terhadap minat belajar siswa. *Gadget* akan berdampak positif terhadap minat belajar siswa, apabila siswa memiliki motivasi yang baik, sehingga akan lebih bijaksana dalam menggunakan gadget untuk pembelajaran. Disisi lain, *gadget* memiliki dampak negatif terhadap minat belajar siswa, apabila siswa tidak dapat mengatur waktu dalam penggunaan *gadget* sehingga akan menunda pembelajaran.

BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil review 5 artikel diatas, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Intensitas penggunaan *gadget* siswa berada pada kategori tinggi dengan lama penggunaan *gadget* siswa selama lebih dari 3 jam sehari.
2. Penggunaan *gadget* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku sosial siswa, dengan nilai signifikan rata-rata sebesar $0.000 < \text{probabilitas}$ 0.05 . Sedangkan Penggunaan *gadget* tidak memiliki pengaruh negatif terhadap minat belajar siswa, dengan ditunjukkan nilai uji korelasi berada diantara $0.70 < 0.90$ yang berada pada taraf tinggi.
3. Penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa memiliki pengaruh yang signifikan dan berdampak negative, dimana anak akan kurang aktif dalam bersosialisasi secara fisik dan lupa dengan lingkungan sekitarnya, sehingga menyebabkan siswa menjadi antisosial. Sedangkan Penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa memiliki dua dampak, yaitu: dampak positif apabila siswa dapat memmanagement waktu penggunaan dengan bijaksana. Dan akan berdampak negatif apabila siswa tidak bijaksana dalam menggunakan *gadget*.

6.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

a. Bagi Penulis

penelitian ini dapat dilakukan sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan serta untuk melakukan pengembangan penelitian pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa dengan lebih memfokuskan pada kebijaksanaan siswa dalam penggunaan *gadget*.

b. Bagi Perkembangan Ilmu Keperawatan

Penelitian ini dapat dijadikan acuan dan dikembangkan dalam ranah psikologis siswa dalam penggunaan *gadget* dengan durasi yang berlebihan, serta perkembangan siswa pada usia sekolah dasar yang kecanduan *gadget*.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar dan acuan pengambilan kebijakan secara tepat dan efektif sebagai upayah menekan penggunaan *gadget* pada anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Budhi, Z. S. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perubahan Perilaku Siswa. *Jurnal Exotential*. 2 (1), 206-211.
- Chusna, P, 2017. Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan* , 17 (2), 315-330.
- Dalillah, 2019. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di Sma Darussalam Ciputat. *Skripsi*. Praogram Studi Pendidikan Ilmu Sosial. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Dewi, N. W. (2021). Pengaruh Keterlibatan Orangtua Membuat Mainan Kardus terhadap Durasi Penggunaan Gadget Anak Prasekolah. *Media Karya Kesehatan* , 4 (1), 99-108.
- Fathimah, S., Mario, E. W. (2022). Analisis Penggunaan Gadget dalam Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini. *Journal Civic and Sosial Studies*. 6 (1), 25-36.
- Fitriana., A. A. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga. *Psikoislamedia Jurnal Psikologi* , 5 (2), 182-194.
- Fitriyani, D. O. (2019). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Etos Kerja Pegawai Kecamatan Sidorejo Salatiga. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora* , 8 (1), 24-34.

- Hablaini, S. R. (2020). Hubungan Pengaruh Gadget Dengan Kuantitas Dan Kualitas Tidur Pada Anak Sekolah (Kelas Iv Dan V) Di Sd Negeri 182 Kota PekanbaruU. *Jurnal Keperawatan Abdurrah* , 26 - 37.
- Hayati, U. (2017). Nilai-Nilai Dakwah; Aktivitas Ibadah Dan Perilaku Sosial. *INJECT: Interdisciplinary Journal of Communication* , 2 (2), 175-192.
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar. Peserta Didik. *Research and Development Journal Of Education*, 4 (2), 86-87.
- Indraswari, P, 2019. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Belajar Pada Siswa Sma Rama Sejahtera Kecamatan Panakkukang Kota Makassar. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Agama Islam. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Krisnaningrum, I. M. (2017). Perilaku Sosial Remaja Era Globalisasi di SMK Muhammadiyah Kramat, Kabupaten Tegal. *Journal of Educational Sosial Studies* , 6 (3), 92-98.
- Muhibbin, S. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta:: PT. Raja Grafindo Persada.
- Musdalifah., N. I. (2017). Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Politeknik Negeri Samarinda. *SNITT-Politeknik Negeri Balikpapan* , 144-147.
- Muthi'ah, U, 2021. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat belajar Peserta didik Kelas Atas Di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur.

Skripsi. Program Studi Pendidikan Agama Islam. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.

Nisrima, S. M. (2016). Pembinaan Perilaku Sosial Remaja Penghuni Yayasan Islam Media Kasih Kota Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kewarganegaraan Unsyiah* , 1 (1), 192-204.

Nurhaipah, R., Marisca, Y., Saeni., Muhammad. M, (2020). Pengaruh Gadget Terhadap Minat Belajar Pada Anak-Anak. *Seminar Nasional Informatika*. 1 (1), 172-177.

Rini, N. M, Ika, A.P., Muhammad, N.A, (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7 (3), 1236-1241.

Nursikuwagus, A. E. (2020). Kajian Saintifik Fenomena Adiksi Gadget dan Media Sosial di Indonesia. *Jurnal Teknologi dan Informasi (JATI)* , 10 (1), 25-39.

Octavianti, M. P. (2019). Sikap Siswa Sma Di Kota Bandung Terhadap Informasi Mengenai Program Studi Di Perguruan Tinggi Negeri Indonesia. *Komversal : Jurnal Komunikasi Universal*, 1 (1), 40-53.

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Susanto, R, 2019. Perilaku Sosial Remaja Di Kelurahan Lubuk Durian Kecamatan Kerkap Kabupaten Bengkulu Utara. *Skripsi* . Prodi Bimbingan dan Konseling Islam. IAIN Bengkulu.
- Syahyudin, D. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa. (*GUNAHUMAS*) *Jurnal Kehumasan* , 2 (1), 272-282.
- Syifa, L. E. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* , 3 (4), 538-544.
- Wildawati, 2019. PERAN Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Perkembangan Kepribadian Anak Di Desa Bontolohe Kecamatan Rilau Ale Kabupaten Bulukumba. *Skripsi* . Prodi Bimbingan dan Penyuluhan Islam. UIN Alauddin Makassar.
- Witarsa, R., Rina, S. M. H., Nurhananik., Neneng, R. H. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 6(1). 9-20.
- Zaelani, M, 2019. Hukuman Dalam Pendidikan : Studi Komparasi Pemikiran Muhammad Bin Jamil Zainu Dan B.F Skinner. *Thesis*. Magister Pendidikan Agama Islam. Universitas Islam Syarif Hidayatullah Jakarta.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Jadwal Kegiatan Penelitian

Pengaruh *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Dan Minat Belajar Siswa SMP

No	Kegiatan	Waktu Kegiatan (Dalam Minggu)																				
		Oktober	November	Desember	Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus										
1	Pengumpulan Jurnal	■																				
2	Penyusunan Proposal			■																		
3	Sidang Proposal							■														
4	Penyusunan Hasil									■												
5	Sidang hasil Skripsi																				■	

Keterangan : warna hitam (Proses Penelitian)

Lampiran 2

REFRENSI ARTIKEL

Artikel 1



PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
 VOLUME 10 NOMOR 5 OKTOBER 2021
 ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
 DOI : <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v10i5.8430>
<https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP>

THE EFFECT OF GADGET AND PARENTING PATTERN ON STUDENTS' SOCIAL BEHAVIOR AT GRADE V AND VI OF SD PREMBULAN PANDOWAN YOGYAKARTA

Kartiwin¹, Azam Syukur Rahmatullah², Aris Fauzan³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia
¹kartiwin761@gmail.com, ²azam.sy@umy.ac.id, ³mas_arisfauzan@umy.ac.id

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET DAN POLA ASUH ORANG TUA TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA KELAS V DAN VI SD PREMBULAN PANDOWAN YOGYAKARTA

ARTICLE HISTORY

Submitted:
 10 Juni 2021
 10th June 2021

Accepted:
 28 September 2021
 28th September 2021

Published:
 28 Oktober 2021
 28th October 2021

ABSTRACT

Abstract: This research aimed to identify the influence of gadget and parenting pattern on the students' social behavior at grade V and VI of SD Prembulan Pandowan Galur Kulon Progo Yogyakarta, as well as to identify which variable was more influential on students' social behavior. This research was quantitative research with a total of 55 students of classes V and VI. The data were collected through interviews and questionnaires. The linear regression test resulted in the value of Sig 0.000 which indicated that gadget and parenting pattern were simultaneously influential on students' social behavior; as seen from the percentage of 94.5%. The t-test of the regression analysis resulted in 8.894 which indicated that the variable of gadget gave an influence on the students' social behavior. Whilst its significance amounted at 0.000 which indicated that gadget usage gave influence to students' social behavior to the extent of 69.6%. Furthermore, the t-test on the variable of parenting pattern resulted in 3.323 and the significance value of 0.002. The results indicated that parenting pattern gave an influence on students' social behavior to the extent of 24.9%.

Keywords: gadget, parenting pattern, students' social behavior

Abstrak: Penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget dan pola asuh orang tua terhadap perilaku sosial siswa kelas V dan VI SD Prembulan Pandowan Yogyakarta dan variabel mana yang lebih berpengaruh terhadap variabel perilaku sosial siswa. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jumlah subjek yaitu 55 siswa kelas V dan VI. Teknik Pengumpulan data yang digunakan antara lain wawancara, angket dan dokumentasi. Dari analisis regresi linear berganda didapatkan nilai Sig sebesar 0,000 yang menunjukkan bahwa penggunaan gadget dan pola asuh orang tua secara bersama-sama sebesar 94,5 % memberikan pengaruh terhadap perilaku sosial siswa. Hasil uji t dalam analisis regresi diperoleh variabel penggunaan gadget memiliki t hitung sebesar 8,894 dan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang artinya penggunaan gadget memberikan pengaruh terhadap perilaku sosial siswa dengan besaran sumbangan 69,6 %. Selanjutnya untuk variabel pola asuh orang tua memiliki t hitung sebesar 3,323 dan nilai signifikansi sebesar 0,002 yang artinya pola asuh orang tua memberikan pengaruh terhadap perilaku sosial siswa dengan sumbangan sebesar 24,9 %

Kata Kunci: penggunaan gadget, pola asuh orang tua, perilaku sosial siswa

CITATION

Kartiwin, Rahamatullah, A., S. & Fauzan, A. (2021). The Influence of Gadget and Parenting Pattern on Students' Social Behavior at Grade V And VI of SD Prembulan Pandowan Yogyakarta. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10 (5), 1320-1326. Doi: [Http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v10i5.8430](http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v10i5.8430).

PENDAHULUAN

Pergaulan hidup manusia di masyarakat, dibutuhkan perilaku dan sikap saling menghormati antar individu, saling menghargai, toleransi dan menghormati antara satu dan yang

lainnya, dan tidak menghalangi hak individu lain. Perilaku dan sikap tersebut termasuk komponen dari pendidikan karakter yang harus dididik terhadap anak semenjak awal. Selain guru yang harus memberikan pendidikan karakter ini, maka



PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
VOLUME 10 NOMOR 5 OKTOBER 2021
 ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
 DOI : <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v10i5.8430>
<https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP>

orang tua juga seharusnya turut bersama-sama mendidik kualitas karakter pada anak. Sebagaimana yang disampaikan Lickona (2012) bahwa orang tua dan sekolah perlu bekerjasama dalam menanggulangi persoalan menurunnya moralitas anak era sekarang. Dengan adanya kerjasama antara sekolah dan orang tua, diharapkan dapat menambah kualitas moralitas seperti harapan negeri ini. Selanjutnya akan mengarahkan ke perilaku sosial yang baik. Huston (1986) menyampaikan bahwa perilaku sosial mempunyai korelasi saling memberikan pengaruh terhadap kegiatan individu. Dapat dikatakan bahwa aktivitas individu dan perilaku sosial bagaikan dua sisi mata uang yang sulit dipisahkan.

Semakin maju dunia teknologi informasi dan pengaruh arus globalisasi telah menciptakan kepentingan baru untuk manusia. Teknologi dibuat supaya urusan manusia menjadi lebih mudah. Berbagai rupa bentuk teknologi yang tidak dapat dihitung jumlahnya manusia temukan di era sekarang. Gadget merupakan satu contoh teknologi yang sangat populer, setiap orang menggunakan gadget dengan teknologi yang modern seperti televisi, telepon genggam, laptop, komputer, tablet, smart phone. Abdillah (2019) gadget ini dapat ditemui dimanapun, baik pada orang dewasa maupun anak-anak.

Nadhila (2013) mendefinisikan Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah benda (benda atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. Pada era teknologi seperti saat ini, kebutuhan gadget adalah salah satu kebutuhan utama. Mulai dari anak sekolah, pengusaha dan lainnya memang sangat membutuhkan perangkat gadget, mulai dari smartphone, komputer, laptop dan lainnya. Gadget adalah sebuah perangkat elektronik yang berbentuk kecil yang memiliki fungsi khusus. Untuk membedakan dengan perangkat elektronik lain yaitu dari unsur kebaruannya, modelnya dimana dari hari ke hari selalu muncul dengan bentuk yang bervariasi serta menyajikan teknologi terbaru sehingga membuat manusia menjadi

bertahan lama bahkan tidak membuat bosan saat menggunakannya. Salah satu diantaranya yang menarik yaitu internet karena manusia dapat mengakses apa yang diinginkan dengan mudah dan praktis untuk memperoleh apa yang dicarinya. Dari itulah dapat memperoleh banyak teman, relasi bisnis, bertemu teman lama atau yang sering disebut reuni serta dapat mencari ilmu dengan cara membuat group whatsapp, twitter, facebook, Instagram.

Noegoroho (2010) Melalui gadget, komunikasi mudah dan murah, serta yang lebih penting adalah bagaimana memanfaatkan gadget untuk mempengaruhi perilaku sosial masyarakat secara lain. Dari berbagai media masa manusia dengan mudah mencari sesuatu yang dikehendaki, cepat mendapatkan informasi, meringankan tenaga dalam mencari penghasilan, memudahkan dalam segala hal sesuai apa yang diinginkan. Dengan modal yang tidak mahal maka manusia sudah dapat berkomunikasi dengan banyak orang, dapat menerima pesan yang lebih singkat tanpa harus bertatap muka dengan orang yang diajak bicara, dapat berkomunikasi langsung dengan melihat keadaan lawan bicaranya. Semua dipermudah, dipercepat dengan adanya media masa yang ada saat ini. Akibat dari kemajuan teknologi, handphone telah menjelma sebagai gadget yang multiguna. Arminen dalam Hendrastomo (2008) juga menyampaikan hal yang sama bahwa penggunaan handphone juga berdampak pada perubahan perilaku budaya dan memberi pengaruh pada perilaku relasi sosial antar individu yang kemudian menuju pada proses individualisasi.

Gadget tersebut banyak digunakan dalam keluarga, karena setiap anggota keluarga mayoritas menggunakan teknologi tersebut. Anak-anak yang berusia balita, remaja bahkan orang dewasa juga sudah memakai handphone untuk bermain, mengerjakan tugas dari sekolah, mencari informasi, mencari ilmu agama, mendengarkan ceramah, pengajian serta mencari penghasilan pun juga menggunakan gadget, alat komunikasi.

Dari penjelasan di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa gadget merupakan alat komunikasi yang bermanfaat bagi manusia



PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
VOLUME 10 NOMOR 5 OKTOBER 2021
 ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
 DOI : <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v10i5.8430>
<https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP>

dimana gadget berfungsi untuk semua kebutuhan. Hampir setiap individu mempunyai handphone untuk komunikasi sesuai apa yang mereka butuhkan. Setiap hari individu membutuhkan informasi, baik itu berupa berita sosial, suka, duka bahkan berita dari luar negeri pun dapat diperoleh. Didalam keluargapun juga dalam berkomunikasi menggunakan alat komunikasi. Sebuah kebutuhan untuk kepentingan dalam bertegur sapa saling mengingatkan antara satu dengan yang lain.

Menurut Sarwono (2011) salah satu yang mempengaruhi perilaku sosial siswa adalah keluarga. Keluarga adalah tempat yang paling penting dalam memberikan pengasuhan anak, karena anak dibesarkan dalam suatu keluarga. Orang tua adalah cerminan diri dari anaknya. Ayah ibu merupakan tauladan bagi anak-anak dapat melihat sesuatu yang ada di sekitarnya. Keluarga juga berpengaruh besar dengan pola asuh orangtua untuk keberlangsungan putra putrinya dalam berperilaku.

Ahmad Tafsir dalam Handayani (2020) memiliki pendapat bahwa pendidikan merupakan arti dari pola. sehingga pola asuh orang tua ialah usaha orang tua yang konsisten dan konsisten dalam membimbing dan menjaga anak semenjak lahir. Pola asuh orang tua ialah refleksi yang berkenaan dengan perilaku dan sikap ketika interaksi antara anak dan orang. Saat orang tua memberi pengasuhan, maka orang tua akan memberi disiplin, perhatian, hadiah, hukuman dan peraturan, juga respon dengan apa yang diinginkan anak. Dengan demikian dari pola asuh orangtua maka akan terbentuklah perilaku sosial anak yang akan membuatnya ke jalan yang baik atau yang buruk. Dari apa yang anak dapatkan dikeluarga terbentuklah kepribadian dari usia dini atau sekolah dasar yang menentukan tingkah laku, perbuatan anak dalam bersosialisasi di lingkungan masyarakat dan sekolah.

