

## **Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Siswa di Smp Negeri 7 Muaro Jambi**

**Mella Fitria Hanita<sup>1</sup>, Rasimin<sup>2</sup>, Rully Andi Yaksa<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Bimbingan Konseling, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi

E-mail : Mellahania99@gmail.com<sup>1</sup>, Rasimin.fkip@unja.ac.id<sup>2</sup>, rullyandi@unja.ac.id<sup>3</sup>

### **Abstrak**

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 aktivitas manusia dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari manusia yang sekarang menjadi sebuah keharusan untuk mempunyai atau menguasai teknologi, dengan teknologi semua aktivitas manusia yang rumit menjadi mudah. Berdasarkan hasil dari observasi yang dilakukan di lapangan mendapatkan kesimpulan bahwa perilaku sosial siswa SMP Negeri 7 Muaro Jambi tergolong cukup rendah. Perilaku sosial tersebut diamati melalui indikator selama di sekolah yang juga diperhatikan oleh guru bimbingan konseling. Jenis penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII yang terdiri dari kelas VII A-VII F yang berjumlah 189. Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 128 dengan menggunakan teknik *simple random sampling*. Data penelitian ini menggunakan data kuantitatif dengan metode *Expost-facto*. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan cara menyebarkan angket kepada responden, kemudian dianalisis menggunakan persentase (%). Hasil penelitian ini menunjukkan penggunaan gadget pada siswa SMPN 7 Muaro Jambi memperoleh hasil persentase sebesar 67,10% hal ini menunjukkan kategori tinggi yang artinya penggunaan gadget memiliki peran yang tinggi bagi siswa SMPN 7 Muaro Jambi. Perilaku siswa di SMPN 7 Muaro Jambi memperoleh hasil persentase sebesar 65,80% hal ini menunjukkan kategori tinggi yang artinya perilaku siswa memiliki peran yang tinggi bagi siswa SMPN 7 Muaro Jambi. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa terdapat pengaruh yang cukup kuat dan signifikan antara penggunaan gadget terhadap perilaku siswa di SMPN 7 Muaro Jambi.

**Kata Kunci:** Penggunaan Gadget, Perilaku Sosial Siswa

### **Abstract**

Technological progress is something that we cannot avoid, because along with the times and advances in science, technology will always appear. Technological innovations were also created by humans with the intention of facilitating human activities and are applied in everyday human life which is now a necessity to have or master technology, with technology all complex human activities become easy. Based on the results of observations made in the field, it was concluded that the social behavior of students at SMP Negeri 7 Muaro Jambi was quite low. This social behavior is observed through indicators while at school which is also paid attention to by the counseling teacher. This type of research uses a quantitative approach method. The population in this study were all students of class VII consisting of class VII A- VII F, totaling 189. The number of samples in this study were 128 using simple random sampling technique. This research data uses quantitative data with the Expost-facto method. The technique used in this research is by distributing questionnaires to respondents, then analyzed using percentages (%). The results of this study indicate that the use of gadgets by students at SMPN 7 Muaro Jambi obtained a percentage of 67.10%, this indicates a high category, which means

that the use of gadgets has a high role for students at SMPN 7 Muaro Jambi. Student behavior at SMPN 7 Muaro Jambi obtained a percentage of 65.80%, this shows a high category, which means that student behavior has a high role for students at SMPN 7 Muaro Jambi. Based on the results of the research that has been done, it is known that there is a fairly strong and significant influence between the use of gadgets on student behavior at SMPN 7 Muaro Jambi.

