

## **Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak pada Siswa Kelas III SDN No.101 Makale 4 Kecamatan Makale Kabupaten Tana Toraja**

**Surya Ningsih Manguma<sup>1</sup>, Bernadetha Nadeak<sup>2</sup>, Bintang R. Simbolon<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Program Pascasarjana Universitas Kristen Indonesia (UKI)

Email: suryaningsihmanguma@gmail.com

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak pada siswa kelas III SDN No.101 Makale 4 Kecamatan Makale Kabupaten Tana Toraja. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *ex post facto*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN No.101 Makale 4. Sedangkan sampel adalah siswa kelas III berjumlah 11 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak yang dibuktikan dengan perhitungan statistik menggunakan uji hipotesis dengan bantuan SPSS 23, besarnya pengaruh penggunaan gadget (X) terhadap perkembangan sosial anak (Y) sebesar 61,3% sedangkan 38,7% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak pada siswa kelas III SDN No.101 Makale 4 Kecamatan Makale Kabupaten Tana Toraja dengan nilai sig  $0,004 < 0,05$ .

**Kata Kunci:** Penggunaan Gadget, Perkembangan Sosial Anak

### **Abstract**

The purpose of this study was to determine the effect of the use of gadgets on children's social development in grade III SDN No.101 Makale 4, Makale District, Tana Toraja Regency. The research approach used in this research is to use quantitative research with the type of *ex post facto* research. The population in this study were all third grade students of SDN No.101 Makale 4. While the sample was 11 grade students. The data collection technique used in this study was a questionnaire. The results showed that the influence of the use of gadgets on children's social development as evidenced by statistical calculations using hypothesis testing with the help of SPSS 23, the magnitude of the effect of gadget use (X) on children's social development (Y) was 61.3% while 38.7% was influenced by other variables not studied. So it can be concluded that there is an effect of the use of gadgets on children's social development in grade III SDN No.101 Makale 4, Makale District, Tana Toraja Regency with a sig value of  $0.004 < 0.05$ .

**Keywords:** Use of Gadgets, Children's Social Development

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi saat ini telah mengubah pola hidup manusia. Hal ini tentu membawa dampak dalam kehidupan manusia, baik dampak positif maupun dampak negatif. Perkembangan teknologi pada era 4.0 sekarang ini sangatlah pesat dan mempermudah komunikasi manusia. Berbagai macam jenis teknologi yang dapat dijumpai pada zaman modern saat ini. Teknologi yang sangat populer saat ini, salah satunya adalah gadget. Gadget merupakan alat canggih dengan berbagai aplikasi. Gadget ini dapat di temukan dimanapun, baik pada orang dewasa maupun anak-anak. Gadget telah menghipnotis dan

merebut hati anak. Bahkan kadang anak terlalu asyik dengan gadget sehingga tidak memperdulikan lingkungan sekitarnya. Kebiasaan ini dapat membawa pengaruh buruk terhadap perkembangan sosial anak.

Gadget pada masa kini sangat jadi kesukaan anak-anak. Karena gadget pada masa sekarang dibuat dengan desain yang sangat menarik. Sangatlah berbeda pada masa awal produksi yang dibuat dengan desain tidak menarik. Selain itu pula gadget pada masa kini telah diisi dengan berbagai macam aplikasi. Penyajian aplikasi yang beragam bisa membuat seseorang sangat senang berlama-lama didepan gadget, sehingga dapat membuat kecanduan.

Semakin berkembangnya teknologi merupakan fenomena yang tidak bisa dihindari, karena perkembangan teknologi akan terus berjalan seiring dengan kemajuan dalam ilmu pengetahuan. Apabila digunakan secara salah atau berlebihan tanpa pengawasan dari orang tua khususnya anak-anak sebagai pengguna gadget dapat berpengaruh pada perkembangan sosial anak terhadap lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan pertemanan. Perkembangan sosial adalah kepribadian seseorang dimulai sejak adanya perubahan dan terus berkelanjutan sepanjang kehidupan individu.

Dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) kata penggunaan yaitu proses, cara, perbuatan menggunakan sesuatu. Gadget mempunyai banyak definisi yang berbeda satu dengan yang lainnya, gadget merujuk pada suatu peranti atau instrumen kecil yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna.

Gadget merujuk pada suatu peranti atau instrumen kecil yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna (Michael,2007).

Gadget adalah sebuah perangkat elektronik kecil media komunikasi moderen sehingga membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.( Waliid, 2019). Secara umum, gadget adalah salah satu alat elektronik yang berukuran relatif kecil dan memiliki fungsi khusus dan praktis penggunaannya.

Gadget merupakan salah satu bagian dari perkembangan teknologi yang selalu menghadirkan teknologi terbaru yang dapat membantu aktivitas manusia menjadi lebih mudah. Gadget adalah adalah perangkat elektronik portable karena dapat digunakan tanpa harus terhubung dengan stop kontak beraliran listrik. Jadi penggunaan gadget adalah cara yang timbul dari seseorang dalam menggunakan serta memanfaatkan gadget dalam menunjang dan memenuhi aktifitas kesehariannya.

Berikut beberapa jenis gadget yaitu :

#### 1. Handphone

Handphone merupakan jenis gadget yang paling banyak digunakan oleh masyarakat saat ini. Handphone merupakan perangkat yang paling populer di semua kalangan masyarakat bahkan pada anak-anak sekalipun.

Perkembangan handphone pun mengalami perubahan teknologi yang sangat cepat . Jenis handphone yang populer saat ini yaitu smartphone dengan menggunakan beberapa operating system seperti iOS, Android dan windowsphone.

#### 2. Laptop

Laptop merupakan jenis gadget lainnya yang sangat sering digunakan untuk berbagai keperluan, terutama untuk pekerjaan. Gadget ini juga membutuhkan operating system agar dapat berjalan, seperti Windows, Mac, Linux, dan lainnya. Sama halnya pada handphone, perkembangan laptop juga semakin digencarkan sehingga banyak bermunculan merk-merk baru dengan teknologi yang semakin ditingkatkan.

#### 3. Tablet dan Ipad

Jenis gadget ini merupakan bentuk lebih besar dari handphone. Dengan ukuran layar yang lebih besar dari handphone, tablet dan ipad dapat menampilkan gambar yang lebih besar dan jelas sehingga pengguna lebih nyaman ketika ingin menonton, bermain game dan kegiatan lainnya.

#### 4. Kamera Digital

Kamera digital termasuk dalam kategori gadget. Kegunaan kamera digital adalah untuk menangkap gambar suatu objek, baik dalam bentuk foto maupun video. Terdapat beberapa upgrade juga yang dilakukan seperti penyediaan lensa yang semakin canggih dan bahkan mulai terdapat kemunculan istilah Action Cam.

Fungsi gadget (Anggraini, Eka, 2019) terdiri dari :

1. Media Komunikasi  
Sebagai media komunikasi gadget sangat bermanfaat bagi manusia dengan menggunakan perangkat komunikasi seperti smartphone, laptop, smartwatch dan lainnya memudahkan setiap orang untuk dapat terhubung dengan saling berkomunikasi satu sama lain.
2. Akses Informasi  
Alat untuk mengakses berbagai informasi yang terdapat di internet, merupakan fungsi gadget selain sebagai media komunikasi.
3. Media Hiburan  
Selain untuk akses informasi gadget juga sebagai sarana hiburan misalnya smartphone untuk membuka video.
4. Gaya Hidup  
Gadget tidak terlepas dari kehidupan manusia dan menjadi bagian terpenting serta mengubah pola hidup manusia.