Chaplin (2006) menyebutkan bahwa perilaku sosial menggambarkan suatu keinginan untuk berperilaku melalui suatu model khusus terhadap individu lain. Dengan kata lain memiliki arti yakni suatu tindakan yang terencana dan bertujuan sosial, sebagai lawan daripada kepentingan sendiri. Apabila perilaku sosial anak

dilingkungan baik, maka orangtua dalam memberikan asuhan berdampak baik, namun jika perilaku sosial anak kurang baik atau menyimpang maka dapat dikatakan orangtua dalam memberikan tauladan atau contoh kurang baik. Anak bertingkah laku baik dan tidaknya terpengaruh oleh lingkungan atau orang yang ada disekitar serta pola asuh. Maka dari itu keberhasilan dalam pendampingan orangtua tergantung pada lingkungan dan anak itu sendiri saat menjalaninya.

Hasil wawancara dengan Bapak Teguh Santoso kepala sekolah SD Prembulan bahwa siswa-siswa kelas V dan VI di SD Prembulan Pandowan Galur Kulon Progo Yogyakarta, mayoritas menggunakan gadget sebagai media pembelajaran serta untuk kegiatan lain, seperti game, mencari informasi. Namun realitanya, banyak siswa yang terlalu sibuk dengan gadget nya masing-masing sehingga ini berdampak terhadap perilaku sosialnya. Contohnya saat duduk bersama mereka disibukkan dengan gadget masing-masing yang seharusnya mereka berkomunikasi, canda tawa, bermain tetapi ini tidak mereka lakukan. Maka dari itu disinilah pentingnya peran orangtua untuk memberikan pengasuhan untuk putra putrinya. Mengajarkan bagaimana cara berinteraksi dengan sesama, yang lebih tua, guru maupun dengan masyarakat. Pada kenyataannya di masyarakat perilaku sosial sangat perlu untuk diterapkan tanpa sopan santun serta tata krama maka dalam bersosialisasi akan kurang baik. Pola asuh sangatlah penting untuk pendidikan anak.

METODE PENELITIAN

Subjek penelitian ini adalah 55 siswa kelas V dan VI SD Prembulan, Kulonprogo, Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode wawancara dan angket. Wawancara digunakan untuk menggali informasi dari narasumber yaitu kepala sekolah SD prembulan dan beberapa orangtua siswa mengenai realita perilaku siswa di sekolah dan masyarakat. Sedangkan angket dalam penelitian ini yakni angket penggunaan gadget,



PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
 VOLUME 10 NOMOR 5 OKTOBER 2021
 ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
 DOI : <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v10i5.8430>
<https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP>

angket pola asuh orangtua dan angket perilaku siswa. Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui (Arikunto, 2010). Penelitian ini memakai angket dengan metode dalam model skala Likert. (Azwar, 2007)

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linear berganda. Sebelum melakukan analisis regresi linear berganda, peneliti melakukan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji linearitas dan uji multikolinearitas (Hadi, 2006).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Fitria dkk (2020) Kemajuan teknologi saat ini juga berpengaruh terhadap perkembangan ilmu pengetahuan. Contohnya pada era sekarang anak terutama siswa yang masih sekolah lebih sering diberikan tugas oleh guru lewat gadget. Contoh lainnya yaitu ketika kegiatan masyarakat kebanyakan generasi milenial saat ini tidak peduli dan mengabaikannya Hal itulah yang menyebabkan penggunaan gadget lebih besar pengaruhnya terhadap perilaku siswa kelas V dan VI SD Prembulan pada penelitian ini. Siswa lebih banyak menghabiskan waktu sehari-harinya untuk bermain gadget.

Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Syahyudi (2019). yang menunjukkan dampak negatif dari penggunaan gadget yang dialami siswa yakni kelelahan fisik, malas beraktifitas, konsentrasi belajar berkurang, kecanduan yang mengakibatkan pengeluaran uang untuk membeli pulsa, serta berbagai macam kenakalan yang lain. berkurangnya daya konsentrasi siswa yang hampir 100% dan malasnya siswa beraktifitas sosial merupakan dampak negatif tertinggi yakni sebesar 81.81% dari keseluruhan siswa pengguna gadget yang mendapat kuesioner

Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh hasil penelitian Sa'ngadah dkk (2020) yang mengungkapkan bahwa ada hubungan antara kecanduan smartphone dengan perkembangan sosial. Semakin tinggi nilai kecanduan smartphone maka perkembangan sosial menjadi lebih rendah. Remaja yang menggunakan gadget

secara berlebihan akan memperburuk perkembangannya sosial. Selanjutnya perkembangan sosial yang rendah akan membentuk perilaku sosial yang tidak baik.

Penelitian yang dilakukan oleh Sulistiawati dkk (2019) yang tujuan penelitiannya ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Di Taman Kanak-Kanak Bumi Agung Kecamatan Tegineneng Kabupaten Pesawaran Tahun 2019. Penelitian ini menggunakan desain melalui pendekatan analitik komparatif. Hasil penelitian diperoleh $p\text{-value} < \alpha$ ($0,049 < 0,05$) yang artinya terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak prasekolah di Taman Kanak-kanak Desa Karavan Pengadilan Negeri Pesawaran Kabupaten Lampung Tegineneng 2019.

Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Prayuda, dkk (2020) yang mengungkapkan bahwa pengetahuan pemakaian gadget sangat penting karena akan memberikan pengaruh terhadap perilaku sosial siswa. selanjutnya orangtua dan guru berperan dalam pencegahan perilaku sosial yang negatif. Hal senada juga disampaikan oleh Arminen dalam Hendrastomo (2008) yang menyampaikan jika perubahan perilaku relasi sosial dan perilaku budaya dipengaruhi oleh penggunaan gadget antar individu yang selanjutnya menjadi individualistik.

Pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa juga diperkuat oleh Rahmatullah (2017) dalam penelitiannya yang menunjukkan bahwa penggunaan gadget terdapat pengaruh negatif pada interaksi di dalam keluarga juga berbahaya untuk pertumbuhan serta perkembangan hubungan sosial anak. Anak-anak yang sering dan berulang-ulang menggunakan teknologi digital akan lebih menyedikitkan berinteraksi dengan keluarga intinya bahkan dengan dunia luar sertain memfokuskan diri pada gadget.

Mukaromah, dkk (2020) menjelaskan bahwa manusia adalah makhluk sosial yang artinya tanpa orang lain manusia tidak dapat menjalani kehidupan sehingga membutuhkan bantuan orang lain. Selain itu, salah satu



PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
 VOLUME 10 NOMOR 5 OKTOBER 2021
 ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
 DOI : <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v10i5.8430>
<https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP>

kewajiban seorang individu yakni menjaga hubungan baik dengan masyarakat. Hal ini juga berlaku dengan anak. Dalam hal ini orangtua berperan utama untuk membentuk perilaku sosial anak.

Hasil penelitian ini diperkuat juga oleh Sarwono (2011) yang mengungkapkan bahwa salah satu yang mempengaruhi perilaku sosial siswa adalah keluarga. Handayani (2020) menyampaikan bahwa keluarga adalah tempat yang paling penting dalam memberikan pengasuhan anak, karena anak dibesarkan dalam suatu keluarga. Orang tua adalah cerminan diri dari anaknya. Ayah ibu merupakan tauladan bagi anak-anak dapat melihat sesuatu yang ada di sekitarnya. Keluarga juga berpengaruh besar dengan pola asuh orangtua untuk keberlangsungan putra putrinya dalam berperilaku.

Djamarah menjelaskan bahwa pola asuh orangtua merupakan gambaran tentang sikap dan perilaku orang tua dan anak dalam berinteraksi. Dalam memberikan pengasuhan, orang tua akan memberikan perhatian, peraturan, disiplin, hadiah dan hukuman, serta tanggapan terhadap keinginan anaknya. Dengan demikian dari pola asuh orangtua maka akan terbentuklah perilaku sosial anak yang akan membuatnya ke jalan yang baik atau yang buruk. Dari apa yang anak dapatkan dikeluarga terbentuklah kepribadian dari usia dini atau sekolah dasar yang menentukan tingkah laku, perbuatan anak dalam bersosialisasi di lingkungan masyarakat dan sekolah.

Rahmatullah (2017) menjelaskan bahwa keadaan keluarga yang harmonis dapat memberikan pengaruh yang baik pula untuk interaksi anak dan orangtua serta antara anak-anaknya. Hal yang demikian pula yang akan membawa kemudahan bagi orang tua dalam mengarahkan anak-anaknya menuju jalan perilaku yang positif. Hal ini juga diperkuat dengan penelitiannya yang menyatakan bahwa orangtua mempunyai tugas utama dalam mendidik serta mengajar anaknya sejak periode prenatal sampai dengan periode pascanatal. Bentuk pendidikan dan pengajaran orangtua di rumah dapat berpengaruh terhadap pembentukan perilaku anak negatif ataupun positif. Hal ini tergantung kualitas

pengasuhan dan pendidikan orang tua. Anak akan berperilaku positif manakala pola asuh yang dikembangkan di dalam rumah positif, dan anak akan berperilaku negatif manakala pola asuh yang dikembangkan adalah pola asuh negatif

Selanjutnya Rahmatullah (2016) menjelaskan bahwa terdapat perilaku-perilaku positif yang terbentuk jika anak memperoleh pola asuh positif yang ditunjukkan dengan pemberian pemenuhan kebutuhan secara batin sejak kecil hingga dewasa yaitu: sikap mengayomi serta welas asih terhadap keluarga juga orang lain dan mudah bergaul. Anak yang memperoleh kebutuhan batin positif yang akan tumbuh menjadi pribadi yang mudah bergaul, supel, dan ramah terhadap siapapun. Hal itu menunjukkan bahwa anak tersebut mempunyai perilaku sosial yang baik.

Nurjannah (2020) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa bimbingan orangtua sebagai pola interaksi antara orang tua dan anak dimana menunjukkan jika kondisinya orangtua memiliki intensitas yang cukup dalam memberikan informasi tentang penggunaan gadget yang sesuai, membantu anak mengidentifikasi dan membedakan perilaku yang pantas dalam menggunakan gadget, memberikan bimbingan dan aturan bagi anak, serta menerapkan disiplin dalam penggunaan gadget, namun orang tua masih minim mengajak anak berkomunikasi tentang aturan dan reward dalam menggunakan gadget. Penelitian yang dilakukan oleh Viandari dan Susilawati (2019) Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peran pola asuh orangtua dan penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak pra sekolah. Jumlah Subjek penelitian yaitu 100 anak pra sekolah di Taman Kanak-Kanak Adhi Mekar dan Taman Kanak-Kanak Bintang Besar yang dipilih dengan cara teknik simple random sampling. Instrumen penelitian yakni skala interaksi sosial, skala pola asuh orangtua, dan angket penggunaan gadget. Hipotesis penelitian diuji dengan teknik analysis of covariance (ancova). Hasilnya mengungkapkan nilai sig pada corrected model sebesar 0,000 ($p < 0,05$), dan kesimpulannya bahwa pola asuh orangtua dan penggunaan gadget secara bersama-



sama berperan terhadap interaksi sosial anak pra sekolah.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Penggunaan gadget dan pola asuh orang tua secara bersama-sama memberikan pengaruh terhadap perilaku sosial siswa dengan tingkat signifikansi $0.000 < \text{probabilitas } 0.05$. Hasil perhitungan SPSS menunjukkan penggunaan gadget mempunyai t hitung 8.894 serta nilai $\text{Sig. } 0.000 < \text{probabilitas } 0.05$. Hal ini berarti penggunaan gadget memberikan pengaruh terhadap perilaku sosial. Semakin positif penggunaan gadget siswa maka perilaku sosial siswa akan semakin tinggi. Sebaliknya semakin negatif penggunaan gadget siswa maka semakin rendah perilaku sosial siswa. Hasil perhitungan SPSS menunjukkan pola asuh orang tua mempunyai t hitung sebesar 3.323 serta nilai $\text{Sig. } 0.002 < \text{probabilitas } 0.05$. Hal ini berarti pola asuh orang tua memberikan pengaruh terhadap perilaku sosial siswa. Semakin positif pola asuh orang tua maka semakin tinggi perilaku sosial siswa. Sebaliknya semakin negatif pola asuh orang tua siswa maka semakin rendah perilaku sosial siswa.

Besarnya sumbangan penggunaan gadget dan pola asuh orang tua terhadap perilaku sosial siswa yakni 94.5%. masih ada variabel-variabel lain sebesar 5.5% yang mempengaruhi perilaku sosial siswa seperti faktor internal siswa yaitu emosi. Selanjutnya untuk sumbangan efektif penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa sebesar 69.6% lebih besar dibandingkan pola asuh orang tua hanya sebesar 24.9%.

Berdasarkan simpulan di atas, maka dikemukakan saran untuk pihak sekolah antara lain supaya dapat meningkatkan perilaku sosial siswa, sekolah dapat melakukan kerjasama dengan pihak-pihak lain dalam bentuk kegiatan parenting atau seminar untuk siswa maupun orang tua.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, R. P, dkk. (2020). Pengaruh Pemakaian Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di Sekolah Dasar Negeri Taal 01 Kecamatan Tapen Kab. Bondowoso. *Jurnal Keperawatan Profesional (JKP)*, 8(1), 12-25.
- Abdillah, S. M. (2019). *Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Anak*. 15(1).
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, S. (2007). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahmatullah, A. S. (2016). Penguatan Perilaku Ngloni Anak Oleh Orang Tua Sebagai Bentuk Pendidikan Keluarga Harmonis Dan Seimbang. *Cendekia*, 14(1), 50-65.
- Rahmatullah, A. S. (2017). Pendidikan Keluarga Seimbang Yang Melekat Sebagai Basis Yang Mencerahkan Anak Di Era Digital. *Cendekia: Jurnal Kependidikan dan Kemasyarakatan*, 15 (2), 60-67.
- Chaplin, J. P. (2006). *Dictionary of Psychology, (Kamus Lengkap Psikologi)*, Penerjemah: Kartini Kartono. Jakarta: Grafindo
- Djamarah, S. B. *Pola Asuh Orang Tua dan Komunikasi dalam Keluarga*.
- Dwinita, K. V. & Kadck, P.A.S. (2019). Peran pola asuh orangtua dan penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak prasekolah. *Jurnal Psikologi Udayana*, 6(2), 76-86.
- Fitria, dkk. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga. *Psikoislamedia Jurnal Psikologi*, 05(02), 120-137.
- Hadi, S. (2006). *Methodology Research*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Handayani, L. (2020). Edukasi Pola Asuh Dan Bahaya Penggunaan Gadget. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat UBB*, 7(1), 50-65.
- Hendrastomo, G. (2008). Representasi Telepon Seluler Dalam Relasi Sosial. *Jurnal Sosial Universitas Negeri Yogyakarta*, 5(2), 67-80.
- Huston, C. A., et.al. (1986). Gender, Adult Structuring Of Activities, And Social Behavior In Middle Childhood. *JSTOR*, 57(5), 80-95.



PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
VOLUME 10 NOMOR 5 OKTOBER 2021
 ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
 DOI : <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v10i5.8430>
<https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP>

- Lickona, T. (2012). *Educating for character. (Terjemahan Juma Abdu Wamaungo)*. New York: The New York Times company. (Buku asli diterbitkan tahun 1989)
- Mukaromah, F. S., Akif, K., & Aris, F. (2020). Pola Komunikasi Orang Tua Dalam Pembentukan Kecerdasan Sosial Di Kalangan Remaja Milenia. *FOKUS: Jurnal Kajian Keislaman dan Kemasyarakatan*, 5(1), 100-120.
- Nadhila, I. (2013). *Mempermudah Hidup Manusia Dengan Teknologi Modern*. Jakarta: Penamadani
- Noegoroho, A. (2010). *Teknologi Komunikasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Nurjannah, dkk. (2020). Parental Guidance and Its Implications on the Attitudes of Children Aged 7-8 Years of Using Gadgets (Study in Children in Two Large Cities, East Jakarta and Makassar. *The Southeast Asian Journal of Early Childhood Care Education and Parenting*, 1(1), 100-120.
- Sa'ngadah, N., Yuni, S. A., & Ilya, K. (2020). Gadgets Addiction Behavior Towards Sosial Development In Adolescents. *EurAsian Journal of BioSciences Eurasia J Biosci*, 14, 27-35.
- Sarwono, S. W. (2011). *Psikologi Remaja*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sulistiawati, Y., Supratman, V. A., dan Nugroho, T. A. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Di Kabupaten Pesawaran Lampung. *Wellness and Healthy Magazine*, 1(2), 35-45.
- Syahyudi, D. (2019). Pengaruh Gadget terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa. *Jurnal Kehumasan*, 2(1), 200-220.