**Keywords :** *Use of Gadgets, Student Social Behavior*

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi adalah suatu hal yang tidak dapat kita hindari, Karenaseiring perkembangan zaman dan kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi akan selalu muncul. Berdasarkan data APJII telah terjadi peningkatan persentase penetrasi internet di Indonesia pada tahun 2021-2022 sebesar 77,02%. Hal ini menunjukkan bahwa inovasi-inovasi teknologi pun diciptakan oleh manusia dengan maksud mempermudah aktivitas manusia dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari manusia yang sekarang menjadi sebuah keharusan untuk mempunyai atau menguasai teknologi, dengan teknologi semua aktivitas manusia yang rumit menjadi mudah. Sebagai contoh adalah *gadget* yang pada saat ini sudah menjadi konsumsi masyarakat, dengan *gadget* jarak yang jauh menjadi dekat, mudah mengakses segala jaringan di internet, bahkan dunia pun dengan teknologi menjadi sangat kecil karena dengan *gadget* kita dapat berkomunikasi dengan semua orang di seluruh penjuru dengan menggunakan *gadget*. Pada dasarnya *gadget* itu sendiri merupakan alat ciptaan manusia untuk membantu manusia dan *gadget* itu sendiri dikontrol oleh manusia dan untuk mempermudah manusia berkomunikasi dengan orang-orang yang lokasinya jauh. Tetapi sekarang kebanyakan manusia yang sudah tidak bisa mengontrol diri mereka untuk menggunakan *gadget* itu sendiri dan malah mengakibatkan dampak yang tidak baik bagi kehidupan mereka.

Salah satunya adalah sekarang manusia menjadi memiliki ketergantungan terhadap *gadget* itu sendiri, sering merasa kehilangan ketika *gadget* yang dimilikinya itu ketinggalan atau lupa terbawa, dengan terus menerus menggunakan *gadget* yang dimilikinya lama kelamaan manusia menjadi kurang peduli dengan lingkungan disekitarnya, menjadi lebih malas dalam melakukan kegiatan atau aktivitas, menjadi kurang konsentrasi karena hanya terlalu fokus dengan *gadget*-nya. Bagi para pelajar juga memiliki dampak buruk yaitu menjadi malas belajar, sulit membagi waktu karena terlalu fokus dengan *gadget* yang dimilikinya. Apalagi remaja jaman sekarang yang lebih *up to date* dengan *gadget* yang dimilikinya, secara otomatis akan lebih banyak remaja yang menggunakan *gadget*. Jika remaja sudah terlalu sering menggunakan *gadget* atau kecanduan *gadget*, maka akan sangat sulit bagi remaja tersebut untuk melepaskan kecanduannya tersebut. Akibatnya remaja di jaman sekarang lebih asik dengan *gadget*nya dibandingkan dengan orang tuanya atau temannya. Ada juga remaja yang lebih senang atau tertarik untuk curhat atau mengeluarkan isi hatinya di jejaring sosial menggunakan *gadget* dibandingkan berbicara dengan orang tuanya. Tidak sedikit juga remaja yang menggunakan *gadget* tersebut sebagai alat untuk mencari informasi-informasi yang tidak seharusnya.

Gadget merupakan sarana teknologi yang diciptakan secara canggih dan praktis dan didalamnya terdapat banyak aplikasi sesuai fungsinya masing-masing. Hana dalam (Walid, 2020:2) menuturkan bahwa gadget merupakan media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. Dilanjutkan pula oleh (Fitriana dkk, 2020:183) mengatakan bahwa gadget adalah alat komunikasi yang memiliki banyak fitur dengan fungsi yang berbeda-beda. Dapat disimpulkan bahwa gadget merupakan salah satu teknologi yang canggih dan memiliki banyak fungsi. Namun penggunaan gadget secara berlebihan dan tidak tepat akan membuat seseorang bersikap tidak peduli terhadap lingkungan sekitarnya baik dalam lingkungan masyarakat, lingkungan keluarga maupun lingkungan sekolah. Hal ini dapat mengganggu perkembangan siswa dalam bersosialisasi terutama dalam perilaku sosial.

