



PENGARUH PENGGUNAAN **GADGET** TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA MTS AL WASHLIYAH 16 PERBAUNGAN

Luthfia Sulaiman Madhy¹, Nurul Azmi Saragih², Ika Sandra Dewi³

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia

✉ **Email Korespondensi:** luthfiasulaimanmadhy@umnaw.ac.id

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Pemakaian Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di Mts Al Washliyah 16 Perbaungan. penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain kausal komparatif. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas VIII di MTS Al Washliyah 16 Perbaungan berjumlah 290 siswa. Sampel penelitian ini berjumlah 58 siswa. Hasil penelitian disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan Gadget terhadap perilaku sosial MTs Al Washliyah 16 Perbaungan. Hasil perhitungan korelasi product moment menunjukkan koefisien korelasi antara penggunaan Gadget (X) dengan perilaku sosial (Y) adalah $r_{hitung} = -0.098$ dan r_{tabel} pada taraf signifikansi 5% adalah 0,312. $R_{hitung} < R_{tabel}$ yaitu $(-0.098 < 0,312)$. Melihat hasil perhitungan diatas maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh antara variabel (X) penggunaan Gadget dengan variabel (Y) perilaku sosial adalah tidak berpengaruh..

Kata Kunci: Gadget, Perilaku Sosial, Siswa MTs

ABSTRACT

The objective of this research was to determine the Effect of Gadget Use on Students' Social Behavior at Mts Al Washliyah 16 Perbaungan. This research was a quantitative research using a causal comparative design. The population in this research was all students of class VIII at Mts Al Washliyah 16 Perbaungan totaling 290 students. The sample of this research was 58 students. The results of the research concluded that there was no significant effect between Gadget use on social behavior at MTs Al Washliyah 16 Perbaungan. The results of the product moment correlation calculation showed that the correlation coefficient between Gadget use (X) and social behavior (Y) was $r_{observed} = -0.098$ and r_{table} at a significance level of 5% was 0.312. $R_{observed} < R_{table}$ was $(-0.098 < 0.312)$. Looking at the calculation results above, it can be concluded that there was no effect between the variable (X) of Gadget use and the variable (Y) of social behavior is not influential.

Keywords: Gadgets, Social Behavior, MTs Students

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi adalah suatu hal yang tidak dapat kita hindari, Karena seiring 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%. Artinya, inovasi teknologi juga diciptakan oleh manusia dengan tujuan untuk memajukan aktivitas manusia dan menerapkannya dalam kehidupan masyarakat sehari-hari, yang kini menjadi suatu keharusan untuk memiliki atau menguasai teknologi. Teknologi membuat setiap aktivitas manusia yang kompleks menjadi lebih mudah. Sebagai contoh adalah *Gadget* yang kini sudah menjadi konsumsi masyarakat, berkat *Gadget* jarak jauh menjadi lebih pendek, kita dapat dengan mudah mengakses jaringan apapun di internet, dan dengan *Gadget* kita dapat berkomunikasi dengan siapapun dan dimanapun, bahkan dalam dunia teknologi pun menjadi lebih kecil.

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.

Pada awalnya hanya digunakan oleh orang dewasa, tetapi sekarang hampir semua orang, termasuk anak-anak, remaja, dan balita, menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari. Alat ini awalnya cenderung dimiliki oleh pebisnis saja karena harganya yang mahal, tetapi sekarang dapat dimiliki oleh siapa saja. Karena harganya yang beragam dan mudah terjangkau. Menurut statistik lembaga riset pemasaran digital perkiraan e-marketer pada tahun 2018 jumlah pengguna aktif smartphone di Indonesia lebih dari 100 juta orang. Dengan jumlah itu Indonesia akan menjadi negara dengan pengguna smartphone terbesar keempat yang aktif di dunia setelah China, India, Amerika. Presentasi internet di Indonesia pada 2014 menurut statistik live internet berada pada kisaran 17% dan presentase penduduk Indonesia yang melakukan pembelian online baru sekitar 16% (Cahyaningsih et al. 2019).