Artikel 2

Jurnal Keperawatan Profesional (JKP)
Volume 8, Nomor 1 Februari 2020
p-ISSN: 2355-679X; e-ISSN: 2685-1830

Pengaruh Pemakaian Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di Sekolah Dasar Negeri Taal 01 Kecamatan Tapen Kab. Bondowoso

Rio Aditya Prayuda¹, Zainal Munir², Wiwin Nur Siam³

¹Puskesmas Tapen Bondowoso, email: rioaditya336@gmail.com

²Universitas Nurul Jadid, email: zainalmunirnj@gmail.com

³RSUD. Dr. Koesnadi Bondowoso, email: winnursiam@gmail.com

ABSTRACT

The use of gadgets is one of the electronic media that influences social behavior, especially in absorption in interacting with social values. This study aims to analyze the Effects of the Use of Gadgets on Social Behavior of Students in Taal 1 Primary School, Tapen District, Bondowoso Regency. The research design used was analytic with cross sectional approach. The population was students and a sample of 38 students consisted of classes III, IV, and V of Taal 1 Elementary School, Tapen District, Bondowoso District with a total sampling method. Data was collected using a questionnaire, then the data was tabulated and analyzed using Spearman Rho statistical correlation analysis with a significance level of 0.05, so that a p <value of 0.004 was obtained, which means that H1 was accepted. Bondowoso. The importance of knowledge about the use of gadgets on social behavior of students, so children need the role of teachers and parents to prevent negative social behavior

Keywords: Use of gadgets, social behavior

Jurnal Keperawatan Profesional (JKP)
Volume 8, Nomor 1 Februari 2020
p-ISSN: 2355-679X; e-ISSN: 2685-1830

Abstrak

Pemakaian gadget merupakan salah satu media elektronik yang berpengaruh terhadap perilaku sosial terutama dalam penyerapan dalam berinteraksi dengan nilai-nilai sosial. Penelitian ini bertujuan menganalisa Pengaruh Pemakaian Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di Sekolah Dasar Negeri Taal 1 Kecamatan Tapen Kabupaten Bondowoso. Desain penelitian yang digunakan adalah analitik dengan pendekatan *cross Sectional*. Populasi adalah siswa dan sampel sebanyak 38 siswa terdiri dari kelas III,IV, dan V Sekolah Dasar Negeri Taal 1 Kecamatan Tapen Kabupaten Bondowoso dengan metode pengambilan data secara *Total Sampling*. Pengumpulan data menggunakan kuisioner, kemudian data ditabulasi dan dianalisa menggunakan analisa statistik korelasi *Spearman Rho* dengan taraf signifikansi 0,05, sehingga didapatkan $p < \text{value } 0,004$ yang berarti H_1 diterima ada Pengaruh Pemakaian Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di Sekolah Dasar Negeri Taal 1 Kecamatan Tapen Kabupaten Bondowoso. Pentingnya pengetahuan pemakaian Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa, sehingga anak membutuhkan peranan guru dan orang tua untuk mencegah perilaku sosial yang negatif.

Kata Kunci : Pemakaian gadget, perilaku Sosial

Pendahuluan

Kemajuan teknologi adalah suatu hal yang tidak dapat kita hindari, Karena seiring perkembangan zaman dan kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi akan selalu muncul. Inovasi-inovasi teknologi pun diciptakan oleh manusia dengan maksud mempermudah aktifitas manusia dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari manusia yang sekarang menjadi sebuah keharusan untuk mempunyai atau menguasai teknologi, sebagai sarana penunjang semua aktifitas manusia dari anak-anak sampai dewasa. Dampak positif dari Pemakaian gadget bagi anak antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan. Seperti adanya aplikasi mewarnai, belajar membaca, dan menulis huruf tentunya memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak (Sri, 2018)

Pemakaian *gadget* mempengaruhi keadaan psikologis pada anak meningkat sebesar 60% pada anak yang menghabiskan lebih dari 2 jam dalam sehari untuk bermain game. anak yang suka bermain game melebihi batas 2 jam rentan mengalami berbagai masalah mental seperti, anak lebih agresif, cepat marah, sensitif, mudah tersinggung, kurang bias bersosialisasi dan emosional (Sinta, 2018)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Rideout (2016) diketahui bahwa Indonesia adalah negara yang memiliki pengguna sosial media paling banyak di Asia. Indonesia memiliki 79,7% user aktif di sosial media mengalahkan Filipina 78%, Malaysia 72%, Cina 67%. Di

Indonesia Pemakaian media *gadget* pada anak berusia 5-12 tahun yaitu 38% pada tahun 2011, dan meningkat menjadi 72% pada tahun 2013, pada tahun 2015 ada peningkatan yaitu 80%. Anak banyak menggunakan *gadget* sebagai sarana bermain, 23% orang tua yang memiliki anak berusia 5 tahun keatas mengaku bahwa anak-anak mereka games menggunakan *gadget*, sedangkan dari 82% orang tua melaporkan bahwa mereka *online* setidaknya sekali dalam seminggu (Sujianti, 2018).

Berdasarkan hasil observasi awal pada tahun 2018 yang diperoleh informasi bahwa di sekolah dasar terdapat beberapa siswa yang bermain *gadget*,serta dirumah sebgaiian besar anal-anak juga bermain *gadget*. Menurut asosiasi dokter anak Kanada dan Amerika Serikat usia 6-18 tahun hanya dibatasi 2 jam per hari dalam menggunakan *gadget* (Novia, 2018).

Gadget sering menimbulkan beberapa kasus diantara yang terjadi di Bondowoso, terdapat dua anak yang kecanduan *gadget* yaitu dengan cara membentur-benturkan kepalanya ke tembok apabila tidak bermain *gadget* sampai tidak mau masuk sekolah (Saadah, 2015). Dengan kondisi demikian *gadget* dapat berpengaruh besar terhadap perilaku anak,dampak yang sangat dirasakan di kalangan siswa yaitu bidang sosial yang menunjukkan terhadap perilaku sosial, dimana perilaku sosial ini adalah suasana saling ketergantungan yang merupakan keharusan untuk menjamin keberadaan manusia.

Apabila dalam Pemakaian *gadget* terlalu lama, maka tidak

menutup kemungkinan akan membentuk sikap sosial yang baru bagi siswa yakni sikap acuh tak acuh terhadap lingkungan sosial sekolahnya, baik interaksi teman atau guru, malas belajar, dan bias menyebabkan perilaku anarkis seperti suka berkelahi dengan temannya.

Penyimpangan perilaku pada anak juga terdapat beberapa hal yaitu seperti, merusak milik orang lain, tidak pernah diam, mencari perhatian, tidak pernah diam, sering mengganggu, dan sering terganggu fokusnya (Kurniadi, 2018)

Tujuan dari penelitian ini (1) mengidentifikasi responden berdasarkan kelas, usia, dan jenis kelamin pada Siswa di Sekolah Dasar Negeri Taal 1 Kecamatan Tapen Kabupaten Bondowoso ; (2) mengidentifikasi Pemakaian *Gadget* pada Siswa di Sekolah Dasar Negeri Taal 1 Kecamatan Tapen Kabupaten Bondowoso ; (3) mengidentifikasi perilaku sosial pada Siswa di Sekolah Dasar Negeri Taal 1 Kecamatan Tapen Kabupaten Bondowoso (4) menganalisis pengaruh Pemakaian *gadget* terhadap perilaku sosial pada Siswa di Sekolah Dasar Negeri Taal 1 Kecamatan Tapen Kabupaten Bondowoso.

Metode

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berjenis penelitian analitik korelational dengan pendekatan penelitian *cross sectional*. dengan sampel sebanyak 38 responden yang memenuhi kriteria inklusi dengan teknik *total sampling*.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis univariat, analisis bivariat dengan korelasi *Spearman's Rho*.

Hasil Penelitian

1. Karakteristik Responden

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden

Karakteristik	f	%
Umur	9 tahun	12 31,6
	10 tahun	16 42,1
	11 tahun	10 26,3
Total	38	100
Kelas	Kelas III	12 31,6
	Kelas IV	16 42,1
	Kelas V	10 26,3
Total	38	100
Jenis Kelamin	Laki-laki	14 36,8
	Perempuan	24 63,2
n		
Total	38	100

Pada tabel 1 diperoleh bahwa paling banyak responden berumur 10 tahun sebanyak 16 responden (42,1 %), paling banyak kelas responden adalah kelas IV sebanyak 16 responden (42,1 %) dan paling banyak jenis kelamin responden adalah perempuan sebanyak 24 responden (63,2 %),

2. Pemakaian *Gadget*

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Responden Pemakaian *Gadget*

Pemakaian <i>Gadget</i>	f	%
Resiko rendah	15	39,5
Resiko tinggi	23	60,5
Total	38	100

Berdasarkan tabel 2 diperoleh bahwa sebagian besar responden 23 (60,5%) mempunyai pengaruh resiko tinggi terhadap pemakai *gadget*. sedangkan 15 (39,5%) responden memiliki pengaruh resiko rendah pemakaian *gadget*.

3. Perilaku Sosial

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Responden Perilaku Sosial

Tingkat Stres	f	%
Pengaruh Negatif	38	100 %
Pengaruh Positif	0	0 %
Total	38	100 %

Berdasarkan tabel 3 diperoleh bahwa semua responden 38 (100%) mempunyai pengaruh negatif terjadi perilaku sosial, sedangkan yang memiliki kecenderungan untuk memiliki pengaruh positif perilaku sosial tidak ada.

4. Pengaruh Pemakaian Gadget Terhadap Perilaku Sosial

Tabel 4. Hasil Uji Statistik *Spearman Rho* Pengaruh Gadget terhadap Perilaku Sosial

Variabel 1	Variabel 2	Nilai r hitung	P value	N
Pemakaian Gadget	Perilaku Sosial	0,458	0,004	38

Berdasarkan tabel 4 untuk nilai p value $< \alpha$ yaitu $0,004 < 0,05$ dengan nilai korelasi ($r = 0,458$) yang berarti ada pengaruh pemakaian *Gadget* terhadap Perilaku Sosial di Sekolah Dasar Negeri Taal 1 Kecamatan Tapan Kabupaten Bondowoso. Sehingga perilaku sosial sangat dipengaruhi oleh pemakaian *gadget* berdasarkan nilai p value dibawah $0,05$.

Pembahasan Karakteristik Responden

Berdasarkan tabel karakteristik responden didapatkan bahwa mayoritas responden berumur 10 tahun (42,1%). Anak usia 6-12 tahun yang sudah beranjak kelingkungan yang lebih luas dari keluarga dan

mengenal media. Karena pada masa sekolah dasar inilah anak-anak pertama-tama memiliki kemampuan dasar seperti membaca, menulis, berhitung dan mengeksplor dunia yang lebih luas beserta kultur di dalamnya. Pemilihan obyek anak usia sekolah dasar tersebut mempunyai karakter psikologis yang spesifik dalam bermedia dan berhubungan langsung membentuk perkembangan anak

Mayoritas responden adalah kelas IV sebanyak 16 (42,1%), dimana siswa sudah dapat berpikir secara logis secara sederhana mampu mengimplementasikan pernyataan sifatnya sederhana. Responden dalam penelitian ini mayoritas responden berjenis kelamin perempuan 24 (63,2%).

Pemakaian Gadget

Berdasarkan tabel 2 didapat bahwa pengaruh pemakaian *gadget* terhadap perilaku sosial siswa di Sekolah Dasar Negeri Taal 1 Kecamatan Tapan Kabupaten Bondowoso, sebagian besar 23 (60,0%) mempunyai pengaruh resiko tinggi terhadap pemakain *gadget*.

Gadget suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. *Gadget* dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: komputer, handphone, game dan lainnya (Novia, 2018)

Anak usia sekolah dasar memiliki kemampuan otak kiri yang mulai berkembang dengan pesat, sehingga dibutuhkan untuk fokus dalam penggunaan *gadget* dalam aplikasi yang ada di dalam alat elektronik tersebut, termasuk di

dalam lingkungan sosial mereka di sekolah.

Hal ini didukung oleh pendapat peneliti lain yang lain bahwa lingkungan sosial dengan cara bermain dengan teman-temannya yang merupakan interaksi secara sosial. Setelah dilakukan penelitian, mendapatkan beberapa data yang menunjukkan pola kehidupan sosial akibat pengaruh dari *gadget*. Didapati bahwa sekitar 67% siswa, Rata-rata para siswa menggunakan *gadget* lebih dari empat jam per hari. Hal ini menunjukkan intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi setiap harinya. Hal ini berpengaruh terhadap kemampuan berinteraksi dengan orang lain di sekitar tanpa menggunakan *gadget* yang menurun sekitar 4-6 jam per hari. Bermain sangat penting bagi perkembangan fisik, psikis, dan sosial anak. Dengan bermain anak berinteraksi dengan teman main yang banyak memberikan sebagai pengalaman berharga. Bermain secara berkelompok memberikan peluang dan pelajaran kepada anak untuk berinteraksi dan bertenggang rasa dengan sesama teman. Permainan yang disukai anak cenderung kegiatan bermain yang dilakukan secara berkelompok, kecuali bagi anak-anak yang kurang diterima dikelompoknya dan cenderung memilih bermain sendiri (Puji, 2015)

Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak. Anak yang menghabiskan waktunya dengan gadget akan lebih emosional, pemberontak karena merasa sedang diganggu saat asyik bermain game. Malas mengerjakan rutinitas sehari-hari. Bahkan untuk makanpun harus disuap, karena sedang asyik menggunakan gadgetnya. Lebih mengkhawatirkan lagi, jika mereka sudah tidak tengok kanan (Umi, 2017)

Berdasarkan pendapat – pendapat ahli tersebut, peneliti memperoleh gambaran bahwa pemakaian *gadget* yang berlebihan akan berpengaruh terhadap perilaku sosial terutama di sekolah di Sekolah Dasar Negeri 1 Taal Kecamatan Tapen Kabupaten Bondowoso, semakin rendah pemakaian *gadget* maka semakin tinggi pengaruh positif terhadap pemakaian *gadget*.

Perilaku Sosial

Berdasarkan tabel 3 didapatkan bahwa perilaku sosial memiliki pengaruh negatif siswa di Sekolah Dasar Negeri Taal 1 Kecamatan Tapen Kabupaten Bondowoso, sebagian besar 38 (100,0%). Perilaku sosial adalah tindakan seorang individu yang dapat mempengaruhi individu-individu lainnya dalam lingkungan sosial. Dalam bertindak atau berperilaku sosial, seorang individu hendaknya memperhitungkan keberadaan individu lain yang ada dalam lingkungannya. Hal tersebut penting diperhatikan karena tindakan interaksi sosial merupakan perwujudan dari hubungan atau interaksi sosial (Dalilah, 2019).

Perkembangan perilaku sosial anak ditandai dengan adanya minat terhadap aktivitas teman-teman dan meningkatnya keinginan yang kuat untuk diterima sebagai anggota suatu kelompok, dan tidak puas apabila tidak bersama teman-temannya.

Perilaku sosial yang terbentuk tidak lepas dari faktor eksternal yang mempengaruhi interaksi dengan yang lain. tetapi hal tersebut bias terganggu karena lingkungan yang tidak mendukung seperti hal-hal

yang mengabaikan lingkungan sekitarnya.

Lingkungan eksternal terhubung tidak hanya dengan interaksi antara satu individu dengan individu lainnya, tetapi juga dihubungkan dengan media-media secara audio visual agar lebih cepat dan lebih efektif bila berinteraksi dengan orang lain dengan jarak jauh.

Menurut hasil peneliti lain menunjukkan bahwa sebagian besar anak yang mengalami perkembangan sosial kurang dari rata-rata adalah anak yang cenderung memiliki kebiasaan bermain gadget lebih dari 1 kali sehari dengan waktu penggunaan lebih dari 60 menit/terbanyak 9 anak (16.9%) dengan lamanya > 60/hari sebanyak 20 anak (37.7%). Hal ini dikarenakan pemakaian *gadget* yang terlalu lama dapat berdampak bagi kesehatan anak selain radiasinya yang berbahaya, penggunaan gadget yang terlalu lama dapat mempengaruhi tingkat agresif anak. Selain itu anak menjadi tidak peka terhadap lingkungan di sekelilingnya. Anak terlalu asyik dengan gadgetnya berakibat lupa untuk berinteraksi ataupun berkomunikasi dengan orang sekitar maupun keluarga dan itu akan berdampak buruk bagi perkembangan sosial anak (Sujianti, 2018).

Media ini salah satunya *gadget* yang sudah mampu masuk ke berbagai lapisan masyarakat dari usia dini sampai dewasa. *Gadget* sangat berperan penting bagi kehidupan manusia guna berkomunikasi, memperbanyak relasi, menambah wawasan dan pengetahuan, pendidikan, dan bisnis. Namun, di sisi lain, terjadi hal yang berlawanan yang disebabkan oleh faktor keteledoran pemakainya atau kekurangtepatan dalam

memanfaatkan fungsi yang sebenarnya (Aisyah, 2018)

Menurut peneliti perilaku sosial memiliki pengaruh yang signifikan di Sekolah Dasar Negeri 1 Taal Kecamatan Tapen Kabupaten Bondowoso. Hal ini dikarenakan pemakaian *gadget* yang berlebihan digunakan terutama di sekolah sampai berpengaruh pada interaksi sosial atau bersosialisasi di lingkungan sekolah. Semakin tinggi pemakaian *gadget* pada siswa, maka perilaku sosial akan membawa pengaruh negatif terhadap lingkungannya.

Pengaruh Pemakaian Gadget Terhadap Perilaku Sosial

Berdasarkan hasil uji rho dengan menggunakan SPSS dilihat bahwa hasil penelitian Pengaruh Pemakaian *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Siswa di Sekolah Dasar Negeri Taal 1 Kecamatan Tapen Kabupaten Bondowoso positif. Hal ini dibuktikan dengan interpretasi r sebesar 0,458, dengan nilai r tersebut diinterpretasikan memiliki hubungan yang signifikan, yang artinya semakin tinggi resiko pemakaian *gadget* maka memiliki pengaruh negatif pada perilaku sosial pada siswa Sekolah Dasar Negeri 1 Taal Kecamatan Tapen Kabupaten Bondowoso. Hasil Uji statistik diperoleh p value α (0,004 < 0,05), maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara Pengaruh Pemakaian *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Siswa di Sekolah Dasar Negeri Taal 1 Kecamatan Tapen Kabupaten Bondowoso.

Penggunaan *gadget* secara berlebihan secara psikologis mampu menghambat perkembangan secara sosial dan proses belajar pada anak-anak, Karena pada masa sekolah dasar inilah anak-anak pertama-

tama memiliki kemampuan dasar seperti membaca, menulis, berhitung dan mengeksplor dunia yang lebih luas beserta kultur di dalamnya.

Berdasarkan sudut pandang kesehatan jiwa yang menyatakan perubahan perilaku sosial terhadap anak yang disebabkan oleh penggunaan *gadget* pada anak – anak tidak disarankan melebihi batas waktu per hari karena menyebabkan anak tidak belajar dan bersosialisai, kurangnya dalam berinteraksi sosial dengan teman sesama, siswa cenderung mengacuhkan lingkungan sekitar, malas belajar di dalam kelas, serta kecanduan akan game melalui media *gadget* (Sujianti, 2018).