Dilansir dari Panji Bhaskara dalam Tribunjambi (Selasa, 24 Maret 2020) menuliskan lembaga riset digital marketing Emarketer memperkirakan pada tahun 2018 jumlah pengguna

aktif gadget di Indonesia lebih dari 100 juta orang. Penggunaan Gadget secara berlebihan dapat menimbulkan gangguan pemusat perhatian. Dan membuat perkembangan perilaku sosialnya menjadi pasif. Terlepas dari hal tersebut gadget memiliki dampak positif dan juga negatif. Semua hal tersebut tergantung dengan pengguna gadget itu sendiri. Kemudian Lestari (2015:205) mengatakan bahwa penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dapat mengganggu proses perilaku sosial. Remaja juga banyak yang menghabiskan waktu untuk bermain game di *gadget* mereka. Banyak remaja sekarang kita lihat di jalan atau di tempat umum lebih mementingkan *gadget* mereka dibandingkan dengan lingkungan sekitar mereka. Meskipun remaja tersebut sedang bersama keluarganya atau temannya, tak luput dari tangannya itu memegang *gadget* yang dimilikinya. Terkadang kita juga melihat satu keluarga yang hanya sibuk dengan *gadget*nya masing - masing. Terkadang kita juga suka melihat orang yang sedang mengendarai kendaraan tapi tangannya terus memegang ponsel atau *gadget* lainnya, ada yang mungkin sambil menelpon ataupun chatting.

Gadget memberikan banyak perubahan-perubahan pada anak, khususnya pada perilaku sosial anak. Anak yang menggunakan gadget secara berlebihan jika dibiarkan terlalu lama maka tidak menutup kemungkinan bahwa sikap sosial yang baru bagi anak yakni sikap acuh tak acuh terhadap lingkungan sosial, baik berinteraksi antar teman sebayanya, orangtua maupun lingkungan sekitar. Nasrinda (2016) menyatakan bahwa perilaku sosial seseorang merupakan sifat relatif seseorang untuk menanggapi orang lain dengan cara-cara yang berbeda. Misalnya dalam kerja sama ada orang yang melakukan dengan tekun, sabar dan selalu mementingkan kepentingan bersama daripada kepentingan pribadinya. Perilaku sosial memusatkan pada hubungan antara individu dan lingkungannya yang terdiri dari bermacam-macam objek sosial atau non sosial.

Berdasarkan hasil observasi awal pada bulan Juni tahun 2022 yang dilakukan di SMP N 7 Muaro Jambi diperoleh informasi bahwa anak-anak sering melakukan perilaku menyimpang seperti, meroko di lingkungan sekolah, bolos sekolah, bermain *handphone* pada saat belajar, bersosial media pada saat jam belajar, *chattingan* pada saat jam belajar bahkan melakukan kekerasan kepada teman dan lain sebagainya. Informasi ini penulis dapat dari lingkungan dimana banyak anak-anak yang bersekolah di SMP N 7 Muaro Jambi. Hasil observasi kedua yang bertempat di SMP N 7 Muaro Jambi diperoleh informasi bahwa benar di sekolah tersebut pernah terjadi penyimpangan perilaku sosial seperti merokok di lingkungan sekolah, pada saat jam pelajaran tidak ada guru siswa sibuk dengan *gadget* nya masing-masing, bersosial media, berselfi, *chattingan* dan bahkan pada saat guru menerangkan ada pula yang masih menggunakan *gadget*nya. Dan tidak jarang pula guru-guru disekolah tersebut merazia *handphone* yang dibawa oleh para siswa. Informasi ini diperoleh dari siswa/i sekolah tersebut. Guru di sekolah tersebut pun membenarkan informasi tersebut bahwa siswa dibolehkan membawa *gadget* ke sekolah dengan alasan untuk anak-anak berkomunikasi dengan orangtuanya di rumah, tetapi siswa/i menyalahgunakannya dengan bermain *gadget* pada saat yang tidak tepat. Salah satu guru menyebutkan bahwa setiap 1 bulan sekali diadakan razia *handphone* untuk memeriksa apakah terdapat konten- konten yang tidak pantas di *handphone* tersebut.