Kecenderungan penggunaan secara berlebihan ada 2 dampak dari penggunaan gadget yaitu dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif penggunaan gadget antara lain:

1. Mempermudah Komunikasi  
Dalam hal ini gadget mampu mempermudah dan lebih praktis berkomunikasi dengan cara sms, chat, dan telepon tanpa mengenal jarak dan waktu.
2. Menambah Pengetahuan  
Dengan gadget manusia dapat memperoleh berbagai ilmu pengetahuan serta berinovasi dari situs yang tersedia dalam gadget seperti youtube dll.
3. Menambah Teman  
Mudah menambah teman melalui jejaring sosial di seluruh pejuruan dunia didalam gadget yang kita miliki.

Dampak negatif penggunaan gadget antara lain:

1. Waktu Terbuang Sia-Sia  
Sering kali lupa waktu saat bermain gadget, padahal waktu itu bisa dimanfaatkan untuk melakukan hal yang lebih berguna.
2. Mengganggu Kesehatan  
Menggunakan gadget terlalu sering dapat mengganggu kesehatan terutama pada mata dan akan mengurangi minat baca anak karena terbiasa pada objek bergambar dan bergerak.
3. Menghilangkan Ketertarikan Untuk Aktivitas Lain  
Sering menggunakan gadget atau menghabiskan waktu untuk bermain gadget dapat menghilangkan ketertarikan melakukan kegiatan lain atau aktivitas lainnya. Sehingga dapat membuat mereka lebih bersifat individualis atau menyendiri.

Perkembangan adalah pola perubahan yang di mulai sejak perubahan dan berkelanjutan sepanjang rentang kehidupan individu. Perkembangan melibatkan pertumbuhan, namun melibatkan kemunduran/penuaan (Santrock1995,2007).

Perkembangan dapat juga diartikan sebagai proses perubahan kuantitatif dan kualitatif individu dalam rentang kehidupan setiap manusia mulai dari masa konsepsi, masa bayi, masa kanak-kanak, masa anak, masa remaja, sampai masa dewasa.

Yusuf (2007) menyatakan bahwa perkembangan sosial merupakan proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, tradisi dan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial.

perkembangan sosial adalah suatu proses dalam hubungan atau interaksi sosial untuk pencapaian kematangan serta proses pembelajaran untuk menyesuaikan diri.

Perkembangan sosial pada anak usia SD/MI ditandai adanya perluasan hubungan dengan anggota keluarga, juga dengan teman sebaya (peer grup), sehingga ruang gerak hubungan sosial anak bertambah luas.

Menurut Yusuf (2002) , pada usia anak-anak bentuk-bentuk tingkah laku sosial sebagai berikut:

1. Pembangkangan( Negativisme)  
Pembangkangan merupakan suatu bentuk tingkah laku melawan, pembangkangan terjadi sebagai reaksi terhadap penerapan disiplin atau tuntutan yang tidak sesuai dengan kemauan anak. Pembangkangan salah satu bentuk proses perkembangan.
2. Agresi ( Aggression)  
Agresi merupakan salah satu rasa kecewa karena tidak terpenuhi kebutuhan atau keinginannya yang dialaminya. Agresi dapat diwujudkan dalam perilaku menyerang balik secara fisik maupun kata-kata.
3. Berselisih atau bertengkar (Quarreling)  
Berselisih atau bertengkar dapat terjadi apabila seorang anak anak merasa tersinggung atau terganggu oleh sikap dan perilaku anak lain, misalnya diganggu pada saat mengerjakan sesuatu.
4. Menggodanya (Teasing)  
Menggodanya salah satu bentuk lain dari tingkah laku agresif. Menggodanya merupakan serangan mental terhadap orang lain dalam bentuk kata-kata ejekkan atau cemoohan, sehingga menimbulkan reaksi marah pada orang yang diserangnya.
5. Persaingan (Rivalry)  
Persaingan merupakan keinginan untuk melebihi orang lain dan selalu didorong oleh orang lain.
6. Kerja Sama (Cooperation)  
Kerja sama adalah sikap mau bekerja sama dengan kelompok.
7. Tingkah Laku Berkuasa (Ascendant Behavior)  
Tingkah laku berkuasa ini seperti untuk menguasai situasi sosial, mendominasi atau bersikap bossiness. Misalnya meminta, menyuruh, dan mengancam atau memaksa orang lain untuk memenuhi kebutuhannya.
8. Mementingkan Diri Sendiri (Selfishness)  
Mementingkan diri sendiri adalah sikap egosentris dalam memenuhi interest atau keinginannya.
9. Simpati (Sympathy)  
Simpati adalah sikap emosional yang mendorong seseorang menaruh perhatian terhadap orang lain, mau mnedekati atau bekerja sama denganya.