Dampak yang disebabkan oleh pemakaian *gadget* yang berlebihan akan membuat proses interaksi sosial terkendala karena fokus akan berpindah dari lingkungan sekitarnya ke *gadget*. Hal ini pada usia anak-anak tidak baik dikarenakan usia anak 7-12 tahun merupakan proses belajar bersosialisasi baik di lingkungan keluarga maupun sekolah.

Anak-anak sekarang menganggap hidup itu seharusnya mudah yang pada akhirnya anak-anak akan memilih untuk menyederhanakan masalah dan menghindari kesulitan. Karena itu hasilnya anak makin hari makin lemah dalam hal kesabaran serta konsentrasi dan cepat menuntut orang untuk memberi yang diinginkannya dengan cepat. Menurut Romo (2013), bermain *gadget* dalam durasi yang panjang dan dilakukan se-tiap hari secara terus-menerus, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial (Mautia, 2018)

Perilaku siswa yang menggunakan *gadget* semacam itu dibiarkan terlalu lama, maka tidak menutup ke-mungkinan akan membentuk sikap sosial yang baru bagi siswa yakni sikap acuh tak acuh

terhadap lingkungan sosial sekolahnya, baik interaksi antar-siswa, guru maupun lingkungan sekitar.

Simpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan *gadget* mempunyai pengaruh resiko tinggi terhadap pemakai *gadget*, sedangkan 15 (39,5%) responden memiliki pengaruh resiko rendah pemakaian *gadget*, dan mempunyai pengaruh negatif terjadi perilaku sosial serta terdapat pengaruh pemakaian *Gadget* terhadap Perilaku Sosial di Sekolah Dasar Negeri Taal 1 Kecamatan Tapen Kabupaten Bondowoso. Sekolah diharapkan agar lebih mengontrol siswa-siswinya dalam pemakaian *gadget* di dalam kelas ataupun di lingkungan sekolah, hal ini untuk meminimalkan pemakaian *gadget* yang dapat mengganggu belajar mengajar khususnya interaksi sosial dengan lingkungan

Daftar Pustaka

- Aisyah.A, *Pengaruh penggunaan gadget dan kehidupan sosial*. Jurnal PPkn dan Hukum. FKIP Universitas Padang.2018.
- Dalilah, *Dampak Pengaruh Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa*. Skripsi. 2019
- Kurniadi, Dedi, *gangguan dan treatment perilaku*. Makalah : [http://file.upi.edu/Direktori/FI P/JUR._PEND._LUAR_BIASA](http://file.upi.edu/Direktori/FI/P/JUR._PEND._LUAR_BIASA). 2018
- Mautia Amany A, *Kemampuan bersosialisai pada anak kecanduan gadget*. Skripsi. 2018
- Novia Prasetyaningsih, *Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar Di Jorong Laras Minang Nagari Kurnia Selatan Kecamatan Sungai Rumbai Kabupaten*

Jurnal Keperawatan Profesional (JKP)
Volume 8, Nomor 1 Februari 2020
p-ISSN: 2355-679X; e-ISSN: 2685-1830

- Dharmasraya. STKIP Sumatra barat. Vol. 2 ,2018*
- Puji Asmaul Husna..*Pengaruh pemakaian gadget terhadap perkembangan anak. Jurnal Dinamika Penelitian* 2015.
- Saadah, 2015, *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Siswa Di MAN Cirebon I Kabupaten Cirebon. Skripsi.* 2015.
- Sri Intan Wahyuni, *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini. Al Hikmah Proceedings.* 2018.
- Sinta. *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak di TK Bsutanul Athfal VI. FKIP Universitas Tanjung Pura. Des,* 2018.
- Sujianti, *Hubungan Lama dan Frekuensi Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Di TK Islam Al Irsyad Cilacap. Jurnal Kebidanan. Vol. 8 No. 1 Oktober* 2018
- Umi khasanah, *Pengaruh Penggunaan Smartphone Pada Anak Usia 7-9 Tahun Terhadap Keberfungsian Sosial di Srunggan Karang Tengah Imogiri Bantul. Skripsi.* 2017

Artikel 3

Al-Hikmah: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan
Vol. 18 No. 1, April 2021

P-ISSN 1412-5382
E-ISSN 2598-2168

PENGARUH PENGGUNAAN HANDPHONE PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Ary Antony Putra¹, Ida Windi Wahyuni², Alucyana³Ajriyah⁴
^{1,2,3,4}Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau, Pekanbaru, Indonesia
e-mail: aryantonyputra@fis.uir.ac.id

ABSTRAK

The problem in this study is the misuse of cell phones by elementary school students, resulting in deviant student behavior. Some cases found in the community are students' emotional uncontrolled, easily angry, indifferent, and selfish. The type of this research is quantitative research. The research sample was 180 students. The data collection techniques used were questionnaires and documentation. At the same time, the data analysis of this research uses descriptive qualitative and quantitative analysis methods. The results of this study show that there is no significant effect in the use of cellphone on the social behavior of student at SDN 011 Simalinyang Kampar Kiri Tengah District Kampar Regency, which the following information; The value of t-test < t-tabel namely 1.933 < 2 means that Ha is rejected and Ho is accepted. The variable use of the mobile phone has a significance level of 0.057 > 0.005. The meaning is insignificant, with Ha rejected, and Ho accepted. So the conclusion is that there is no significant influence between the use of cellphones on the social behavior of students at SDN 011 Simalinyang, Kampar Kiri Tengah District, Kampar Regency.

Keywords: Cellphone, Social Behavior, Elementary School Student.

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini adalah penyalahgunaan *handphone* oleh siswa Sekolah Dasar yang berakibat perilaku siswa menyimpang. Beberapa kasus yang ditemukan di masyarakat di antaranya adalah emosional siswa tidak terkontrol, gampang mengamuk, acuh tak acuh dan egois. Adapun jenis dari penelitian ini ialah penelitian kuantitatif dengan metode survei. jumlah sampel dari penelitian ini sebanyak 76 siswa. Teknik pengumpulan datanya menggunakan angket dan dokumentasi. Sedangkan analisa datanya menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Adapun hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa tidak adanya pengaruh yang signifikan dalam penggunaan *handphone* terhadap perilaku sosial siswa SDN 011 Simalinyang Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar dengan keterangan sebagai berikut, bahwa Nilai *t-test* < *t-tabel*, yakni 1,933 < 2 artinya Ha ditolak dan Ho diterima. Variable penggunaan *handphone* memiliki taraf signifikansi sebesar 0,057 > 0,005. Artinya tidak signifikan dengan Ha ditolak dan Ho diterima. Jadi kesimpulannya adalah tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *handphone* terhadap perilaku sosial siswa SDN 011 Simalinyang Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar.

Kata Kunci: Handphone, Perilaku Sosial, Siswa

FIRST RECEIVED:	REVISED:	ACCEPTED:	PUBLISHED:
06 March 2021	30 April 2021	01 May 2021	01 May 2021

PENDAHULUAN

Pesatnya kemajuan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini membawa dampak yang sangat besar bagi masyarakat dunia (Wawan Kuswandi, 2008).

Pengaruhnya sangat luas meliputi semua aspek kehidupan, mulai dari aspek politik, ekonomi, sosial, budaya, keagamaan etika, dan estetika bahkan sampai kepada keamanan dan ilmu pengetahuan itu sendiri (Irina, 2016). Keberkahan dari kemajuan tersebut manusia

mampu membuat peralatan-peralatan canggih untuk memudahkan dan melancarkan berbagai aktivitas dalam kehidupan saat ini. Aktivitas yang seharusnya memakan waktu lama dan jarak tempuh yang jauh dengan teknologi semuanya menjadi lebih efektif dan efisien. (Hasanah & Kumalasari, 2015).

Pada satu sisi, manusia merasa gembira dan senang dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi ini karena hanya dalam waktu singkat dan dengan biaya yang murah orang dapat mengakses atau mencari informasi-informasi yang dibutuhkan. Namun pada sisi lain, hal ini sangat memperhatikan karena dengan pesatnya kemajuan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini berpotensi memunculkan pengaruh buruk bagi anak-anak muda terlebih lagi bagi para siswa. Jika kondisi ini tidak dibarengi dengan pembekalan dan pembinaan di bidang keimanan dan ketaqwaan kepada Allah SWT oleh orang tua, guru dan lingkungan masyarakat maka bisa saja sikap dan moral dari anak-anak muda atau siswa terancam rusak. sebagai misal hadirnya teknologi canggih di bidang telekomunikasi berupa *handphone*.

Handphone merupakan salah satu bentuk pesatnya perkembangan dan kemajuan teknologi informasi saat ini. Banyak manfaat dan kemudahan yang tercipta dari kemajuan teknologi ini. Hampir seluruh lapisan masyarakat menggunakan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, hal ini menunjukkan bahwa kehidupan manusia saat ini sudah tidak dapat terlepas dari kemajuan teknologi informasi khususnya *handphone*.

Saat ini penggunaan *handphone* tidak hanya sebagai alat komunikasi saja lebih dari

itu, *handphone* dapat membuat terbentuknya suatu interaksi baru yang berbeda dengan interaksi tatap muka yakni interaksi yang terbentuk melalui proses suara dan tulisan. (Ina Astari Utaminingsih, 2006)

Sebagaimana yang sudah diketahui bahwa *handphone* adalah suatu alat yang digunakan dalam berkomunikasi dari dua arah bahkan lebih untuk saling berbicara dengan tidak ada lagi batasan jarak dan waktu. (Sutarman, 2012).

Kecanggihan teknologi *handphone* ini tidak hanya sekedar menjadi fasilitas sebagai penghubung komunikasi antara dua arah atau lebih tersebut akan tetapi banyak fungsi dan kecanggihan yang disuguhkan oleh teknologi *handphone* ini diantaranya; bisa berselancar ke dunia internet, *whatsapp*, *facebook*, *instagram*, *line*, *e-mail/gmail*, *twitter* dan masih banyak lagi yang lainnya. Kecanggihan teknologi *handphone* ini dapat membantu siswa untuk mencari data atau keterangan yang berkaitan dengan konten-konten atau isi-isi pembelajaran yang diajarkan guru di sekolah sehingga hasilnya kemampuan belajar siswa menjadi baik. akan tetapi dilain sisi, kecanggihan teknologi *handphone* ini juga bisa berdampak buruk yang sangat signifikan bagi keberhasilan belajar siswa. keadaan ini disebabkan karena terjadinya penggunaan dari fungsi *handphone* yang salah oleh siswa. Akibatnya keberhasilan belajar siswa menjadi turun. Pada era millineal ini menggunakan kecanggihan teknologi *handphone* bukanlah menjadi barang asing bagi siapapun bahkan bagi anak-anak kecil sekalipun karena mereka sudah tahu dan kenal bahkan banyak bermain dengan menggunakan teknologi *handphone*.

Kehadiran *handphone* sebagai teknologi informasi dan komunikasi bertujuan untuk memberi kemudahan dan melancarkan hubungan komunikasi antara seseorang dengan lainnya. Beragam macam fitur-fitur *handphone* hadir saat ini dengan fungsinya sebagai alat penghubung bicara dalam jarak jauh. Fitur-fitur tersebut dilengkapi dengan video, kamera, musik, radio, internet, wifi dan lain sebagainya.

Kemajuan teknologi *handphone* bukan hanya di kalangan masyarakat saja yang menikmatinya namun merambah ke dalam dunia pendidikan. Penggunaan *handphone* bagi siswa digunakan sebagai sarana mencari data dan informasi maupun sebagai media dalam pembelajaran, terlebih lagi di masa pandemik wabah COVID 19 ini aturan pemerintah yang menganjurkan untuk belajar di rumah berdampak pada pembelajaran dengan menggunakan teknologi *handphone* untuk belajar dalam jaringan (*daring*).

Dalam dunia pendidikan penggunaan *handphone* menjadi sebuah persoalan baru yang mesti diperhatikan dan dibahas secara seksama karena menurut pemikiran sebagian orang bahwa penggunaan *handphone* hanya sebatas untuk menelpon, mengirim SMS, *whatsapp*, *facebook* dan sebagainya. Sehingga dalam pandangan mereka tidak ada gunanya bagi siswa membawa dan menggunakan *handphone* di lingkungan sekolah. Padahal penggunaan *handphone* di lingkungan sekolah jika digunakan untuk kepentingan belajar justru sangat bermanfaat dan membantu bagi siswa/pelajar dalam menemukan informasi yang meningkatkan pengetahuannya yang lebih luas. Kenyataannya hari ini sedikit sekali siswa

yang menggunakan fungsi dari *handphone* tersebut sebagai media pembelajaran justru kebanyakan mereka gunakan untuk menonton video, mendengarkan musik, main *game*, *whatsapp*, dan *facebook*-an. sehingga hal ini berdampak terhadap perilaku siswa/pelajar.

Memiliki *handphone* saat ini bukanlah menjadi sesuatu hal yang mewah dan sulit untuk mendapatkannya justru sebaliknya, sudah menjadi suatu kebutuhan karena penggunaan *handphone* dipakai untuk banyak hal seperti tempat penyimpanan data atau *file*, sebagai alat dokumentasi, bahkan sebagai sarana bisnis dan pelayanan.

Perkembangan dan kemajuan teknologi *handphone* yang melaju begitu pesat pada akhirnya membuat fungsi *handphone* itu menjadi meluas yang pada awalnya hanya bisa untuk menelpon dan mengirim SMS saja berkembang menjadi alat multimedia yakni bisa menjadi perekam video, foto dan upload data atau *file*.

Kesadaran orang tua akan pentingnya memiliki *handphone* bagi anak-anaknya pada zaman sekarang ini sudah mulai muncul dan tumbuh sehingga boleh dikatakan hampir semua anak pada saat ini mengantongi *handphone*. Kondisi ini membuat mereka merasa *confidence*. Mereka beranggapan bahwa dirinya sudah modern, mengikuti kemajuan zaman, akibatnya tradisi kampung secara otomatis akan tergerus arus dan bahkan menjadi hilang dengan sendirinya.

Persoalan baru muncul ketika siswa/pelajar asyik dan terlena dengan kepandaiannya dalam menggunakan teknologi *handphone* akan ada banyak gejala kesenjangan dalam hal integritas kesiswaan. Siswa/Pelajar yang memiliki *handphone*

cenderung memiliki sifat mementingkan diri sendiri, bergaul, berbincang-bincang bahkan bermain tidak bersama kawan-kawan sekelilingnya akan tetapi ada teman lain di luar lingkungan belajarnya atau yang dikenal dengan "dunia maya". Selanjutnya siswa/pelajar menjadi acuh dan tidak peduli dengan kondisi disekitarnya. Perilaku seperti ini jika terus menerus terjadi akan berakibat munculnya sikap sombong, acuh tak acuh dan egois.

Bagi siswa/pelajar yang tidak memiliki *handphone* mereka akan merasa kurang nyaman dan tidak percaya diri karena merasa terkucilkan dari teman-temannya, sehingga hal tersebut memaksa mereka harus beradaptasi dengan kondisi seperti itu, agar tidak terkena seleksi di lingkungan pergaulannya mereka memaksa orang tua agar membelikan *handphone* untuk mereka.

Jika kita berorientasi kepada teori hakikat belajar bahwa penggunaan *handphone* oleh siswa dapat mengalami perubahan terhadap tingkah laku. Sementara perubahan tingkah laku yang dikehendaki dalam pendidikan itu adalah akhlak, etika dan moral peserta didik. Maka jelaslah bahwa tujuan dari pendidikan itu ialah menjadikan siswa/pelajar memiliki perilaku yang berakhlak mulia, beretika dan bermoral baik (Sardiman, 2001: 3).

Ada dua dampak besar yang dapat ditimbulkan oleh *handphone*; *Pertama*, berdampak positif. *Kedua*, berdampak negatif. Adapun dampak positifnya adalah jika dalam penggunaan *handphone* diarahkan sebagai alat untuk membantu siswa/pelajar memperluas pengetahuan mereka dalam pembelajaran. Sementara dampak negatifnya ialah jika dalam

penggunaan *handphone* siswa/pelajar justru digunakan untuk bermain game berjam-jam atau melihat konten-konten media yang berisi pornografi yang pada akhirnya hal itu membuat siswa/pelajar semakin menurun prestasi belajarnya dan semakin buruk perilaku akhlaknya. Penggunaan *handphone* bagi siswa/pelajar bisa dibatasi dan diatur melalui kesadarannya sendiri, atau didikan dari orang tua dan guru serta pengaruh dari teman. Asalkan siswa/pelajar bisa membagi waktunya dalam belajar dan bermain *handphone* hal itu tidak menjadi masalah. tapi sebaliknya jika penggunaan *handphone* sampai pada tahap ketagihan tentu hal ini akan menjadi masalah besar. oleh karena itu pengawasan orang tua, guru dan lingkungan sangat diperlukan agar dalam penggunaan *handphone* bagi siswa/pelajar dapat bermanfaat besar dalam pengetahuan dan pembelajarannya.

Berdasarkan hasil awal peneliti melalui metode observasi dan wawancara terhadap salah seorang wali kelas SDN 011 Simalinyang menerangkan bahwa penggunaan *handphone* pada kalangan siswa/pelajar untuk tingkat SD saat ini terkait ketagihan dan kecanduan mereka dalam menggunakan *handphone* sangat memprihatinkan. Temuan yang pernah terjadi adalah ketika siswa/pelajar menggunakan *handphone* hal yang sering mereka lakukan adalah bermain *game* dengan durasi waktu yang lama (berjam-jam) dan yang parahnya mereka menonton video-video pornografi yang seharusnya pada usia mereka hal ini sesuatu yang terlarang untuk mereka lihat dan mesti dikontrol serta diedukasi oleh orang tua yang menjadi pengawas mereka di rumah. Penyalahan penggunaan *handphone* tersebut mempengaruhi kondisi psikologi dan

perilaku anak seperti egois, pamer, merasa bangga dengan sesuatu yang orang lain belum memiliki, keras kepala, berhayal/berhalusinasi kemudian emosional yang labil bahkan ada yang sampai berperilaku seks menyimpang.