Kemudian dilakukan wawancara ulang di SMP Negeri 7 Muaro Jambi pada hari selasa tanggal 20 Desember 2022. Pada penelitian ini dilakukan wawancara bersama siswa kelas VII di SMP Negeri 7 Muaro Jambi, wawancara tersebut dilaksanakan secara langsung pada 5 siswa dengan inisial, MG, XB, RA, dan KA. Dari hasil wawancara tersebut menunjukkan secara keseluruhan bahwa perilaku siswa tergolong mengarah ke hal negatif. (XB) menyebutkan bahwa perilaku sosial yang sering ia lakukan adalah sering membolos saat pelajaran berlangsung, bahkan sering melawan guru. Kemudian (MG) mengatakan bahwa dalam berteman (MG) sering mengajak temannya untuk berkata kasar bahkan mengajak tauran. (KA) juga mengatakan bahwa tidak suka dalam berkumpul dengan teman ataupun bekerja kelompok kemudian dalam belajar di kelas juga (KA) termasuk anak yang suka membuat keributan. Berdasarkan hasil dari observasi yang dilakukan dilapangan mendapatkan kesimpulan bahwa perilaku sosial siswa SMP Negeri 7 muaro jambi tergolong cukup rendah. Perilaku sosial tersebut diamati melalui indikator selama di sekolah yang juga

diperhatikan oleh guru Bimbingan Konseling.

Fenomena dilapangan terlihat bahwa perilaku sosial siswa di sekolah tersebut bermacam-macam ada yang perilaku sosialnya cukup baik dan masih banyak siswa yang susah diatur atau perilaku dengan antar teman di sekolah. Begitupun perilaku siswa dengan guru juga tidak terlalu terbuka. Untuk kemampuan perilaku dengan teman rendah maka dapat berdampak seperti pembullying dan rendahnya tolong menolong. Tidak hanya itu sikap siswa yang jarang adanya tegur sapa dengan guru bahkan teman disekitarnya. Bahkan siswa juga sering berkata kasar di lingkungan sekolah tanpa melihat siapa lawan bicaranya. Berdasarkan fenomena permasalahan dan latar belakang yang terjadi di SMP Negeri 7 Muaro Jambi maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian lebih lanjut dengan mengangkat judul “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial di SMP Negeri 7 Muaro Jambi”.

## METODE

Jenis penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif. Jaya (2020:6) mengatakan bahwa penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang dapat dicapai dengan menggunakan beberapa prosedur statistik atau menggunakan cara-cara lain dari kuantifikasi (pengukuran). Untuk metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *Expost-facto*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII yang terdiri dari kelas VII A-VII F yang berjumlah 189 siswa. Teknik penarikan sampel yang digunakan pada pada penelitian ini adalah teknik *simple random sampling*. Jadi jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 128 siswa. Pada penelitian ini jenis data yang digunakan adalah data primer, peneliti mengambil data yang bersumber dari siswa dan guru mengenai penggunaan *gadget* terhadap interaksi siswa melalui teknik observasi dan wawancara. Teknik pengumpulan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket.

## HASIL PENELITIAN

### Analisis Angket

#### a. Data penggunaan Gadget

Adapun skor pada variabel penggunaan gadget (X) dapat dilihat pada tabel berikut:

**Skor Responden Variabel Penggunaan Gadget**

Responde n	Skor	Responde n	Sko r	Responde n	Sko r	Responde n	Skor
1	72	33	78	65	73	97	62
2	57	34	45	66	71	98	66
3	63	35	48	67	55	99	63
4	76	36	62	68	71	100	55
5	73	37	65	69	65	101	51
6	55	38	70	70	71	102	61
7	62	39	84	71	78	103	67
8	77	40	60	72	89	104	60
9	60	41	62	73	75	105	56
10	61	42	68	74	53	106	56
11	75	43	65	75	70	107	69
12	55	44	68	76	73	108	82
13	48	45	45	77	67	109	80
14	70	46	85	78	55	110	69
15	46	47	70	79	65	111	90
16	85	48	45	80	60	112	98
17	45	49	65	81	66	113	80
18	89	50	79	82	63	114	95
19	70	51	78	83	55	115	56

20	72	52	80	84	56	116	78
21	54	53	98	85	76	117	76
22	68	54	90	86	51	118	99
23	76	55	93	87	61	119	95
24	50	56	97	88	67	120	98
25	60	57	78	89	75	121	90
26	46	58	70	90	79	122	89
27	68	59	87	91	53	123	89
28	58	60	69	92	70	124	90
29	68	61	56	93	73	125	98
30	72	62	76	94	80	126	90
31	83	63	81	95	64	127	85
32	45	64	72	96	50	128	65
Jumlah							8717
Rata-rata							50.61
Maksimal							99
Minimal							45

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh skor keseluruhan angket penggunaan gadget sebesar 9014, dengan skor tertinggi 99 dan skor terendah 45 serta rata-rata 69,88. Hasil ini didapat dari 128 responden.