Bentuk- bentuk nyata dari perkembangan sosial anak kelas  
Perkembangan sosial anak di pengaruhi oleh beberapa faktor antara lain:

1. Keluarga  
Keluarga adalah lingkungan pertama yang memberikan pengaruh terhadap aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan sosialnya.
2. Kematangan  
Untuk dapat bersosialisasi dengan baik diperlukan kematangan fisik dan psikis sehingga mampu mempertimbangkan proses sosial, memberi dan menerima nasihat orang lain, memerlukan kematangan intelektual dan emosional, di samping itu kematangan dalam berbahasa juga sangat menentukan.
3. Status Sosial Ekonomi  
Kehidupan sosial banyak dipengaruhi oleh kondisi sosial ekonomi keluarga dalam masyarakat. Perilaku anak akan banyak memperhatikan kondisi normatif yang telah ditanamkan oleh keluarganya.
4. Pendidikan

Pendidikan merupakan proses sosialisasi anak yang terarah. Hakikat pendidikan sebagai proses pengoperasian ilmu yang normatif, anak memberikan warna kehidupan sosial anak di dalam masyarakat dan kehidupan mereka di masa yang akan datang.

5. Kapasitas Mental : Emosi dan Inteligensi

Kemampuan berpikir dapat memengaruhi banyak hal, seperti kemampuan belajar, memecahkan masalah, dan berbahasa. Perkembangan emosi sangat berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak.

## **METODE PENELITIAN**

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggambarkan instrumen yang valid dan reliabel serta analisis statistik yang sesuai dan tepat dengan kondisi yang sesungguhnya. Sedangkan jenis penelitian menggunakan penelitian *Ex post Facto* adalah untuk menyelidiki hubungan sebab akibat berdasarkan pengamatan terhadap akibat yang terjadi dan mencari faktor yang menjadi penyebab melalui data yang dikumpulkan.

### **Variabel Penelitian**

“Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang bentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari untuk diperoleh informasi dan menarik kesimpulan”. ( Sugiyono 2015 : 60)

Dengan demikian dalam penelitian ini ada 2 macam variabel yang akan digunakan yaitu:

1. Variabel Independen

Variabel Independen dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas adalah variabel yang menjadi sebab timbulnya variabel dependen(terikat). ( Sugiyono 2015: 61)

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah Penggunaan gadget (X).

2. Variabel Dependen

Variabel Dependen dalam bahasa Indonesia sering disebut variabel terikat. Variabel terikat adalah variabel yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. ( Sugiyono 2015: 61)

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah perkembangan sosial anak (Y).

### **Waktu Dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 4-6 Agustus 2020 di SDN No.101 Makale 4 Kecamatan Makale Kabupaten Tana Toraja.

### **Prosedur Pengumpulan Data**

Adapun Prosedur dalam melaksanakan penelitian adalah penelitian ini yaitu menggunakan instrumen berupa angket yang diberikan kepada responden.

Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial. ( Sugiyono, 2015:134).

Dalam skala Likert, variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Lalu indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

Jawaban setiap item instrumen itu dapat diberi skor sebagai berikut:

1. Selalu : Skor 4
2. Sering : Skor 3
3. Kadang-kadang : Skor 2
4. Jarang : Skor 1

Angket yang sudah dibuat diuji terlebih dahulu di uji. Sugiyono( 2015: 172) mengatakan bahwa instrumen yang baik harus valid dan reliabel.