Berdasarkan pemaparan dan keterangan hasil observasi di atas yang menjelaskan bahwa penggunaan *handphone* sebagai teknologi canggih saat ini mempunyai dampak positif dan negatif. Oleh karena itu, maka hal ini menjadi penting untuk dikaji lebih dalam terkait pengaruh penggunaan *handphone* terhadap perilaku sosial siswa SDN 011 Simalinyang Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar.

KONSEP TEORI

Pengertian *Handphone*

Handphone ialah suatu alat telekomunikasi elektronik dengan tidak menggunakan kabel dan bisa dibawa kemana-mana serta dapat bercakap-cakap dengan dua orang atau lebih tanpa dibatasi jarak. (Syerif, 2015).

Alexander Graham Bell adalah penemu telepon pertama di dunia yakni pada tahun 1876. Sementara Martin Cooper adalah pembuat telepon genggam yakni suatu alat untuk berkomunikasi dengan ukuran kecil dan mudah untuk dibawa ke mana-mana. Karena alat komunikasi ini begitu praktis maka perkembangannya menjadi sangat pesat (Kasiyanto, 2015).

Menurut Gouzali Saydam pada awalnya istilah penggunaan kata telepon adalah suara dari jarak jauh. Ada dua pembagian telepon yakni, telepon biasa dan telepon bergerak. yang termasuk dalam kategori telepon bergerak disebut *handphone* karena yang

menghubungkan antar sesama *handphone* tersebut adalah gelombang-gelombang radio yang dipancarkan dari pesawat ke *Base Tranceiver Station* (BTC) dan *Mobil Switching Center* (MSC) yang berada di sepanjang jalur perhubungan kemudian dilanjutkan ke pesawat yang dipanggil (Gouzali Saydam, 2010).

Berdasarkan dari beberapa pendapat tersebut di atas mengenai pengertian *handphone* dapat disimpulkan bahwa *handphone* adalah suatu alat yang digunakan untuk berkomunikasi, berukuran kecil dan mudah dibawa kemana-mana serta praktis dalam penggunaannya.

Inovasi dari perkembangan teknologi telepon yang mengalami perubahan sangat pesat dari waktu ke waktu ialah *handphone*. penggunaan *handphone* tidak hanya sebatas untuk komunikasi secara lisan saja lebih dari itu penggunaan *handphone* dapat disampaikan dalam bentuk tulisan.

Dampak Positif *Handphone*

Adapun fungsi utama dari *handphone* ialah sebagai alat penghubung komunikasi antara satu pihak dengan pihak lain. Lebih dari pada itu, *handphone* juga berfungsi sebagai penambah pengetahuan terkait perkembangan teknologi dan perluasan jaringan. Beberapa dampak positif dari *handphone* bagi penggunaannya yaitu, diantaranya; (1) Sebagai alat komunikasi. (2) Sebagai alat informasi. (3) Sebagai alat pembelajaran. (5) Sebagai alat hiburan. (5) Sebagai alat dunia kerja dan bisnis. (6) Sebagai alat dakwah keagamaan. (Rahma Istifadah, 2018).

Dampak Negatif *Handphone*

Menurut (Rahma Istifadah, 2018) menjelaskan bahwa dampak negatif dari *handphone* yaitu, diantaranya; (1) Anak menjadi malas belajar. (2) Konsentrasi belajar dan perkembangan anak terganggu. (3) Sikap, perilaku dan mental anak terpengaruh. (4) Pemborosan.

Perilaku Sosial

Perilaku ialah segala perwujudan hayati individu dalam melakukan interaksi dengan lingkungan sekitar baik yang nampak ataupun yang tidak nampak, dirasakan ataupun yang tidak dirasakan (Oktaviana, 2015). Perilaku sangat erat kaitannya dengan sikap.

Menurut Gerungan Perilaku ialah suatu sikap terhadap suatu objek baik sikap itu berupa pandangan ataupun perasaan. Namun sikap tersebut disertai dengan kecenderungan dalam bertindak sesuai dengan kecenderungan objek tersebut. (Gerungan, 2010).

Senada dengan pendapat Gerungan tersebut di atas Arifin menjelaskan tentang sikap yaitu kecenderungan seseorang menuju kepada suatu objek tertentu dengan model tertentu pula apakah objek itu datang dari luar atau dari dalam dirinya.

Skinner berpendapat sebagaimana yang telah dikutip oleh Bimo Walgito bahwa perilaku dapat dibedakan menjadi dua yakni; (1) Perilaku alami (*innate behavior*). (2) Perilaku operan (*operants behavior*). Perilaku alami adalah suatu sikap bawaan yang sudah terenteng dari lahir seperti refleks dan insting. sementara perilaku operan ialah suatu sikap yang terbentuk dari proses pembelajaran (Bimo Walgito, 2007).

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa

perilaku ialah suatu sikap yang muncul atas dasar kehendak sendiri pada suatu keadaan.

Secara umum dapat dijelaskan bahwa terdapat dua kecenderungan besar terhadap perubahan perilaku manusia yaitu kecenderungan perubahan ke arah positif dan kecenderungan perubahan ke arah negatif. (M. Yusuf Pawit, 2011).

Ada dua aspek yang sangat berpengaruh terhadap perubahan perilaku seseorang yaitu; (1) Aspek personal (perubahan yang datanginya dari diri seseorang). (2) Aspek situasional (Perubahan yang muncul dari luar diri seseorang).

Perilaku sosial ialah suatu sikap dan kondisi saling ketergantungan antara satu dengan lainnya untuk menjamin keberadaan manusia, dengan arti bahwa manusia hidup saling membutuhkan antara satu dengan lainnya sehingga manusia dituntut untuk saling berkejasama, tolong menolong, bahu membahu, peduli dan toleransi terhadap sesama.

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Sosial

Terdapat dua faktor yang bisa mempengaruhi perilaku sosial seseorang, yakni; (1) Faktor internal. (2) Faktor Eksternal. Adapun yang dimaksud dengan faktor internal ialah pengaruh yang muncul dari diri seseorang, seperti pengaruh emosi (Zakiah, 2005). Kemudian yang dimaksud dengan faktor eksternal adalah pengaruh yang muncul dari luar diri seseorang, seperti pengaruh lingkungan.

Bentuk-Bentuk Perilaku Siswa

Berdasarkan dua faktor yang mempengaruhi perilaku seseorang sebagaimana yang telah disebut di atas maka bentuk-bentuk perilaku itu menurut Rahma Istifadah membagi kepada dua yaitu; (1) Bentuk perilaku positif diantaranya; perilaku jujur, disiplin dan Tanggung jawab. (2) Bentuk perilaku negatif diantaranya; perilaku bolos dalam belajar, terlambat datang ke sekolah, sering keluar meninggalkan kelas, malas mengerjakan tugas dan selalu mengganggu teman ketika sedang belajar (Rahma Istifadah, 2018).

Penggunaan Handphone Terhadap Perilaku Sosial

Pada era saat ini kemampuan penguasaan teknologi terutama alat komunikasi (Handphone) telah menjadi suatu keniscayaan bagi setiap orang agar tidak tergerus dan ditelan oleh keadaan keterbelakangan. Hari ini, baik orang dewasa bahkan anak-anak sekalipun telah mampu beradaptasi menguasai pesatnya kemajuan teknologi *handphone* seperti memiliki akun-akun media sosial berupa *Facebook*, *Instagram*, *WhatsApp*, *Twitter*, dan lain-lainnya yang rata-rata semua itu dimiliki oleh anak-anak sekolah.

Kebutuhan seseorang terhadap penggunaan *handphone* pada umumnya didorong oleh motif afiliasi yaitu menjalin hubungan dan komunikasi dengan orang lain. Namun penggunaan *handphone* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku sosial seseorang. Biasanya pemilik *handphone* cenderung akan asyik dengan *handphonenya* sehingga keadaan disekitarnya tidak terpedulikan. Interaksi sosial dengan orang di

sampingnya menjadi berkurang karena konsentrasinya tersedot dengan *handphonenya*. Dalam dunia pendidikan hal ini sangat berpengaruh terhadap kepedulian siswa dengan guru, teman sekolah dan orang tuanya. Jika siswa mempunyai *handphone* dan kemudian dibawanya ke sekolah maka proses belajar akan terganggu. Jam istirahat pun siswa sibuk dengan *handphonenya* tidak peduli lagi dengan teman sekolah dan kegiatan lainnya. terlebih bagi siswa yang sudah kecanduan dengan *handphone* berdampak sangat fatal pada aktivitas sosialnya.

METODE PENELITIAN

Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah penelitian kualitatif dengan metode *survei*, deskriptif dan korelasional. Adapun yang dimaksud *survei* di sini ialah teknik pengumpulan datanya menggunakan instrumen kuisisioner. Selanjutnya instrumen ini dibagikan kepada 76 responden siswa SDN 011 Simalinyang sekaligus menjadi sampel dalam penelitian ini. Secara umum *survei* dilakukan untuk mendapatkan informasi yang jelas secara pengalaman dan kemudian digunakan untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Artinya, bahwa penelitian ini ialah untuk mendapatkan informasi tentang pengaruh penggunaan *handphone* terhadap perilaku sosial siswa SDN 011 Simalinyang Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar.

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa/siswi SDN 011 Simalinyang Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar yang berjumlah 175 siswa. Sementara yang menjadi sampelnya ialah para siswa/siswi kelas IV, kelas V dan kelas VI SDN 011 Simalinyang Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar yang berjumlah 76 siswa.

Teknik penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara dan angket. Sementara teknik analisa data peneliti menggunakan korelasi *product moment pearson* yang dijabarkan secara statistik dengan menggunakan *Software* program komputer *Statistical Package for Social Sciencies* (SPSS) versi 16.0 *for windows*.

Berikut deskripsi data penelitian pengaruh penggunaan *handphone* terhadap perilaku siswa dalam bentuk tabel.

Tabel 1.

Deskripsi Subyek Berdasarkan Kelas

Kelas	Jumlah	Prosentase
4 (Empat)	24	31,6
5 (Lima)	29	38,1
6 (Enam)	23	30,3
Total	76	100

Tabel 2.

Deskripsi Subyek Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah	Prosentase
Laki-Laki	34	44,7
Perempuan	42	55,3
Total	76	100

Tabel 3.

Deskripsi Subyek Berdasarkan Kepemilikan Handphone

Kepemilikan Handphone	Jumlah	Prosentase
Ya	30	39,5
Tidak	46	60,5
Jumlah	76	100

Tabel 4.

Deskripsi Subyek berdasarkan Pekerjaan Orang tua

Pekerjaan Orangtua	Jumlah Siswa	Prosentase
ASN	0	0
Guru	6	7,9
Wiraswasta	12	15,8
Karyawan Swasta	2	2,6
Nelayan	13	17,1
Buruh	19	25

Petani	5	6,6
Pedagang	15	19,7
Sopir	2	2,6
Peternak	1	1,3
Penjahit	1	1,3
Jumlah	76	100

Tabel 5.

Deskripsi Data Penelitian

Variable Penelitian	Skor X yang didapat (Empirik)			
	X Max	X Min	Mean	SD
Penggunaan Handphone	59	20	47,34	5,3
Perilaku Sosial	79	50	65,8	5,3

Tabel 6.

Deskripsi Data Penelitian

Variable Penelitian	Skor X yang diperoleh (Hipotetik)			
	X Max	X Min	Mean	SD
Pengguna Handphone	80	20	50	10
Perilaku Sosial	80	20	50	10

Table 7.

Kriteria Penilaian Skala Penggunaan Handphone

Kategori	Rumus	Skor Skala	Jumlah Subyek	Prosentase
Tinggi	$X > M + 1 SD$	$X \geq 60$	0	0
Sedang	$M + 1 SD < X < M + 1 SD$	$40 < X < 60$	24	31,6
Rendah	$X < M - 1 SD$	$X < 40$	52	68,4

Table 8.

Kriteria Penilaian Skala Perilaku Sosial

Kategori	Rumus	Skor Skala	Jumlah Subyek	Prosentase
Tinggi	$X > M + 1 SD$	$X \geq 60$	68	89,5
Sedang	$M + 1 SD < X < M + 1 SD$	$40 < X < 60$	8	10,5
Rendah	$X < M - 1 SD$	$X < 40$	0	0

Tabel 9.
Hasil Uji Hipotesis

	Correlations	
	Penggunaan Handphone	Perilaku Sosial
Penggunaan Handphone	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	.057
	N	76
Perilaku Sosial	Pearson Correlation	-.219
	Sig. (2-tailed)	.057
	N	76

Tabel 10.
Hasil Uji T

Model	Coefficients ^a				
	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics
	B	Std. Error	Beta	T	VIF
1 (Constant)	71.728	3.131	22.913	.000	
1 Handphone	-.163	.084	-.219	-.933	.057 1.000 1.000

a. Dependent Variable: Perilaku

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil uji hipotesis dijelaskan bahwa adanya pengaruh penggunaan *handphone* terhadap perilaku sosial pada siswa SDN 011 Simalinyang Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar dengan hasil uji menunjukkan nilai sebesar -0,219 artinya, penggunaan *handphone* berpengaruh negatif atau sangat rendah terhadap perilaku sosial siswa dengan nilai signifikansi 0,057 (nilai signifikansi $p > 0,005$). Selanjutnya F_{hitung} koefisien penggunaan *handphone* adalah -1,933 dapat dihitung pada table T_{test} $\alpha = 0,005$ dan $df = 74$ (N-2), dengan nilai T_{tabel} adalah 2. Nilai $T_{test} < T_{tabel}$ yaitu $-1,933 < 2$ artinya H_a ditolak dan H_o diterima. Variabel penggunaan *handphone*

memiliki taraf signifikansi sebesar $0,057 > 0,005$ artinya tidak signifikan dengan H_a ditolak dan H_o diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *handphone* terhadap perilaku sosial siswa SDN 011 Simalinyang Kec. Kampar Kiri Tengah Kab. Kampar.

Rendahnya pengaruh penggunaan *handphone* pada perilaku sosial siswa dapat juga dipengaruhi oleh lokasi tempat tinggal siswa yang masih berada di daerah pedesaan sehingga terungkap bahwa minimnya kepemilikan *handphone* pada siswa. Waktu penggunaan *handphone* pun dipengaruhi oleh adanya izin dari orang tua dan jenis *handphone* yang dimiliki oleh orang tuanya. Hasil penelitian juga mengungkapkan bahwa seluruh siswa tidak pernah membawa *handphone* ke sekolah, maka dapat disimpulkan bahwa seluruh siswa tidak pernah menggunakan *handphone* saat proses belajar berlangsung.

Selanjutnya, penelitian ini juga mengungkapkan bahwa siswa SDN 011 Desa Simalinyang masih sangat sedikit yang memiliki *handphone* pribadi, sehingga ketergantungan penggunaan *handphone* dipengaruhi oleh kepemilikan orang tuanya. Selain itu, latar belakang orang tua juga terlihat bahwa faktor sosial ekonomi juga mempengaruhi kepemilikan dan penggunaan *handphone*, di mana pekerjaan orang menunjukkan nilai di atas 80% yang bekerja dengan penghasilan tetap, yaitu sebagai guru dan karyawan swasta.

Perilaku sosial siswa SDN 011 Simalinyang Kec. Kampar Kiri Tengah Kab. Kampar yang dinyatakan kategori tinggi terlihat dari banyaknya siswa SDN 011

Simalinyang yang masih bertegur sapa dengan teman-temannya di sekolah atau saat antri masuk dalam kelas, menghormati guru dan orang tua, berdoa sebelum makan dan selalu berinteraksi dengan teman-teman di sekolah. Keadaan ini terlihat pada hasil jawaban angket dari responden yang menunjukkan bahwa perilaku sosial siswa tersebut tergolong pada kategori tinggi.

Tingginya perilaku sosial siswa juga dipengaruhi oleh beberapa hal, yaitu faktor kecerdasan, motivasi, keberagamaan, kepribadian dan lingkungan baik di keluarga, sekolah dan masyarakat. Terbentuknya perilaku sosial tersebut adalah karena adanya interaksi sosial yang dialami oleh siswa daalm kehidupan sehari-hari.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian-uraian yang telah peneliti jelaskan di atas maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis awal yang peneliti ajukan dalam penelitian ini dinyatakan ditolak karena nilai $t\text{-tes} < t\text{-tabel}$ yakni, $1.933 < 2$. Artinya, H_0 ditolak dan H_a diterima. Variable penggunaan *handphone* memiliki taraf signifikansi sebesar $0,057 > 0,005$. Jadi kesimpulannya adalah tidak terdapatnya pengaruh yang signifikan antara penggunaan *handphone* terhadap perilaku sosial siswa SDN 011 Simalinyang Kec. Kampar kiri Tengah Kab. Kampar.

DAFTAR PUSTAKA

- Bunga, Kehidupan. (2018). Pengaruh *handphone* terhadap pelajar. Diunduh dari: www.bbawor.blogspot.com tanggal 20 Februari 2020).
- Departemen Pendidikan Nasional. (2007). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Gerungan. (2010). *Psikologi sosial*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Hasanah, N. dan Kumalasari, D. (2015). Penggunaan *handphone* dan hubungan teman pada perilaku sosial siswa SMP Muhammadiyah Luwuk Sulawesi Tengah. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(1), 55-70.
- Irina, Fristiana. (2016). *Pengembangan Teori Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pandak Bantul.
- Istifadah, Rahma. (2018). Dampak Penggunaan *Handphone* terhadap Perilaku Peserta Didik di SMA Piri Kecamatan Jatiagung Kabupaten Lampung Selatan. *Skripsi*. Lampung: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan.
- Kasiyanto, Kasiem. (2015). *Agresi Perkembangan Teknologi Informasi*. Jakarta: Prenada Group.
- Kuswandi, Wawan. (2008). *Komunikasi massa (Sebuah analisis isi media televisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurhakim, Syarif. (2015). *Dunia komunikasi dan Gadget*. Jakarta: Bestari.
- Oktaviana, R. (2015). Hubungan antara kelompok teman sebaya dengan perilaku seksual pranikah pada remaja di kelurahan "X" Palembang. *Jurnal Psyche*, 9(1), 8-16.
- Parwit, M. Yusuf. (2011). *Ilmu informasi komunikasi dan kepustakaan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sardiman, A. M. (2001). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Saydam, Gouzali. (2010). *Manajemen sumber daya manusia (Human Resource) suatu pendekatan mikro*. Jakarta: Djanbatan.