#### b. Data Perilaku Siswa

Adapun skor pada variabel Perilaku Siswa (Y) dapat dilihat pada tabel berikut:

**Skor Responden Variabel Perilaku Siswa**

Responden	Skor	Responden	Skor	Responden	Skor	Responden	Skor
1	61	33	89	65	75	97	75
2	83	34	65	66	86	98	82
3	65	35	60	67	46	99	87
4	83	36	72	68	85	100	84
5	72	37	78	69	77	101	70
6	65	38	88	70	84	102	67
7	102	39	78	71	85	103	50
8	59	40	75	72	75	104	81
9	87	41	80	73	86	105	80
10	89	42	75	74	59	106	62
11	80	43	78	75	69	107	83
12	70	44	80	76	65	108	70
13	62	45	62	77	56	109	70
14	75	46	75	78	54	110	55
15	67	47	72	79	85	111	79
16	75	48	68	80	64	112	78
17	60	49	78	81	52	113	74
18	75	50	60	82	66	114	82
19	78	51	65	83	69	115	56
20	80	52	75	84	46	116	69

21	65	53	85	85	87	117	80
22	75	54	85	86	56	118	79
23	89	55	87	87	55	119	85
24	60	56	86	88	84	120	89
25	75	57	65	89	84	121	78
26	65	58	77	90	86	122	78
27	78	59	78	91	55	123	74
28	60	60	74	92	60	124	80
29	78	61	66	93	55	125	84
30	84	62	86	94	86	126	80
31	75	63	75	95	79	127	78
32	60	64	84	96	58	128	71
Jumlah							9412
Rata-rata							73,53
Maksimal							102
Minimal							46

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh skor keseluruhan angket perilaku siswa sebesar 9412, dengan skor tertinggi 102 dan skor terendah 47 serta rata-rata 73,53. Hasil ini didapat dari 128 responden.

## Uji Asumsi

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah variabel *dependen*, *independen* atau keduanya berdistribusi normal. Pada penelitian ini uji normalitas dilakukan dengan perhitungan uji Kolmogorov-Smirnov menggunakan SPSS.

#### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		128
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	9.70003106
Most Extreme Differences	Absolute	.053
	Positive	.029
	Negative	-.053
Test Statistic		.053
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan tabel diatas didapat nilai sig 0,200 > 0,05 maka dapat disimpulkan data berdistribusi normal.

### Uji Linieritas

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah variabel *dependen*, *independen* atau

keduanya memiliki hubungan yang linier atau tidak.

**ANOVA Tabel**

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Perilaku Siswa *	Between	(Combined)	7962.538	43	185.175	2.073	.002
Penggunaan Gadget	Groups	Linearity	3511.798	1	3511.798	39.314	.000
		Deviation from Linearity	4450.740	42	105.970	1.186	.250
Within Groups			7592.857	85	89.328		
Total			15555.395	128			

Berdasarkan tabel diatas diketahui nilai sig. Sebesar 0,250 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data memiliki hubungan yang linier atau berpola linier.

### Uji Analisis Regresi Sederhana

Setelah data berdistribusi normal dan linier maka selanjutnya di uji analisis regresi sederhana untuk mengetahui besaran pengaruh variabel X dan variabel Y. pada penelitian ini uji analisis regresi sederhana dilakukan menggunakan SPSS.

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	46.860	4.432		10.593	.000
	Penggunaan Gadget	.379	.062	.475	6.085	.000

a. Dependent Variable: Perilaku Siswa

Berdasarkan tabel diatas dapat ditentukan rumus regresi sederhana adalah  $Y = 46,860 + 0,379X$ .