1. Uji Validitas

Suatu tes dikatakan memiliki validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukuran secara tepat atau memberi hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukan pengukuran tersebut. Artinya hasil ukur dari pengukuran tersebut merupakan

besaran yang mencerminkan secara tepat fakta atau keadaan sesungguhnya dari apa yang diukur. Uji validitas digunakan untuk mengukur valid tidaknya angket yang akan digunakan. Uji validitas pada penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS.

## 2. Uji reliabilitas

Suatu hasil pengukuran dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subjek yang sama, diperoleh hasil pengukuran relatif sama, selama aspek yang diukur dalam diri subjek memang belum berubah. Uji reliabilitas ini digunakan dengan bantuan program Spss.

## Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi (Sugiyono, 2015: 335). Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data sebagai berikut:

### 1. Analisis statistik deskriptif

Analisis deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul untuk membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

### 2. Uji prasyarat analisis

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linier sederhana, namun sebelumnya dilakukan uji prasyarat. Berikut ini dijelaskan uji prasyarat penelitian:

#### a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui populasi data berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini uji normalitas menggunakan bantuan program spss.

#### b. Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah dua variabel memiliki hubungan linear atau tidak secara signifikan. Pengujian ini dilakukan pada masing – masing variabel dengan bantuan program spss.

### 3. Pengujian Hipotesis

Dalam penelitian ini teknik analisis akhir menggunakan analisis regresi linier sederhana. Hal ini digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel X terhadap variabel Y dengan menggunakan bantuan program spss, dengan rumus sebagai berikut:

$$Y = a + b X$$

Keterangan :

Y = subjek dalam variabel terikat

a = konstanta

b = koefisien regresi variabel terikat

X = variabel bebas

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel bebas (X) yaitu penggunaan gadget dan variabel terikat (Y) yaitu perkembangan sosial anak. Angket yang dibuat untuk menilai seberapa besar pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak.

Dalam pengumpulan data, menggunakan penyebaran angket yang di sebarakan kepada siswa kelas III. Selanjutnya dilakukan dokumentasi sebagai penunjang dalam pengumpulan data.

Setelah data terkumpul diperlukan adanya analisis data. Sebelum menganalisis data maka peneliti menggunakan uji instrumen yang terdiri dari uji validitas dan uji reliabilitas. Adapun dalam uji prasyarat analisis terdapat dua uji yakni uji normalitas dan uji linearitas dan uji hipotesis menggunakan uji analisis regresi linier sederhana. Uji validitas dilakukan setelah data terkumpul dari hasil skor angket jumlah responden 11 siswa. Untuk mengukur tingkat validasi butir pernyataan, maka peneliti menggunakan uji validitas dengan bantuan



perangkat lunak komputer yakni *Microsoft Excel* dengan menggunakan bantuan program SPSS.

Dengan dasar pengambilan keputusan :

1. Jika r hitung lebih dari r tabel valid.
2. Jika r hitung kurang dari r tabel tidak valid.

Berdasarkan hasil Perhitungan uji validitas variabel penggunaan gadget di simpulkan bahwa pada item PG1, PG3, PG4, PG5PG8, PG10, PG11, PG12, PG14 dan PG18 tidak valid karena r hitung kurang dari r tabel. Sedangkan pada item PG2, PG6, PG7, PG9, PG13, PG15, PG16 dan PG17 valid karena r hitung lebih dari r tabel.

Berdasarkan hasil Perhitungan uji validitas variabel perkembangan sosial anak di simpulkan bahwa pada item PGA1, PGA4, PGA5, PGA6, PGA8, PGA10, PGA12, PGA14, PGA15, PGA16, PGA17, PGA18 tidak valid karena r hitung kurang dari r tabel. Sedangkan item PGA2, PGA3, PGA7,PGA8, PGA11,PGA13 valid karena r hitung lebih dari r tabel.

Uji reabilitas berfungsi untuk mengetahui tingkat konstistensi atau kepercayaan suatu angket maupun soal (instrumen) yang digunakan oleh peneliti, sehingga instrumen tersebut dapat diandalkan dalam mengukur variabel penelitian.