- Sinta. (2018). Pengaruh Gadget terhadap Aisyiyah Bustanul Athfal VI. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(2), 1-11
- Sutarman. (2012). *Pengantar teknologi informasi*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Syerif, Nurhakim. (2015). *Dunia komunikasi dan gadget*. Jakarta: Bestari.
- Uswatun. Dampak Positif dan Negatif HP bagi Pelajar. Diunduh Dari: <http://www.edukasi.kompasiana.com> tanggal 20 Februari 2020).
- Utaminingsih, Ina Astari, (2006). Pengaruh Penggunaan Posnsel Pada Remaja Terhadap Interaksi Sosial Remaja. *Skripsi*. Bogor. Institut Pertanian.
- Walgito Bim0. (2007). *Psikologi Sosial Suatu Pengantar*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Zakiah, Daradjat. (2005). *Ilmu Jiwa Agama*. Jakarta: Bulan Bintang.

Artikel 4

DIRASAT ISLAMIAH: JURNAL KAJIAN KEISLAMAN

ISSN 2721-5563

Volume 2, Nomor 1 (April 2021): 57 – 66
https://e-journal.faiuim.ac.id/index.php/dirasatIslamiah**Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V
MIN 1 Kota Makassar****Ince Prabu Setiawan Bakar^{1*}, Badruddin Kaddas²**¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Makassar, Indonesia²Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Makassar, Indonesia

*Email: inceprabusetiawanbakar.dty@uim-makassar

Naskah diterima: 10-01-2021, direvisi: 13-04-2021; disetujui: 30-04-2021

Abstract:

The main problem in this study is whether there is an effect of using gadgets on the learning interest of fifth grade students at MIN 1 Makassar City. This type of research is correlational research which is used to determine the relationship and the degree of relationship between the two. The population of this study were all fifth grade students of MIN 1 Makassar City, totaling 73 people. While the research sample is 26 people. Data was collected by distributing questionnaires and documentation. The data collected in the study were analyzed using descriptive and inferential statistical techniques. Based on the results of data analysis, it can be seen that the results of the questionnaire use of gadgets are 1759 and the results of the questionnaire on learning interest are 1777. The descriptive data analysis of the use of gadgets is an average of 67.65 medians of 67.50 mode 63 and a standard deviation of 4,137, while the analysis of interest in learning data is an average -mean 68.35 median 68.50 mode 73 and standard deviation 5.396. Inferential data analysis, namely the normality test with normal distribution because the p -value > 0.05 and the homogeneity test, said to be homogeneous because $0.061 > 0.05$. The correlation hypothesis test with 26 students has a correlation of 0.889 from a t table of 0.388. Thus, t count $>$ t table, at the level of the correlation coefficient which is between 0.70-0.90, including the high level. This shows that the value of data analysis is higher than the value of t table, so the proposed research hypothesis is accepted.

Keywords: gadget, interest in learning, students**Abstrak:**

Masalah utama dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa kelas V MI Negeri 1 Kota Makassar. Jenis penelitian ini adalah penelitian korelasional yang digunakan untuk mengetahui hubungan dan tingkat hubungan antara dua. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V MI Negeri 1 Kota Makassar yang berjumlah 73 orang. Sedangkan sampel penelitian yaitu berjumlah 26 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan pembagian angket dan dokumentasi. Data yang terkumpul dalam penelitian dianalisis dengan menggunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial. Berdasarkan hasil analisis data, terlihat bahwa hasil angket penggunaan gadget sebesar 1759 dan hasil angket minat belajar 1777. Analisis data deskriptif penggunaan gadget yaitu rata-rata 67,65 median 67,50 modus 63 dan standar deviasi 4.137, sedangkan analisis data minat belajar yaitu rata-rata 68,35 median 68,50 modus 73 dan standar deviasi 5.396. Analisis data Inferensial yaitu uji normalitas berdistribusi normal karena nilai p -value > 0.05 dan uji homogenitas, dikatakan homogen karena $0,061 > 0.05$. Uji hipotesis korelasi dengan siswa 26 orang memiliki korelasi 0,889 dari t tabel 0,388. Dengan demikian, t hitung $>$ t tabel, pada tingkat koefisien korelasi yang berada di antara 0,70-0,90 termasuk taraf tinggi. Hal ini menunjukkan nilai analisis data lebih tinggi dari pada nilai t tabel maka hipotesis penelitian yang diajukan diterima.

Kata Kunci: penggunaan gadget, minat belajar, peserta didik

PENDAHULUAN

Tingkat pendidikan yang tinggi berkaitan dengan kualitas sumber daya manusia. Kualitas sumber daya manusia menjadi sumber utama dalam pembangunan bangsa karena, jika kualitas sumber daya manusia tinggi maka akan memudahkan pembangunan bangsa. Manusia tidak hanya membutuhkan pendidikan umum akan tetapi memerlukan juga pendidikan agama karena tujuan pendidikan agama untuk meningkatkan iman dan takwa serta membangun akhlak (Burga, 2019). Dalam ajaran Islam, berpendidikan atau menuntut ilmu adalah salah satu perintah yang wajib dilaksanakan seorang muslim/muslimah untuk mengangkat derajat pribadi maupun derajat keluarga sehingga sangat mempengaruhi strata sosial dalam kehidupan bermasyarakat dan juga sebagai bekal akhirat karena sesungguhnya tidak sama manusia termotivasi untuk menuntut ilmu atau berusaha membekali dirinya dengan ilmu (Yunus, Yunus, & Kaddas, 2020).

Pada era globalisasi ini, semua kalangan mulai dari anak-anak, remaja, sampai orang tua sudah tidak asing lagi dengan alat atau teknologi super canggih dan bisa dibuat untuk mengakses informasi dari belahan dunia mana pun dengan mudah yang biasa disebut dengan *gadget* (Bambani, 2013; Komalasari, 2011). *Gadget* merupakan perkembangan teknologi masa kini yang menyasar semua kalangan termasuk anak usia pra sekolah. *Gadget* adalah alat komunikasi yang mempunyai banyak fungsi, dimana fungsi tersebut sudah menggunakan fitur yang berbeda. *Gadget* dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: komputer, *handphone*, *game konsol*, dan lainnya (Agusli, 2008).

Minat belajar merupakan salah satu peranan penting dalam menentukan prestasi belajar siswa (Shalahuddin, 1990). Minat siswa dalam pembelajaran menjadi kekuatan yang akan mendorong siswa untuk belajar. Siswa yang memiliki minat belajar akan memusatkan perhatiannya dalam pembelajaran sehingga mampu berkonsentrasi dengan baik (Khairani, 2014; Djaali, 2007). Minat belajar yang dimiliki siswa berbeda satu dengan yang lainnya. Banyak faktor yang mempengaruhi minat belajar tersebut diantaranya yaitu penggunaan *gadget* (Rumengan, & Talakua, 2020; Musariffah, 2018).

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan di MI Negeri 1 Kota Makassar pada tanggal 28 Maret 2019 diperoleh beberapa permasalahan, salah satu diantaranya yaitu minat belajar siswa yang masih rendah. Pada awal pembelajaran semua siswa memang memperhatikan penjelasan guru, namun setelah pembelajaran berlangsung beberapa menit siswa mulai tertarik dengan kegiatan lain. Data menunjukkan 14 siswa di kelas V memiliki minat belajar

yang rendah dan mulai tertarik dengan kegiatan lain. Siswa lebih tertarik bermain *gadget* dan berbicara dengan teman sebelah tanpa memperhatikan penjelasan guru. Pada saat diskusi, siswa mengobrol dengan kelompoknya di luar tema diskusi. Ketika guru menanyakan hasil diskusi pada siswa, siswa justru meminta perpanjangan waktu karena belum selesai mengerjakan tugas diskusi. Pada saat pembahasan diskusi, guru sering kali meminta siswa untuk mengemukakan pendapatnya namun hanya satu atau dua saja yang berpendapat. Pada saat jam istirahat tidak semua siswa tertarik untuk membaca buku di perpustakaan. Pengelola perpustakaan MI Negeri 1 Kota Makassar menjelaskan bahwa jika minat baca siswa sangat kurang, hanya siswa yang mendapat tugas dari guru mata pelajaran untuk mencari materi di buku baru berkunjung ke perpustakaan diakibatkan siswa lebih menyukai menggunakan *gadget* untuk mencari informasi. Penggunaan *gadget* di MI Negeri 1 Kota Makassar kurang mendapat pengawasan dari pihak sekolah. Data menunjukkan 35 atau 79,54% dari 44 siswa kelas V memiliki dan membawa *gadget*-nya ke sekolah. Namun, pihak sekolah jarang sekali melakukan inspeksi mendadak (Sidak) terhadap *gadget* siswa. Ketika berada di dalam kelas siswa selalu mencari kesempatan untuk menggunakan *gadget*. Ketika guru menegur, siswa hanya meletakkan *gadget*-nya sebentar di dalam laci meja lalu kemudian bermain *gadget* lagi.

Berdasarkan data tersebut dapat dikemukakan bahwa minat belajar siswa masih tergolong rendah, sehingga diperlukan suatu upaya yang lebih serius dari guru dalam melaksanakan pembelajaran diantaranya dengan menonaktifkan *gadget* atau melarang siswa membawa *gadget*. Jadi anak usia SD/MI masih memerlukan bimbingan dari guru untuk mengetahui bagaimana cara belajar yang efektif dan fokus dalam menerima materi yang di ajarkan. Guru wali kelas menuturkan sering kali setiap pembelajaran mendapati siswanya bermain *gadget* dan menegurnya. Guru tersebut tidak segan-segan menyita *gadget* siswa apabila siswa sudah diperingatkan namun tetap saja bermain *gadget*. Penggunaan gadget berdampak menurunnya minat belajar siswa karena perhatian siswa hanya kepada gadget sehingga tidak memperhatikan materi yang di ajarkan guru dan kelas menjadi diam tidak adanya interaksi antara guru dan siswa, siswa juga lebih senang memegang gadget dan memainkannya pada proses pembelajaran dibandingkan memegang buku sehingga berakibat kurangnya minat belajar di dalam kelas dan berdampak pada segi sosial maupun segi kesehatan.

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, beberapa masalah yang akan dibahas antara lain: a) Bagaimana gambaran pengaruh penggunaan *gadget* pada siswa

kelas V di MI Negeri 1 Kota Makassar? b) Bagaimana gambaran minat belajar siswa kelas V di MI Negeri 1 Kota Makassar? dan c) Apakah ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa kelas V di MI Negeri 1 Kota Makassar?

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pada pendekatan ini data akan dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan statistik untuk menguji hipotesis yang telah disiapkan (Sugiyono, 2016). Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Ex Post Facto* yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa. Penelitian *Ex Post Facto* adalah artinya sesudah fakta, penelitian yang dilakukan setelah suatu kejadian itu terjadi (Sugiyono, 2010).

Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang memiliki variasi serta dapat diukur yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan (Sukardi, 2009). Penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu penggunaan *gadget* sebagai variabel bebas dan minat belajar siswa sebagai variabel terikat. Teknik yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah angket, observasi dan dokumentasi (Arikunto, 2010).

Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya yaitu pengolahan dan analisis data. Adapun teknik pengolahan data, sebagai berikut:

1. *Skoring*: mengklasifikasikan jawaban-jawaban dari responden ke dalam kategori-kategori, klasifikasi dilakukan dengan cara memberi tanda atau skor berbentuk angka pada masing-masing jawaban.
2. *Tabulating*: Membuat tabel-tabel untuk memasukkan jawaban-jawaban responden yang kemudian dicari persentasinya untuk dianalisis (Emzir, 2015).

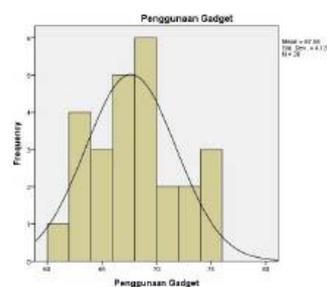
HASIL DAN PEMBAHASAN

Intensitas penggunaan *gadget* termasuk pada kriteria tinggi, hal ini dibuktikan dari distribusi frekuensi yang diolah dari data angket ke dalam bentuk persentase. Pemaparan ini diperkuat dengan teori Osa Kurniawan Ilham (dalam Wahidah, & Nada, 2019), bahwa *gadget* adalah sebuah perangkat atau perkakas mekanis yang mini atau sebuah alat yang menarik karena relatif baru sehingga akan banyak memberikan kesenangan baru bagi penggunaannya walaupun mungkin tidak praktis dalam penggunaannya. *Gadget* berbeda dengan alat elektronik yang lain, karena terdapat unsur kebaruan pada *gadget* yang tidak dimiliki alat elektronik yang lain. Artinya, mulai dari awal hingga akhir atau dari waktu ke waktu *gadget*

selalu menyajikan teknologi atau alat elektronik terbaru yang membuat hidup semakin mudah dan praktis. Tidak hanya untuk melakukan dan menerima panggilan saja, saat ini gadget bisa dibuat Instagram, Facebook, WhatsApp, Imo, telegram, messenger, dan yang lainnya. Begitupun fungsinya, handphone zaman sekarang tidak hanya untuk komunikasi saja, tetapi dapat juga digunakan untuk mendengarkan musik, mencari informasi dari seluruh dunia dengan merk tertentu dapat digunakan sebagai pengganti *remote control*.

Dari penggunaannya yang praktis dan memiliki fungsi yang begitu banyak, maka hampir rata-rata baik anak-anak sampai orang dewasa sudah mempunyai dan bisa mengoperasikan gadget. Tidak menutup kemungkinan pada anak tingkat dasar, di MI Negeri 1 Kota Makassar tepatnya pada kelas V, hanya beberapa anak dan dapat dihitung jari siswa yang tidak memiliki *gadget* sendiri, tetapi meskipun tidak mempunyai gadget sendiri, para siswa tersebut sudah bisa dan bahkan bisa dibilang mahir dalam mengoperasikan gadget. Oleh karena itu, tidak heran jika siswa kelas V MI Negeri 1 Kota Makassar intensitas penggunaan gadget terhadap motivasi dan hasil belajar termasuk dalam kategori tinggi.

Hasil angket penggunaan *gadget*, menunjukkan bahwa pengaruh *gadget* bagi siswa sangat baik karena siswa menggunakan gadget sebagai alat informasi dan menemukan informasi adapun sebagian siswa menggunakan gadget karena mengikuti zaman, hal ini perlu adanya pendampingan dan arahan agar siswa dapat memanfaatkan gadget sebaik mungkin. Objek dari penelitian penggunaan karakter untuk melihat langsung pengaruh gadget bagi siswa dalam menjalin kegiatannya di madrasah. Pada hasil di atas terdapat 18 siswa sangat baik dan 8 siswa baik dalam penggunaan gadget. Agar terlihat lebih jelas, maka data tersebut dapat disajikan dalam bentuk histogram berikut:

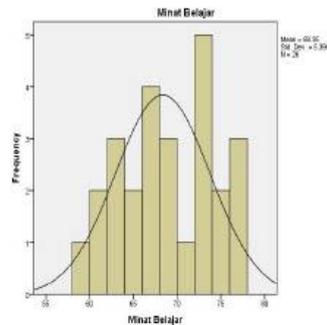


Gambar 1. Histogram Penggunaan *Gadget* pada Siswa Kelas V MIN 1 Kota Makassar

Penelitian minat belajar untuk melihat langsung pengaruh dari perbedaan antarsiswa dalam menjalin kegiatannya di madrasah. Pada hasil di atas terdapat 18 siswa sangat baik

dan 8 siswa baik dalam minat belajar di madrasah sehingga siswa dapat mengembangkan kompetensinya.

Agar terlihat lebih jelas, maka data tersebut dapat disajikan dalam bentuk histogram berikut:



Gambar 2. Histogram Minat Belajar Siswa Kelas V MIN 1 Kota Makassar

Berdasarkan histogram tersebut maka dapat diketahui kategori dari masing-masing nilai. 18 siswa sangat baik dan 8 siswa baik dalam minat belajar di madrasah agar dapat membentuk kognitif dan prestasi dalam belajar.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang telah diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan kriteria pengujian bahwa data berdistribusi normal jika signifikansi yang diperoleh $> 0,05$. Sebaliknya, dikatakan bahwa data tidak terdistribusi normal jika signifikansi yang diperoleh $< 0,05$. Berikut hasil uji normalitas data penggunaan gadget dan minat belajar.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Data Penggunaan Gadget dan Minat Belajar Siswa

	Penggunaan Gadget	Minat Belajar
N	26	26
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	67.65
	Std. Deviation	4.137
Most Extreme Differences	Absolute	.119
	Positive	.119
	Negative	-.077
Test Statistic	.119	.152
Asymp. Sig. (2-tailed)	.200 ^{a,d}	.126 ^c

Tabel di atas menunjukkan bahwa data hasil penggunaan gadget dan minat belajar berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas tersebut diperoleh nilai "*P-Value (Sig)*" 0,05 penggunaan gadget dan minat belajar berdistribusi normal.

Dari masalah yang dihadapi MI Negeri 1 Kota Makassar juga merujuk pada penggunaan gadget yang dikatakan guru bahwa minat belajar siswaswanya naik turun. Beliau berpendapat dan menyangka bahwa siswa-siswa disana mempunyai masalah dengan minat belajarnya dikarenakan pengaruh dari gadget, tetapi pada kenyataannya dengan penelitian yang dilakukan peneliti menunjukkan hasil bahwa gadget sama sekali tidak mempengaruhi minat belajar yang dikeluhkan guru. Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar (Slameto, 2010). Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional (Gagne, 2010).