Sama halnya dengan perhitungan secara manual diperoleh:

Diketahui:

Selanjutnya dilakukan uji t untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku siswa SMP Negeri 7 Muaro Jambi. Berdasarkan tabel diatas dapat ditentukan  $t_{hitung}$  sebesar 6,085 dan untuk menentukan  $t_{tabel}$  dengan rumus  $Df = n - k = 128 - 2 = 127$  sehingga  $t_{tabel}$  sebesar 1,997882. Dengan keputusan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak. maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap perilaku siswa di SMP Negeri 7 Muaro Jambi.

Adapun perhitungan manual sebagai berikut:

$$a = \frac{[(\sum Y \cdot \sum X^2) - (\sum X \cdot \sum XY)]}{[(N \cdot \sum X^2) - (\sum X)^2]}$$
$$= \frac{[(9469 \times 654346) - (9014 \times 670956)]}{[(129 \times 654346) - (9014)^2]}$$
$$= 46,860$$
$$b = \frac{[N(\sum XY) - (\sum X \cdot \sum Y)]}{[(N \cdot \sum X^2) - (\sum X)^2]}$$
$$= \frac{[129(670956) - (9014 \times 9469)]}{[(129 \times 654346) - (9014)^2]}$$
$$= 0,379$$

Sehingga rumus regresi sederhana adalah  $Y = 46,860 + 0,379X$

### Koefisien Determinasi

Untuk mengetahui besarnya pengaruh variabel X terhadap variabel Y maka dilakukan koefisien determinasi menggunakan SPSS.

#### Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.475a	.226	.220	9.73815

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget

Berdasarkan tabel diatas didapat R Square atau nilai determinasi sebesar 0,226. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang cukup kuat antara penggunaan gadget terhadap perilaku siswa di SMP Negeri 7 Muaro Jambi.

### PEMBAHASAN

Pada penelitian ini membahas tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa di SMPN 7 Muaro Jambi. Dengan rumusan masalah yang sudah dipaparkan di bab I. Hasil olah data item pernyataan variabel (X) penggunaan gadget dengan jumlah item 22 pernyataan memperoleh nilai seluruh skor sebesar 6478 dengan nilai tertinggi sebesar 99 dan nilai terendah sebesar 45 serta rata-rata sebesar 50,61. Untuk persentase terendah terdapat pada indikator mengganggu konsentrasi belajar yaitu 59,21%. Selanjutnya diikuti oleh indikator mempengaruhi perilaku yaitu 61,72% serta diikuti oleh indikator menambah kreativitas yaitu 65,16% dan yang tertinggi indikator menambah pengetahuan sebesar 67,80%. Dan jumlah keseluruhnya menunjukkan persentase sebesar 61,91% dengan kategori baik sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan gadget pada siswa memiliki peran yang tinggi.

Sejalan dengan Soekanto (dalam Syahyudin 2019:275) perilaku sosial merupakan dasar dari proses sosial yang terbentuk karena adanya hubungan sosial yang dinamis meliputi hubungan antar individu, antar kelompok atau antar individu dengan kelompok. Selain itu juga Lestari (2015:205) mengatakan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat mengganggu proses perilaku sosial. Fitriana (2020:184) mengatakan bahwa gadget adalah perangkat mini yang menarik karena relatif baru sehingga dapat memberi kesenangan bagi penggunaanya.