Sekitar 5-10% *Gadget* mania atau pecandu *Gadget* terbiasa menyentuh gadgetnya sebanyak 100-200 kali dalam sehari. Jika waktu efektif manusia aktivitas 16 jam atau 960 menit perhari, oleh karena itu, orang yang kecanduan *Gadget* ini akan menyentuhnya setiap 4,8 menit sekali. Karena perhatiannya hanya tertuju pada gadget, seorang pencandu *Gadget* akan sulit menjalani kehidupan sehari-hari, seperti berbicara atau tidak memperhatikan pelajaran. Selain itu, akan ada perasaan gelisah bahkan jika dia tidak dekat dengan gadget.

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 gadgetnya 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.

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.

Penggunaan *Gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan gangguan pemusat perhatian dan menghentikan perkembangan perilaku sosial. Namun, *Gadget* memiliki efek positif dan negatif tergantung pada penggunaannya. 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 gadgetnya 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 mengubah banyak hal pada anak, terutama perilaku sosial. Jika anak menggunakan *Gadget* terlalu banyak atau dibiarkan terlalu lama, mereka mungkin mengembangkan sikap sosial baru, yaitu sikap acuh tak acuh terhadap interaksi sosial dengan orang tua, teman sebaya, dan orang lain. 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.

Gadget adalah alat elektronik dengan fitur dan fungsi yang canggih dan modern yang dapat melakukan berbagai macam fungsi, salah satunya adalah berkomunikasi. Sejalan dengan penjelasan tersebut, Indrawan mengungkapkan dalam (Viandari, 2018:78) bahwa "gadget" adalah istilah yang berasal dari bahasa Inggris yang merujuk pada perangkat elektronik kecil yang dapat mengunduh berbagai informasi dan dilengkapi dengan berbagai teknologi dan fitur terbaru untuk membuat hidup manusia lebih praktis. Namun, menurut Puspita (2020:13), perangkat merupakan salah satu bukti majunya perkembangan teknologi di dunia.

Sehubungan dengan pendapat tersebut, Kurniawati (2020:80) mengatakan bahwa *Gadget* adalah barang yang canggih dan dilengkapi dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, dan hiburan. Di sisi lain, Rosiyanti (2018:29) mengatakan bahwa *Gadget* adalah perkembangan teknologi komunikasi paling modern dan terus mengalami perubahan setiap hari, sehingga membuat hidup manusia lebih mudah.

Menurut teori perkembangan psikososial dan kognitif Putri (2016), perilaku manusia didasarkan pada pertimbangan moral kognitif. Selain itu, dalam mengambil pilihan perilaku selalu dikaitkan dengan konsep dan aturan moral, norma, nilai, etika, moralitas, atau estetika. Menurut Tenrere (2020), perilaku manusia timbul dari dorongan-dorongan yang ada dalam diri manusia, dan dorongan-dorongan tersebut merupakan salah satu upaya untuk memuaskan kebutuhan-kebutuhan yang ada dalam diri manusia. Melalui dorongan tersebut, orang tersebut menjadi termotivasi untuk melakukan perilaku dan tindakan tertentu yang mengarah pada tujuan. Untuk ilustrasi, ada kemungkinan bahwa dorongan dalam diri manusia untuk makan disebabkan oleh rasa lapar. Dalam hal ini, usaha manusia untuk makan ini menunjukkan pola dan cara yang berbeda tergantung pada situasi sosialnya masing-masing. Dalam situasi ini, setting sosial yang berkembang di sekitar individu tersebut juga mempengaruhi dorongan dalam diri.

Menurut Ardiansyah (2019), faktor genetik (keturunan) dan lingkungan dalam mempengaruhi perilaku dan gejala organisme tersebut. Secara umum, dapat dikatakan bahwa lingkungan dan faktor genetik memengaruhi perilaku makhluk hidup, termasuk manusia. Konsep dasar atau modal untuk perkembangan perilaku makhluk hidup di masa depan dikenal sebagai faktor keturunan atau hereditas. Namun, lingkungan adalah lingkungan di mana perilaku tersebut berkembang. Proses belajar atau learning process adalah mekanisme pertemuan antara faktor lingkungan dan genetik (keturunan).