Gadget berbeda dengan alat elektronik yang lain, karena terdapat unsur kebaruan pada gadget yang tidak dimiliki alat elektronik yang lain (Holilullah, & Nurmalisa, 2019). Artinya, mulai dari awal hingga akhir atau dari waktu ke waktu gadget selalu menyajikan teknologi atau alat elektronik terbaru yang membuat hidup semakin mudah dan praktis. Tidak hanya untuk melakukan dan menerima panggilan saja, saat ini gadget bisa dibuat Instagram, Facebook, WhatsApp, Imo, telegram, messenger, dan yang lainnya. Begitupun fungsinya, *handphone* zaman sekarang (*smart phone*) tidak hanya untuk komunikasi saja, tetapi dapat juga digunakan untuk mendengarkan musik, mencari informasi. Siswa memanfaatkan gadget dengan memudahkan dalam belajar dengan adanya aplikasi belajar seperti ruang guru (Husna, 2018).

Berdasarkan pembahasan tersebut, peneliti berpendapat bahwa minat yang naik turun dan tidak konsisten tersebut disebabkan oleh hal lain, seperti halnya metode yang digunakan guru dalam menyampaikan pelajaran atau bisa juga karena media yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik atau dikarenakan hal lain (Simbolon, 2014). Gadget pun juga tidak semata-mata dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Karena gadget jika dimanfaatkan sebaik mungkin dan diberikan bimbingan atau pengawasan kepada siswa maka akan meningkatkan minat belajar siswa. Hal yang perlu diperhatikan untuk penggunaan *gadget* pada siswa perlu mendapatkan pendampingan dari orang tua agar terus menuntun

penggunaan *gadget* dengan benar dan mengawasi atau mencegah aktivitas yang berlebihan menonton hal yang berdampak dan tidak sesuai dengan takaran umumnya. Pengawasan orang tua sangat penting dalam penggunaan *gadget* agar mencegah hal negative dan menjadikan penggunaan *gadget* lebih bermanfaat (Pertama, 2015; Kartika, 2014; Irawan, *et al.*, 2013).

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa kelas V MI Negeri 1 Kota Makassar, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan gadget sangat berpengaruh bagi minat belajar siswa, bila anak memanfaatkan gadget dengan baik dengan mencari informasi seputar pelajaran maka minat belajar siswa akan meningkat atau baik dalam belajar karena gadget telah dilengkapi berbagai fitur-fitur pembelajaran.
2. Minat belajar siswa sangat penting dalam meningkatkan kualitas belajar agar mencapai kompetensi yang diinginkan dalam belajar. Dengan demikian dalam meningkatkan minat belajar siswa diperlukan metode dan strategi pembelajaran yang sesuai karakter dan zaman siswa.
3. Tidak ada pengaruh yang positif signifikan antara penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa kelas V MI Negeri 1 Kota Makassar, karena dengan nilai sig. $0,889 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak. Sehingga menunjukkan bahwa penggunaan gadget tidak berpengaruh pada minat belajar siswa. Artinya penggunaan gadget tidak mempengaruhi minat belajar, kemungkinan minat belajar tersebut dipengaruhi oleh hal lain seperti suasana kelas, keadaan sosialnya siswa baik di rumah maupun di sekolah dan lain sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusli, R. (2008). *Panduan Koneksi Internet 3G & HSDPA di Handphone & Komputer*. Jakarta: Mediakita.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bambani, A. A. (2013). Hasil Survey Kebiasaan Pengguna Smartphone di Indonesia. *vivanews.com* (Diakses 1 Juli 2019).
- Burga, M. A. (2019). Hakikat Manusia sebagai Makhluk Pedagogik. *Al-Musannif*, 1(1), 19-31. <https://doi.org/10.5281/zenodo.2652859>
- Djaali. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Emzir. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Gagne, R. M. (2010). *Essentials of Learning for Instruction*, Jakarta: Penerbit Usaha Nasional.
- Holilullah, T. L., & Nurmalisa, Y. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget, <http://Users/windows/Downloads/4220-8152-1-PB.pdf>(Diakses 2 September 2019).
- Husna, P. A. (2018). Pengaruh Media Gadget terhadap Perkembangan Karakter Anak. <http://ejournal.iaintulungagung.ac.id/index.php/dinamika/article/viewFile/842/586> (Diakses 3 September 2019).
- Irawan, J., et al. (2013). Pengaruh Kegunaan Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Bersosialisai pada Remaja. *Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau*, 8 (2).
- Kartika, U. (2014). 10 Alasan Anak Perlu Lepas dari Gadget. *kompas.com* (Diakses 20 Juni 2019).
- Khairani, M. (2014). *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Komalasari, K. (2011). *Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: Refika Aditma.
- Musariffah, N. A. (2018). Hubungan Penggunaan Smartphone dengan Minat Belajar Siswa SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(3).
- Pertama, Y. A. (2015). Dampak Positif dan Negatif dalam Menggunakan Gadget. www.jendelaberita.com/2015/dampakpositif-dan-negatif-dalammenggunakan-gadget (Diakses 29 Juni 2019).
- Rumengan, Y., & Talakua, C. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning berbasis Smartphone terhadap Minat Belajar Siswa SMA Negeri 1 Seram Utara Barat. *Jurnal BIOEDUIN: Program Studi Pendidikan Biologi*, 10(2), 33-40.
- Shalahuddin, M. (1990). *Pengantar Psikologi Pendidikan*. Surabaya: Bina Ilmu.
- Simbolon, N. (2014). *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar*. journal.unimed.ac.id (Diakses 1 Juli 2019).
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2009). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Syah, M. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Yunus, A. R., Yunus, M., & Kaddas, B. (2020). Epistemology of History Learning for Teachers of Aliyah Madrasah in Makassar. *Journal of Research and Multidisciplinary*, 3(1), 304-312. <https://doi.org/10.5281/jrm.v3i1.36>

Artikel 5

Jurnal Edutech Undiksha
 Volume 9, Number 2, Tahun 2021, pp. 254-259
 P-ISSN: 2614-8609 E-ISSN: 2615-2908
 Open Access: <https://ejournalundiksha.ac.id/index.php/JEU/index>



Dampak Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar

Nikmawati^{1*}, Henry Suryo Bintoro², Santoso³

^{1,3} Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia
² Pendidikan Matematika, Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received August 27, 2021
 Revised August 28, 2021
 Accepted September 30, 2021
 Available online December 25, 2021

Kata Kunci:

Penggunaan Gadget, Hasil Belajar, Minat Belajar

Keywords:

Use Of Gadget, Learning Outcomes, Interest in Learning



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.
 Copyright © 2021 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Gadget merupakan alat elektronik yang digunakan sebagai media informasi, media belajar, dan sebagai hiburan. Manfaat gadget lainnya yaitu dapat tersambung dengan internet dan siswa sudah mengenal fungsi internet. Hal ini mengakibatkan banyak siswa yang menyalahgunakan penggunaan internet untuk hal negatif, sehingga siswa harus selalu dalam pengawasan orang tua. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa kelas V sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif dengan menggunakan metode noneksperimen. Teknik penentuan sampel yang digunakan adalah teknik *Non Probabiliti Sampling* dan menggunakan *sampling jenuh*. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Penelitian ini dilaksanakan dengan subjek penelitian 24 orang siswa dan guru kelas 5. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa. Pernyataan ini dibuktikan dari hasil penghitungan analisis regresi sederhana dengan perolehan t-hitung < t-tabel (0,539 < 2,06) dan signifikansi 0,596 > 0,05. Selanjutnya, penggunaan gadget berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa. Pernyataan ini dibuktikan dengan perolehan t-hitung > t-tabel (5,044 > 2,063) dan signifikansinya 0,000 < 0,05. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa dan berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa sekolah dasar.

ABSTRACT

Gadgets are electronic devices that are used as information media, learning media, and entertainment. Another benefit of gadgets is that they can be connected to the internet and students are familiar with the functions of the internet. So that many students abuse the use of the internet for negative things, so students must always be under parental supervision. The purpose of this study was to analyze the effect of using gadgets on the learning interest of fifth-grade elementary school students. The type of research used in this research is descriptive quantitative using non-experimental methods. The sampling technique used is the Non-Probability Sampling technique and uses saturated sampling. Data collection techniques include observation, interviews, questionnaires, and documentation. This research was conducted with 24 students and fifth-grade teachers as research subjects. The results showed that the use of gadgets had no significant effect on student learning outcomes. This statement is evidenced by the results of simple regression analysis with the acquisition of t-count < t-table (0.539 < 2.06) and a significance of 0.596 > 0.05. Furthermore, the use of gadgets has a significant effect on students' interest in learning. This statement is evidenced by the acquisition of t-count > t-table (5.044 > 2.063) and the significance is 0.000 < 0.05. Based on these results, it can be concluded that the use of gadgets has no significant effect on student learning outcomes and significantly affects the learning interest of elementary school students.

*Corresponding author.
 E-mail addresses: watinikma83@gmail.com (Nikmawati)

1. PENDAHULUAN

Kemajuan zaman di bidang ilmu teknologi semakin berkembang (Azizul et al., 2020; Lestari, 2018). Teknologi yang sangat populer di era globalisasi ini adalah *gadget* (Dewi, 2019; Patricia, 2020). *Gadget* dahulu hanya digunakan oleh kalangan menengah ke atas. Namun, sekarang *gadget* tidak hanya digunakan oleh orang-orang penting, tetapi juga digunakan anak-anak usia sekolah (Pankaj S. Parsania, 2015; Suhana, 2018). Penggunaan *gadget* dalam dunia pendidikan merupakan sebuah permasalahan yang perlu dikaji secara mendalam karena dalam pikiran seperti halnya *gadget* hanya berguna untuk menyampaikan *Short Message service* (SMS), mendengarkan musik, menonton tayangan audiovisual, dan *game* (Angga et al., 2020). *Gadget* merupakan sebuah perangkat atau alat elektronik yang memiliki fungsi khusus dalam penggunaannya yang telah mengubah perilaku komunikasi manusia dengan menembus ruang dan waktu (Hudaya, 2018; Nizar & Hajaroh, 2019). Kini *gadget* bukan lagi sekadar alat berkomunikasi, tetapi *gadget* juga merupakan alat untuk menghibur dengan suara, tulisan, gambar dan video. *Gadget* merupakan suatu istilah yang digunakan dalam menyebut beberapa macam jenis alat teknologi yang sifatnya semakin berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus (Arwansyah & Wahyuni, 2020; Hudaya, 2018). Contoh dari *gadget* yaitu *smartphone*, *l phone*, computer, laptop, dan *tab*. Berdasarkan penelitian terdahulu diketahui bahwa terjadi peningkatan penggunaan media dan *gadget* pada anak yaitu 38% pada tahun 2011 dan meningkat menjadi 72% pada tahun 2013 (Nurhalipah et al., 2020). Salah satu faktor yang mendasari meningkatnya persentase anak yang menggunakan *gadget* yaitu karena semakin berkembangnya teknologi. Seiring berkembangnya teknologi, maka *gadget* tampil dengan sistem *touch screen* yang membuat siapa pun lebih mudah untuk menggunakannya, terutama anak kecil yang belum bisa membaca sekalipun, seperti penggunaan *smartphone*.

Pada dasarnya penggunaan teknologi *gadget* pada saat ini memiliki dampak positif dan negatif bagi anak, di antaranya dalam pembentukan pola pikir anak, yaitu dapat membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dan analisis dalam permainan, dan membantu anak dalam meningkatkan kemampuan otak kanan selama dalam pengawasan yang baik oleh orang tua (Damayanti et al., 2020; Nurhalipah et al., 2020). Akan tetapi, dari beberapa dampak positif tadi, jika diteliti lebih lanjut maka faktor dominan lebih ke arah dampak negatif yang berpengaruh terhadap perkembangan anak. Anak-anak biasanya mendapatkan *gadget* dari kedua orang tuanya sebagai hiburan. Awalnya penggunaan pertama hanya diisi dengan fitur audio seperti musik supaya anak tidak jenuh dan menjadi media hiburan untuk anak-anaknya. Namun, lama kelamaan anak-anak biasanya bosan dengan konten atau fitur yang ada, sehingga anak-anak luput dari pengawasan orang tua. Anak-anak akan memanfaatkan *gadget* untuk kepentingan bermain *game*, menonton *youtube*, dan lain sebagainya yang menyenangkan daripada komunikasi (Nizar & Hajaroh, 2019). Anak-anak menjadi terlena dengan *gadget* dan tidak peduli lagi dengan belajarnya.

Belajar adalah proses perubahan dalam manusia dan bentuk perubahan itu diperlihatkan dalam peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan kemampuan-kemampuan yang lain (Harahap & Ely, 2018; Sumiatun, 2013). Belajar juga dapat dikatakan akibat dari adanya interaksi dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan pencapaian dalam dirinya. Misalnya, seorang peserta didik telah mampu untuk membaca dan menulis, maka peserta didik itu dapat dikatakan telah berhasil dalam belajarnya. Perubahan perilaku peserta didik dari yang tidak dapat membaca dan menulis sampai akhirnya dapat membaca dan menulis itu merupakan hasil dari belajar (Handayani, 2017; Puspitasari, 2019). Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri peserta didik secara pengetahuan, sikap dan keterampilan juga perubahan yang ada pada diri peserta didik akan menimbulkan peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dan hasil dari suatu interaksi dari tindakan belajar dan tindak mengajar (Nurdin et al., 2019; Yuanta, 2019). Hasil belajar adalah hasil yang dicapai individu setelah mengalami proses adaptasi dengan lingkungannya maupun pengalamannya (belajar). Siswa akan memperoleh hasil belajar yang maksimal apabila siswa memiliki kesungguhan dalam belajarnya. Kegiatan belajar yang dilakukan baik di sekolah maupun di rumah harus berdasarkan dari keinginan yang timbul dari dalam dirinya tertarik untuk belajar, ketertarikan yang dimaksud adalah minat (Hudaya, 2018). Anak yang memiliki minat terhadap suatu hal yaitu belajar maka anak akan berusaha semaksimal mungkin untuk mencapai tujuan dari kegiatan belajarnya. Sejalan dengan hal tersebut, faktor yang mendorong hasil belajar adalah minat (Angga et al., 2020).

Minat belajar merupakan salah satu peranan penting dalam menentukan prestasi belajar anak. Siswa yang memiliki minat belajar akan memusatkan perhatiannya pada pembelajaran. Dalam kegiatan belajar, minat besar pengaruhnya terhadap aktivitas belajar (Arwansyah & Wahyuni, 2020). Bila seorang siswa tidak memiliki minat dan perhatian yang besar terhadap mata pembelajaran yang dipelajari maka sulit diharapkan anak tersebut akan tekun dan memperoleh prestasi belajar yang baik pada mata pelajaran tersebut. Sebaliknya, apabila siswa belajar dengan minat dan perhatian besar terhadap mata pelajaran yang

dipelajari, siswa yang menggunakan *gadget* untuk *chattingan*, mengakses media sosial, bermain *game*, dan mengakses hal-hal lain yang tidak ada hubungannya dengan pelajaran sekolah. Hal ini tentu saja membuat para siswa lupa waktu dalam menggunakan *gadget* tersebut dan membuat mereka lupa akan kewajiban utama mereka sebagai seorang pelajar yaitu belajar. Minat belajar siswa, dapat diukur dengan beberapa indikator. Rahmawati, 2017 indikator-indikator minat belajar yaitu, perasaan senang, adanya rasa ketertarikan, keterlibatan dalam belajar, rajin belajar dan mengerjakan tugas, tekun dan disiplin dalam belajar serta memiliki jadwal belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa kelas V sekolah dasar.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif (Sugiyono, 2014). Dijelaskan bahwa penelitian kuantitatif deskriptif adalah penelitian yang bertujuan menjelaskan fenomena yang ada dengan menggunakan angka-angka untuk mencadarkan karakteristik individu atau kelompok. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode non eksperimen. Metode non eksperimen adalah penelitian yang observasinya dilakukan terhadap sejumlah ciri (variabel) subjek penelitian menurut keadaan apa adanya, tanpa ada manipulasi (intervensi) peneliti. Dalam penelitian ini populasinya adalah siswa kelas 5 SDIT Faidlurrahman Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus. Peneliti menggunakan Teknik *Non Probabiliti Sampling* dan sampel yang digunakan adalah *Sampling Jenuh* karena seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 5 SDIT Faidlurrahman yang berjumlah 24 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah, wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket. Serta instrumen penelitiannya adalah wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket. Analisis data yang digunakan adalah Uji Normalitas, Uji Linieritas, dan Uji Hipotesis yang digunakan adalah Uji Korelasi dan Uji Regresi sederhana. Data hasil penelitian terdiri dari satu variable bebas yaitu penggunaan *gadget* (X) dan dua variable terikat berupa hasil belajar (Y_1) dan minat belajar (Y_2). Data yang disajikan oleh peneliti berupa skor angket penggunaan *gadget*, skor angket minat belajar, dan hasil belajar diperoleh dari nilai murni ulangan tengah semester siswa kelas 5 yang digunakan sebagai sampel penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Faidlurrahman Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Uji Normalitas

Sebelum diadakan pengujian hipotesis, hal yang dilakukan terlebih dahulu adalah ujian prasyarat analisis data yang meliputi uji normalitas. Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran data dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan hasil analisis data, dapat diketahui uji normalitas kolmogorov smirnov penggunaan *gadget* menunjukkan nilai Kolmogorov-Smirnov Z hasil 0,816 dengan sig. 0,518. Sesuai dengan pengambilan keputusan yang sudah ditetapkan, jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka dapat dipastikan bahwa data tersebut normal. Dengan hasil uji normalitas yang terdapat pada tabel sebesar 0,518 > 0,05, maka hal ini menunjukkan bahwa data penggunaan *gadget* berdistribusi normal. Uji normalitas kolmogorov smirnov hasil belajar menunjukkan nilai Kolmogorov-Smirnov Z hasil 0,877 dengan sig. 0,425. Sesuai dengan pengambilan keputusan yang sudah ditetapkan, jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka dapat dipastikan bahwa data tersebut normal. Dengan hasil uji normalitas yang terdapat pada tabel sebesar 0,425 > 0,05, maka hal ini menunjukkan bahwa data hasil belajar berdistribusi normal. Uji normalitas kolmogorov smirnov minat belajar menunjukkan nilai Kolmogorov-Smirnov Z hasil 0,441 dengan sig. 0,990. Sesuai dengan pengambilan keputusan yang sudah ditetapkan, jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka dapat dipastikan bahwa data tersebut normal. Dengan hasil uji normalitas yang terdapat pada tabel sebesar 0,990 > 0,05, maka hal ini menunjukkan bahwa data minat belajar berdistribusi normal.