Sedangkan hasil olah data item pernyataan variabel (Y) perilaku siswa dengan jumlah item 22 pernyataan memperoleh nilai seluruh skor sebesar 9412 dengan nilai tertinggi sebesar 102 dan nilai terendah sebesar 40 serta rata-rata sebesar 73,53. Untuk persentase terendah terdapat pada indikator bertegur sapa yaitu 60,47%. Selanjutnya diikuti oleh indikator berkelahi dengan teman yaitu 63,79% dan yang tertinggi indikator bolos sekolah sebesar 64,02%. Dan jumlah keseluruhnya menunjukkan persentase sebesar 62,81% dengan kategori baik sehingga dapat dikatakan bahwa perilaku siswa memiliki peran yang tinggi. Sebelumnya dilakukan uji asumsi yaitu uji normalitas dan uji linearitas. Pada uji normalitas menunjukkan nilai sig 0,200 > 0,05 maka dapat disimpulkan data berdistribusi normal. Sedangkan pada uji linearitas menunjukkan nilai sig. Sebesar 0,250 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data memiliki



hubungan yang linier atau berpola linier. Selanjutnya dilakukan uji t yang menunjukkan hasil nilai  $t_{hitung}$  sebesar  $6,085 > t_{tabel} = 1,97882$  maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa. Setelah itu, dilakukan perhitungan koefisien determinasi yang menunjukkan nilai koefisien determinasi sebesar 0,226 maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang cukup kuat antara penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa.

Dari hasil diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang cukup besar dan signifikan antara penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa di SMP Negeri 7 Muaro Jambi. Sejalan dengan Soekanto (dalam Syahyudin 2019:275) perilaku sosial merupakan dasar dari proses sosial yang terbentuk karena adanya hubungan sosial yang dinamis meliputi hubungan antar individu, antar kelompok atau antar individu dengan kelompok. Selain itu juga Lestari (2015:205) mengatakan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat mengganggu proses perilaku sosial. Fitriana (2020:184) mengatakan bahwa gadget adalah perangkat mini yang menarik karena relatif baru sehingga dapat memberi kesenangan bagi penggunaannya.

Maka dari keseluruhan hasil yang telah didapatkan pada penelitian ini disimpulkan bahwa penggunaan gadget di SMPN 7 Muaro Jambi Memiliki peran yang tinggi terhadap perilaku siswa maupun sebaliknya perilaku siswa memiliki peran yang tinggi terhadap penggunaan gadget siswa. Sehingga penggunaan gadget terhadap perilaku siswa memiliki pengaruh yang cukup besar di SMPN 7 Muaro Jambi.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan gadget pada siswa SMPN 7 Muaro Jambi memperoleh hasil persentase sebesar 67,10% hal ini menunjukan kategori tinggi yang artinya penggunaan gadget memiliki peran yang tinggi bagi siswa SMPN 7 Muaro Jambi.
2. Perilaku siswa di SMPN 7 Muaro Jambi memperoleh hasil persentase sebesar 65,80% hal ini menunjukan kategori tinggi yang artinya perilaku siswa memiliki peran yang tinggi bagi siswa SMPN 7 Muaro Jambi.
3. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa terdapat pengaruh yang cukup kuat dan signifikan antara penggunaan gadget terhadap perilaku siswa di SMPN 7 Muaro Jambi.

## DAFTAR PUSTAKA

- , 2014. Undang-Undang No. 111 tahun 2014 2014 Tentang Bimbingan Dan Konseling Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah.
- Anandio, 2012. **Perilaku Sosial Pada Anak Didik**. Rosda: Bandung.
- Ardiansyah, A. (2019). Survei Terhadap Perilaku Sosial Siswa Yang Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Bolabasket Di Sma Negeri 1 Sinjai (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar).
- Fitriana, Dkk. 2020. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Perilaku Remaja dalam Keluarga. *Jurnal Psikoislamedia*. Banda Aceh: Universitas Syiah Kuala (Vol:5 No:2).
- Hantono, Dedi. (2018). Aspek Perilaku Manusia Sebagai Makhluk Individu dan Sosial Pada Ruang Terbuka Publik. *Nasional Academic Journal of Architecture*, 3(2), 88-95.
- Hasanah, N., & 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.
- Jaya, Mertha. 2020. Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika RI. <https://aptika.kominfo.go.id/2019/07/asosiasi-penyelenggara-jasa-internet-indonesia/>
- Khodijah, S., & Nurizzati, Y. (2018). Dampak Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi terhadap Perilaku Sosial Siswa di MAN 2 Kuningan. *Jurnal Edueksos*, 7(2),

161-176.