Dasar pengambilan uji reabilitas cronbach alpha menurut Wiratna sujerweni (2014), kuesioner (angket) dikatakan reliabel jika nilai cronbach alpha lebih dari 0,06.

**Tabel 1. Reliability Statistics**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,888	18

Sumber : Hasil olahan data SPSS 23

Hasil penghitungan uji reliabilitas variabel penggunaan gadget dapat disimpulkan nilai cronbach's Alpha sebesar 0,888 lebih dari 0,6, maka dapat dikatakan data tersebut reliabel.

**Tabel 2. Reliability Statistics**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,781	18

Hasil penghitungan uji reliabilitas variabel perkembangan sosial anak , dapat disimpulkan nilai cronbach's Alpha sebesar 0,781 lebih dari 0,6, maka dapat dikatakan data tersebut reliabel.

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui populasi data berdistribusi normal atau tidak. Dasar pengambilan keputusan pada uji normalitas adalah dengan berpatokan pada nilai signifikan, yaitu jika nilai signifikan lebih dari 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal. Sebaliknya jika nilai signifikan kurang dari 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

Uji normalitas data dilakukan dengan pada program spss statistics 23.

Tabel 3. Uji Normalitas

### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		11
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000
	Std. Deviation	4,29364289
Most Extreme Differences	Absolute	,124
	Positive	,124
	Negative	-,113
Test Statistic		,124
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 <sup>c,d</sup>

Sumber : Hasil olahan data SPSS 23

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas di ketahui nilai signifikansi 0,200 lebih dari 0,05 maka nilai residual berdistribusi normal.

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah dua variabel memiliki hubungan linear atau tidak secara signifikan. Dasar pengambilan keputusan dalam uji linearitas dapat dilakukan dengan membandingkan nilai signifikan (sig). jika nilai sig. lebih dari 0,05 maka kesimpulannya adalah terdapat hubungan linear secara signifikan. Sebaliknya jika nilai sig. kurang dari 0,05 maka kesimpulannya adalah tidak terdapat hubungan linear secara signifikan.

Berdasarkan nilai sig. 0,114 lebih dari 0,05 maka terdapat hubungan yang linear antara variabel X terhadap variabel Y.

Setelah melakukan uji instrument dan uji prasyarat maka selanjutnya adalah uji hipotesis. Uji hipotesis menggunakan analisis regresi linear sederhana dengan bantuan perhitungan SPSS 23.

Secara umum rumus persamaan regresi linier sederhana adalah  $Y = a + bX$  koefisien regresi dapat berpedoman pada output yang berada pada tabel coefficients, menunjukkan bahwa persamaan regresi linear sederhana untuk perkiraan perkembangan sosial anak yang dipengaruhi oleh penggunaan gadget adalah  $Y = 13,827 + 0,488X$  yang berarti jika pengaruh variabel penggunaan gadget meningkat satu satuan maka pengaruh variabel perkembangan sosial anak pada siswa kelas III SDN No.101 Makale 4 akan meningkat sebesar 0,448.

Yang menjadi dasar pengambilan keputusan dalam analisis regresi dengan melihat nilai signifikannya (Sig). Hasil output SPSS adalah sebagai berikut:

Jika nilai signifikannya (sig) lebih kecil < dari probabilitas 0,05 mengandung arti bahwa ada pengaruh penggunaan gadget (X) terhadap perkembangan sosial anak (Y). Dan jika nilai signifikansinya (sig) lebih besar (>) dari probabilitas 0,05 mengandung arti bahwa tidak ada pengaruh antara pengaruh penggunaan gadget (X) terhadap perkembangan sosial anak (Y).

Berdasarkan nilai signifikannya sebesar 0,004 lebih kecil dari 0,05 ( $0,004 < 0,05$ ) sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya ada pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak.

Pengujian hipotesis ini sering disebut dengan uji t, dimana dasar pengambilan keputusan adalah:



Jika nilai  $t$  hitung lebih besar  $>$  dari  $r$  tabel maka ada pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak. Dan jika nilai  $t$  hitung lebih kecil  $<$  dari  $r$  tabel maka tidak ada pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak.