Manusia adalah makhluk sosial, mereka harus melakukan peran atau membantu orang lain untuk bertahan hidup, yang menghasilkan komunikasi antar manusia dan perilaku sosial., Menurut Soekanto (dalam Syahyudin 2019), Proses sosial dibentuk oleh perilaku sosial karena hubungan sosial yang dinamis, yang mencakup hubungan antar individu, kelompok, atau antar individu sendiri.

Sejalan dengan penjelasan tersebut, Panduan Operasional Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling Sekolah Menengah bawah dan Sekolah Menengah atas (POP BK) menjelaskan bahwa bimbingan dan konseling adalah bagian dari bidang layanan sosial, di mana guru membantu siswa atau konseli memahami lingkungan mereka dan belajar berinteraksi secara positif dengan orang lain. Menurut Lestari (2015:205), penggunaan *Gadget* yang tidak terkontrol dapat mengganggu proses perilaku sosial. Fitriana (2020:184) mengatakan bahwa perangkat ini adalah perangkat kecil yang menarik karena relatif baru dan dapat menyenangkan untuk digunakan.

Dapat disimpulkan bahwa *Gadget* merupakan salah satu teknologi yang canggih dan memiliki banyak fungsi. Namun, penggunaan *Gadget* secara berlebihan dan tidak tepat dapat membuat seseorang kurang peduli terhadap lingkungan sekitarnya, baik dalam lingkungan masyarakat, keluarga, maupun sekolah. Kondisi tersebut dapat mengganggu perkembangan siswa dalam bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang lain. Interaksi sosial pada dasarnya merupakan bagian penting dalam perkembangan individu karena melalui interaksi seseorang belajar membangun kontak sosial, komunikasi, kerja sama, serta hubungan yang positif dengan lingkungan. Saragih, Putri, dan Asmah (2018) menjelaskan bahwa interaksi sosial berkaitan dengan adanya kontak sosial dan komunikasi antarmanusia. Oleh karena itu, penggunaan *Gadget* yang berlebihan berpotensi mengurangi intensitas interaksi langsung apabila penggunaannya tidak disertai dengan kemampuan mengendalikan diri secara baik.

Bagi para pelajar, penggunaan *Gadget* yang tidak terkontrol dapat memberikan dampak terhadap aktivitas belajar. Siswa dapat menjadi kurang fokus, mengalami kesulitan membagi waktu, serta lebih

banyak memberikan perhatian kepada aktivitas yang dilakukan melalui Gadget. Dalam konteks perkembangan peserta didik, kemampuan kontrol diri menjadi salah satu aspek penting dalam mengatur perilaku dan penggunaan waktu. Tendang dan Saragih (2025) menemukan adanya hubungan negatif yang signifikan antara kontrol diri dengan burnout akademik pada siswa. Temuan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan mengendalikan diri memiliki peranan penting dalam menjaga kondisi akademik dan perilaku siswa. Dengan demikian, penggunaan Gadget secara bijaksana perlu didukung oleh kemampuan kontrol diri agar tidak mengganggu aktivitas belajar maupun kehidupan sosial siswa.

Perkembangan perilaku siswa tidak hanya dipengaruhi oleh lingkungan fisik dan sosial, tetapi juga oleh kondisi psikologis yang dimiliki individu. Kemampuan menerima diri, memiliki pandangan positif, serta membangun optimisme dalam belajar merupakan bagian penting dalam perkembangan siswa. Pramadan, Saragih, Dewi, dan Asyah (2026) menjelaskan bahwa aspek psikologis siswa memiliki peranan penting dalam menghadapi tuntutan pendidikan dan membangun orientasi positif terhadap masa depan. Oleh sebab itu, perkembangan teknologi dan penggunaan Gadget perlu mendapat perhatian dari keluarga dan sekolah agar penggunaannya tidak hanya berorientasi pada hiburan, tetapi juga tetap mendukung perkembangan psikologis, sosial, dan akademik siswa secara seimbang.