Uji Linearitas

Hasil uji linieritas penggunaan *gadget* dengan hasil belajar bahwa pada kolom Sig. baris Deviation from linierity diketahui nilai signifikansi sebesar 0,924. Hasil ini menunjukkan bahwa variabel penggunaan *gadget* dengan hasil belajar memiliki hubungan yang linier, karena nilai signifikansi lebih dari 0,05. Sig. pada tabel *Coefficients* diketahui bahwa nilai signifikansinya sebesar 0,596. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 (0,596 > 0,05), maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak. Dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar pada siswa kelas V SD SDIT Faidlurrahman Kudus. Berdasarkan perhitungan hasil uji linieritas penggunaan *gadget* dengan hasil belajar bahwa pada kolom Sig. baris Deviation from linierity diketahui nilai

signifikansi sebesar 0,924. Hasil ini menunjukkan bahwa variabel penggunaan gadget dengan hasil belajar memiliki hubungan yang linier, karena nilai signifikansi lebih dari 0,05. Berdasarkan kolom Sig. pada tabel *Coefficients* diketahui bahwa nilai signifikansinya sebesar 0,596. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($0,596 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar pada siswa kelas V SD SDIT Faidlurrahman Kudus. Berdasarkan hasil uji linieritas penggunaan gadget dengan minat belajar bahwa pada kolom Sig. baris Deviation from linearity diketahui nilai signifikansi sebesar 0,311. Hasil ini menunjukkan bahwa variabel penggunaan gadget dengan minat belajar memiliki hubungan yang linier, karena nilai signifikansi lebih dari 0,05. Berdasarkan kolom Sig. pada tabel *Coefficients* diketahui bahwa nilai signifikansinya sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap minat belajar pada siswa kelas V SDIT Faidlurrahman, kecamatan Dawe, Kabupaten Kudus.

Hasil Analisis Regresi

Penggunaan *gadget* tidak berpengaruh positif dan signifikan dengan hasil belajar. Pernyataan ini dibuktikan dari hasil penghitungan analisis regresi sederhana dengan perolehan $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($0,539 < 2,06$) dan signifikansinya $0,596 > 0,05$, berarti H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti penggunaan *gadget* tidak berpengaruh positif dan signifikan dengan hasil belajar. Karena besarnya pengaruh penggunaan *gadget* dengan hasil belajar tergolong sangat rendah, nilai korelasi sederhana yang diperoleh sebesar 0,114 dan berada pada rentang 0,100 - 0,299. Namun arah hubungan adalah positif, karena nilai R positif, berarti semakin tinggi penggunaan *gadget*, maka semakin meningkat hasil belajar siswa. Selain itu, diperoleh angka R^2 (*R Square*) sebesar 0,013, artinya persentase sumbangan pengaruh variabel penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar sebesar $0,013 \times 100\% = 1,3\%$. Penggunaan *gadget* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa. Pernyataan ini dibuktikan dengan perolehan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,044 > 2,063$) dan signifikansinya $0,000 < 0,05$, berarti H_0 ditolak, yang berarti penggunaan *gadget* berpengaruh secara signifikan dengan minat belajar. Nilai korelasi sederhana variabel penggunaan *gadget* dengan minat belajar sebesar 0,732 berada diantara 0,7 - 0,899, sehingga hubungan antara kedua variabel tergolong tinggi. Arah hubungan adalah positif, karena nilai R positif, berarti semakin tinggi penggunaan *gadget*, semakin meningkat minat siswa untuk belajar. Selain itu, diperoleh angka R^2 (*R Square*) sebesar 0,307, artinya persentase sumbangan pengaruh variabel penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa sebesar $0,307 \times 100\% = 30,7\%$. Penggunaan *gadget* memberikan kontribusi yang positif terhadap minat belajar siswa, dimana penggunaan *gadget* yang positif akan membuat siswa proaktif dalam aktivitas belajarnya dengan cara mandiri atas dasar motivasinya sendiri tidak tergantung pada orang lain.

Pembahasan

Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap hasil Belajar

Penggunaan *gadget* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar. Hal ini didapat hasil angket tentang Handphone membuat saya malas belajar sebagian besar siswa menjawab setuju dan Handphone memengaruhi nilai ujian saya juga sebagian besar siswa menjawab setuju. Hal ini yang menjadikan bahwa penggunaan *gadget* justru menjadikan siswa malas belajar dan nilai ujian yang diperolehnya semakin menurun (Damayanti et al., 2020; Nurhalipah et al., 2020). Perkembangan budaya yang sangat pesat diikuti dengan kemajuan teknologi yang serba canggih. Bila tidak mampu memanfaatkan dengan positif terlebih untuk kebutuhan belajar, akan menjadikan hal yang mengganggu kegiatan belajar. Hal ini tidak terlepas dari teori Balitbang tentang fungsi *gadget* antara lain: 1) sebagai alat komunikasi agar tetap terhubung dengan teman ataupun keluarga, 2) sebagai penunjang bisnis, 3) sebagai pengubah batas sosial masyarakat, dan 4) sebagai alat penghilang stres. Jika intensitasnya tidak diikuti dengan penggunaan yang tepat, khususnya untuk siswa yang masih duduk di bangku SD, hal tersebut dapat memengaruhi minat belajarnya. Hal ini dapat mengganggu prestasi belajar di sekolah. Kemajuan teknologi seharusnya dapat dimanfaatkan untuk mendapatkan informasi yang lebih luas, misalnya melalui internet siswa dapat mencari bahan atau materi pelajaran yang siswa tersebut kurang paham ketika belajar di sekolah. Hal ini sesuai dengan pendapat yang menyatakan bahwa penggunaan *gadget* dapat mendukung kegiatan belajar dengan salah satunya menggunakan *browser* untuk mencari sumber pelajaran selain buku. (Suhardi et al., 2019). *Gadget* memiliki manfaat sebagai sarana belajar anak. Manfaatnya antara lain untuk belajar berbicara dengan cara memperlihatkan video perkenalan yang selanjutnya bisa ditirukan oleh anak, belajar menghitung, mengenal huruf, mengenal binatang, dan lain sebagainya. Belajar dengan menggunakan *gadget* tentunya akan lebih menarik karena terdapat banyak fitur yang menarik yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar. Siswa akan bersemangat belajar ketika dirinya merasa senang dan tertarik, akan lebih termotivasi untuk terus belajar (Harahap & Ely, 2018; Hudaya, 2018).

Selain memiliki dampak positif ternyata gadget juga memiliki dampak negatif antara lain adalah seperti kecanduan game online pada anak sekolah dasar, membuat anak lambat dalam memahami pelajaran, dan juga bisa menyebabkan resiko terkena radiasi karena terlalu sering main gadget dan terlalu dekat dengan mata. Dengan adanya dampak negatif dalam penggunaan gadget terhadap anak SD, maka ada juga solusi untuk mencegah agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan. Contohnya, menghindari memperkenalkan gadget pada anak SD, memberikan contoh yang baik kepada anak, dan jangan terlalu memanjakan anak. Orang tua juga sangat berperan penting dalam pengawasan anak pada saat di rumah. Contohnya, orang tua selalu mendampingi anak pada saat bermain gadget dan membatasi waktu anak dalam bermain game, agar anak tau waktu untuk bermain dan belajar, selalu mengajarkan anak untuk penggunaan gadget yang benar adalah sesuai kebutuhannya saja, selalu memastikan bahwa anak menggunakan gadget untuk hal-hal yang positif saja, misalnya untuk mencari materi di internet. Guru juga sangat berperan penting dalam pengawasan anak pada saat di sekolah. Misalnya, guru memilihkan game yang baik untuk anak (game yang bersifat mendidik), menentukan durasi pada saat bermain game, atau mengajak anak untuk beraktivitas tanpa menggunakan gadget

Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar

Di era 4.0 seperti sekarang ini minat belajar pada anak-anak semakin menurun terlebih karena adanya pengaruh teknologi informasi yang sangat berkembang pesat termasuk gadget. Gadget berpengaruh pada anak-anak dalam proses berinteraksi pada ruang lingkup sekolahnya maupun di rumah, terutama pada masa pandemi ini. Semua proses belajar mengajar dilakukan secara online/during yang menuntut setiap guru maupun siswa melakukan pembelajaran menggunakan gadget atau komputer. Gadget dapat memudahkan anak-anak dalam proses belajarnya, tetapi tidak menutup kemungkinan bahwa gadget juga dapat menghambat anak-anak untuk belajar. Para orang tua agar selalu mendampingi anak-anak dalam menggunakan gadget. Jika tanpa didampingi oleh orang tua, anak-anak akan lebih senang bermain game atau media social dibandingkan belajar atau mengerjakan tugas sekolah. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gadget berpengaruh terhadap minat belajar. Dengan adanya penggunaan gadget, anak-anak diharapkan mampu mempergunakan sesuai batasan waktu yang sesuai dengan durasi penggunaan gadget, yaitu penggunaan tinggi yaitu pada intensitas penggunaan lebih dari 3 jam dalam sehari, penggunaan sedang yaitu pada intensitas penggunaan sekitar 3 jam dalam sehari, penggunaan rendah yaitu pada intensitas penggunaan kurang dari 3 jam dalam sehari. Jika anak-anak mampu mempergunakannya dengan baik maka tidak akan mengganggu konsentrasi belajar mereka saat berada di sekolah.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian dari penelitian ini maka dapat disimpulkan sebagai berikut. Penggunaan gadget tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V SDIT Faidlurrahman Kecamatan Dawe, Kabupaten Kudus., Penggunaan gadget berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa kelas V SDIT Faidlurrahman Kecamatan Dawe, Kabupaten Kudus.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Angga, P. M. W., Sudarma, I. K., & Suartama, I. K. (2020). E-Komik Pendidikan untuk Membentuk Karakter dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 93. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28920>.
- Arwansyah, A., & Wahyuni, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Smartphone dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Kewirausahaan SMK Al-Wasliyah Pasar Senenmedan TA 2018/2019. *Jurnal Ekodik: Ekonomi Pendidikan*, 7(1), 31-44. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/ekodik/article/view/16446>.
- Azizul, A., Riski, W. Y., Fitriyani, D. I., & Sari, I. N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital pada Mater Gerak. *Vox Edokasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 11(2). <https://doi.org/10.31932/ve.v11i2.829>.
- Damayanti, E., Ahmad, A., & Bara, A. (2020). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak di Sorowako. *Martabat J. Peremp. Dan Anak*, 4(1), 1-22. <http://178.128.61.209/index.php/martabat/article/view/2948>.
- Dewi, E. (2019). Potret Pendidikan di Era Globalisasi Teknosentrisme dan Proses Dehumanisasi. *Sukma: Jurnal Pendidikan*, 3(1), 93-116. <https://doi.org/10.32533/03105.2019>.
- Handayani, D. (2017). Pengaruh Perhatian Orang Tua dan Konsep Diri Siswa terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1). <https://doi.org/10.21009/JPD>.

- Harahap, R. S., & Ely, R. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1). <http://www.jim.unsyiah.ac.id/pgsd/article/view/8649>.
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh Gadget terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta Didik. *Research and Development Journal of Education*, 4(2). <https://doi.org/10.30998/rdje.v4i2.3380>.
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia*, 2(2), 94–100.
- Nizar, A., & Hajaroh, S. (2019). Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Gadget terhadap Minat Belajar Siswa. *El Midad*, 11(2), 169–192. <https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/elmidad/article/view/1901>.
- Nurdin, E., Ma'aruf, A., Amir, Z., Risnawati, R., Noviarni, N., & Azmi, M. P. (2019). Pemanfaatan Video Pembelajaran Berbasis Geogebra untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMK. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 6(1), 87–98. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v6i1.18421>.
- Nurhalipah, R., Yustiana, M., Saeni, S., & Muslih, M. (2020). Pengaruh Gadget terhadap Minat Belajar pada Anak-Anak. *Seminar Nasional Informatika (SEMNASIF)*, 1(1), 172–177.
- Pankaj S. Parsania, N. M. C. & K. C. K. (2015). Information and Communication Technology & Its Impact in Improving the Teaching and Learning of English Language. *International Journal of Computer Science Engineering and Information Technology Research (IJCEITR)*, 5(3), 1–6. <http://www.tjprc.org/view-archives.php?year=2015&id=14&jtype=2&page=2>.
- Patricia, A. (2020). College Students' Use and Acceptance of Emergency Online Learning Due to COVID-19. *International Journal of Educational Research Open*, 100011. <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2020.100011>.
- Puspitasari, S. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA dengan Menggunakan Model Pembelajaran Think Pair Share. *Jurnal Global Edukasi*, 3(1), 55–60. <http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JGE/article/view/339>.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suhana, M. (2018). *Influence of Gadget Usage on Children's Social-Emotional Development*. 169(Icece 2017), 224–227. <https://doi.org/10.2991/icece-17.2018.58>.
- Sumiatun. (2013). Analisis Mutu Pembelajaran Praktikum Kebidanan sebagai Upaya Peningkatan Pencapaian Kompetensi Program Studi Diploma III Kebidanan STIKES Maharani Malang. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 1(1), 78–93. <https://doi.org/10.22219/jkpp.v1i1.1512>.
- Yuanta, F. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 91–100. <http://dx.doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>.

Program Studi : 1. Ners2. Ilmu Keperawatan3. Farmasi4. DIII Kebidanan

Jl. DrSoebandi No. 99 Jember, Telp/Fax. (0331) 483536,

E_mail : info@stikesdrsoebandi.ac.id Website: <http://www.stikesdrsoebandi.ac.id>

LEMBAR KONSULTASI PEMBIMBINGAN PROPOSAL DAN SKRIPSI PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN

STIKES dr, SOEBANDI JEMBER

Judul skripsi : PENGARUH GADGET TERHADAP PRILAKU SISWA DI SMAN NEGRI 1 KRUCIL

Pembimbing 1 :SYSKA ATIK M, ., SST, M.Keb

Pembimbing 2 : PRESTASIANITA PUTRI, S.Kep., Ns., M.Kep

Pembimbing 1				Pembimbing 2			
No	Tanggal	Materi yang dikonsulkan dan masukan pembimbing	TTD DPU	No	Tanggal	Materi yang dikonsulkan dan masukan pembimbing	TTD DPU
1	29/11/21	Revisi judul Revisi latar belakang		1	21/11/21	Revisi Latar belakang Dicek penulisan cover Revis Manfaat penelitian	

2	28/12/2021	Revisi tujuan khusus Lanjut BAB 2		2	24/11/2021	Revisi latar belakang Skala masalah yang mempengaruhi perilaku	
3	24/01/22	Revisi tujuan khusus Perhatikan tata tulis di BAB 2, jelaskan penggunaan gadget masuk faktor yg mana Revisi kerangka konsep		3	25/11/2021	Kronologis <i>Gadget</i> Kronologi yang mempengaruhi perilaku	
4	02/02/22	Revisi kerangka konsep : Diperjelas mana yg diteliti?? Panah diperhatikan apakah gadget termasuk computer?		4	03/12/21	Tambah solusi Lanjut bab 2	
5	10/3/22	Lanjut bab 3		5	08/12/21	Perhatikan penulisan	
6	15/3/22	Lengkapi Lampiran		6	15/12/21	Perhatikan penulisan Urutan sub bab	
7	15/3/22	ACC Sempro		7	9/01/22	Tujuan khusus ada 3: 1. Tentang pemakaian gadget 2. Tentang perilaku 3. Hubungan keduanya	

						Revisi penulisan kerangka konsep Lanjut bab 3	
8	12/05/2 2	Acc revisi sempro		8	24/01/22	Cek paragraf Pencarian artikel diperbarui	
9	02/09/2 2	Kata pengantar direvisi Daftar singkatan & istilah blm ada Tujuan kusus dipastikan apa sehingga di BAB hasil akan sesuai Dari 4 artikel tdk semua sesuai dg variabelnya Pada BAB hasil : Pilah mana yg masuk data umum Mana yang masuk data kusus (sesuai data kusus)		9	09/02/22	Cek penulisan kalimat	
10	08/09/2 2	Revisi BAB hasil : hasil sesuaikan dengan tujuan kusus		10	15/02/22	Acc	
11	13/09/0 0	Baca revisi tujuan kususny dan pada hasil sesuaikan dg tujuan		11	15/06/22	Acc revisi sempro	

		kusus					
12	20/09/2 2	Pembahasan & kesimpulan sessuaikan dg tujuan		12	23/08/22	Revisi indentifikasi masalah	
13	21/09/2 2	Lengkapi lampiran		13	31/08/22	Cek penulisan Revisi indentifikasi masalah Lanjut bab selanjutnya	
14	22/09/2 2	Acc semhas		14	07/09/22	Revisi kesimpulan Revisi saran	
				15	11/09/22	Revisi pembahasan	
				16	13/09/22	Revisi indentifikasi masalah Revisi artikel yang dipilih	
				17	14/09/22	Acc semhas	