Berdasarkan  $t_{hitung}$  koefisien penggunaan gadget adalah 3,779 S Sedangkan  $t_{tabel}$  dapat dihitung pada tabel  $t$  dengan  $\alpha = 0,05$  dan  $df = 11$  (diperoleh dari rumus  $n-2$ , dimana  $n$  adalah jumlah responden  $11-2=9$ ). Maka diperoleh  $t_{tabel}$  adalah 2,262.

Nilai  $t$  hitung sebesar 3,779 lebih besar dari  $r$  tabel sebesar 2,262 maka ada pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak.

Untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak dalam analisis regresi sederhana kita dapat melihat pada  $R$  Square atau  $R^2$  yang terdapat pada output SPSS bagian Model Summary.

Dari tabel model summary di atas besarnya nilai korelasi/hubungan ( $R$ ) yaitu sebesar 0,783 dari output diperoleh koefisien determinasi ( $R$  Square) sebesar 0,613 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (Penggunaan Gadget) terhadap variabel terikat (Perkembangan sosial) adalah 61,3%.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian ini variabel  $X$  (pengaruh penggunaan gadget) dan variabel  $Y$  (perkembangan sosial anak) diuji hipotesisnya menggunakan rumus regresi sederhana dengan bantuan program SPSS 23. Setelah melakukan pengolahan data menunjukkan bahwa nilai signifikan ( $sig.$ )  $< 0,05$  yaitu  $0,004 < 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif ( $H_a$ ) dalam penelitian ini diterima dan ( $H_o$ ) ditolak artinya "ada pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak pada siswa kelas III SDN No. 101 Makale 4.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak pada siswa kelas III di SDN No.101 Makale 4. Hal ini terbukti dari hasil pengujian hipotesis menggunakan rumus regresi linear sederhana. Diperoleh nilai  $sig < 0,05$  yaitu  $0,004 < 0,05$  sehingga dalam penelitian ini hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan ( $H_o$ ) ditolak dan nilai  $R$  Square dalam model summary penggunaan gadget memiliki kontribusi sebesar 61,3% dalam mempengaruhi perkembangan sosial anak pada siswa kelas III SDN No. 101 Makale 4 dan 38,7 % dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

## SARAN

1. Bagi orang tua hendaknya mengontrol anaknya dalam menggunakan gadget. Agar perkembangan sosial anak bisa berjalan dengan normal.
2. Hasil Penelitian ini tentunya menambah pengetahuan bagi guru-guru, khususnya peneliti pribadi, agar tidak mengabaikan penggunaan gadget yang memiliki dampak terhadap perkembangan sosial anak.
3. Bagi Intitusi Pendidikan atau pihak sekolah sebaiknya terus memperhatikan dan mengidentifikasi perkembangan sosial anak serta perubahan yang terjadi pada perkembangan sosial anak ketika anak berada di sekitar lingkungan pengawasan guru.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andika, Setya Nindi.2019.. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Anak*.Program Studi Fisika.Sukarta: Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Sebelas Maret.
- Anggraini,Eka. 2019. *Mengatasi kecanduan gadget pada anak*: Serayu Publishing
- Kamus Bahasa Indonesia*
- Pedoman penulis karya ilmiah*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Kristen Indonesia Toraja

- Sinta. 2018. *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VI*. Jurnal Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Potianak FKIP Universitas Tanjungpura Potianak.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Penerbit :Alfabeta
- Suhada,Idad.2017.*Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Waliid,Ahmad.2019.*Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Siswa Di SMP Negeri 01 Camplagian Kabupaten Polewali Mandar*. Jurnal Program Studi Pendidikan IPS Makassar: Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Makassar.
- Witarsa, Ramdhan, dkk.2018. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosi Al Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar: Cimahi: IKIP Siliwangi
- Yusuf L.N., Syamsu & Nani M. Sugandhi.2011. *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung.Penerbit: PT RajaGrafindo Persada