- Kurniati, Dian. 2020. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa. **Jurnal Ilmu Pendidikan**. Grobogan: Universitas Pahlawan (Vol:2 No1)
- Lestari, Dkk. 2015. Pengaruh Gadget pada Interaksi Sosial Dalam Keluarga. **Jurnal Prosiding Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat**. Sumedang: Universitas Padjadjaran (Vol:2 No:2)
- Nurfirdaus, N., & Risnawati, R. (2019). Studi tentang pembentukan kebiasaan dan perilaku sosial siswa (Studi Kasus di SDN 1 Windujanten). *Jurnal Lensa Pendas*, 4(1), 36-46.
- Novasari, T. (2016). Pengaruh pola asuh orang tua terhadap perilaku sosial (studi pada siswa kelas X SMKN 5 Surabaya). *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 4(3).
- Panji Bhaskara. 2020. Survei Penggunaan *Smartphone* Siswa Usia Dini <https://wartakota.tribunnews.com/2020/03/24/survei-penggunaansmartphone-siswa-usia-dini-di-lembaga-pendidikan-raudhatuf-athfal-begini-hasilnya> Diakses pada 24 Maret 2020.
- Patintingan, Mersilina L. 2022. Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Siswa pada Kelas Tinggi di SDN 216 Inpres Tetebassi. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. Universitas Kristen Indonesia Toraja. Vol 4, no. 5, 2022.
- Pebriana, Hana Putri. 2017. Analisis Penggunaan *Gadget* terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. **Jurnal Pnedidikan Anak Usia Dini**. Riau: Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai (Vol:1 No:1).
- Puspita, Sylvie. 2020. **Fenomena Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini**. Surabaya: Cipta Media Nusantara.
- Rini, Nita., dkk. 2021. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*. Kudus. Universitas Muria Kudus. Vol 7, No. 3, 2021
- Rosiyanti, Hastri. 2018. Pengaruh *Gadget* Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar. **Jurnal Pendidikan Matematika**. Jakarta: Universitas Muhammadiyah Jakarta (Vol:4 No:1).
- Pertiwi, Sekar Ageng, Perilaku Siswa. (<https://sekaragengpratiwi.wordpress.com/2012/02/02/perilaku-sosial/>). diakses pada tanggal 5 Juli 2022
- Putri, W. S. R., Nurwati, N., & Budiarti, M. (2016). Pengaruh media sosial terhadap perilaku remaja. *Prosiding Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(1).
- Saniyyah, Latifatus. 2021. Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*. Universitas Muria Kudus. vol 3 no. 4, 2021
- Sugiyono. 2018. **Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&d**. Bandung: Alfabeta.
- Susarma, Momon. 2009. *Sosiologi Kesehatan*. Jakarta: Salemba Medika
- Susiati, S., Masniati, A., & Iye, R. (2021). Kearifan Lokal Dalam Perilaku Sosial Remaja Di Desa Waimiting Kabupaten Buru. *Sang Pencerah: Jurnal Ilmiah Universitas Muhammadiyah Buton*, 7(1), 8-23.
- Sutja, A. Dkk. 2017. **Penulisan Skripsi Untuk Prodi Bimbingan dan Konseling**. Yogyakarta: Wahana Resolusi.
- Syahyudin, Dindin. 2019. Pengaruh *Gadget* Terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa. **Jurnal Kehumasan**. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia (Vol:2 No:1)
- Tanrere, S. B., Surasman, O., & Mubarok, A. (2020). Pengaruh Pengetahuan Keagamaan Dan Kecerdasan Emosional Terhadap Perilaku Sosial Anak Di Sdit Nur El Qolam Serang Banten. *Alim/ Journal of Islamic Education*, 2(1), 119-138.
- Vindari, Dwinita Kadek. Susilawati, Ary Pande Kadek. 2019. Peran Pola Asuh OrangTua dan penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak prasekolah. **Jurnal Program Studi Sarjana Psikologi**. Bali: Universitas Udayana (Vol:6 No:1).
- Walid, Ahmad. Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Karakter Siswa. 2020.