METODE PENELITIAN

Menurut Arikunto (2018) Desain penelitian, adalah rencana yang dibuat oleh peneliti untuk memperkirakan aktivitas yang akan dilakukan, Bentuk penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain kausal komparatif atau yang disebut *ex post facto*. Metode kausal-komparatif bertujuan menginvestigasi kemungkinan hubungan sebab dan akibat dengan cara mengamati akibat-akibat yang ada, lalu melacak faktor-faktor kausal yang memungkinkannya. teknik analisis statistik yang digunakan adalah korelasi product moment.

Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas VIII di Mts Al Washliyah 16 Perbaungan berjumlah 290 siswa. Peneliti tidak mengambil secara keseluruhan populasi namun hanya mengambil 20% dari populasi, maka banyaknya siswa yang menjadi sampel penelitian ini berjumlah 58 siswa dan diambil dengan teknik random sampling yaitu teknik mengambil secara acak. Dalam penelitian ini terdapat 2 variabel yang digunakan yaitu : Variabel bebas (variable X) dan Variabel terikat (variable Y). Instrumen penelitian digunakan untuk melakukan pengukuran dengan tujuan menghasilkan data yang akurat, seperti yang dijelaskan oleh Arikunto sebagai "alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah." Dalam penelitian ini, skala Likert digunakan untuk menguji keakuratan data dari instrumen penelitian.

Dalam penelitian ini digunakan angket untuk mengetahui apakah ada Pengaruh penggunaan *Gadget* terhadap perilaku sosial siswa di Mts Al Wasliyah 16 Perbaungan. Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup, yaitu angket yang disusun dengan cara memberikan jawaban sehingga pengisi hanya memberi tanda (X)pada jawaban yang dipilih sesuai dengan keadaan sebenarnya. Alat Pengumpulan Data dalam penelitian ini menggunakan Uji Validitas dan Uji Realibilitas. Menurut Sugiyono, (2020) Teknik analisis data adalah kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber

data lain terkumpul. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus statistik, sehingga teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan uji normalitas dan Uji Korelasi Product Moment

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Sebelum instrumen digunakan untuk melakukan penelitian, instrument terlebih dahulu diujikan kepada sejumlah responden yang telah ditentukan untuk diuji validitasnya. Jika instrumen valid maka instrumen siap digunakan peneliti untuk penelitian. Instrumen dalam penelitian ini diujikan kepada 40 responden pada tanggal 18 Oktober 2024. Uji coba instrumen dilakukan untuk mengukur penggunaan *Gadget* dalam bentuk angket yang masing-masing angket berisi 40 item pernyataan. Skor tertinggi 5 dan terendah 1. Untuk menguji validitas instrumen, peneliti menggunakan product moment dengan bantuan program Microsoft Excel. Suatu item pernyataan dinyatakan valid apabila nilai rhitung > rtabel juga dapat dilihat melalui nilai signifikansinya. Apabila nilai signifikansinya < 0,05 maka item pernyataan tersebut dikatakan valid. Berikut hasil uji validitas instrumen. Untuk menghitung validitas angket kecerdasan emosional , rhitung dibandingkan dengan rtabel pada taraf signifikansi 5%. Misalnya perhitungan koefisien korelasi antara item nomor 1 dengan skor adalah sebagai berikut Setelah rhitung dibandingkan dengan rtabel pada taraf signifikan 5% dan N=40, maka butir angket yang diuji cobakan dinyatakan 4 butir tidak valid yaitu nomor 8,19,25,40 sehingga 36 butir yang valid dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Uji coba instrumen dilakukan untuk mengukur perilaku sosial dalam bentuk angket yang masing-masing angket berisi 40 item pernyataan. Skor tertinggi 5 dan terendah 1. Untuk menguji validitas instrumen, peneliti menggunakan product moment dengan bantuan program Microsoft Excel dan rumus korelasi product moment. Suatu item pernyataan dinyatakan valid apabila nilai rhitung > rtabel juga dapat dilihat melalui nilai signifikansinya. Apabila nilai signifikansinya < 0,05 maka item pernyataan tersebut dikatakan valid. Berikut hasil uji validitas instrumen. Untuk menghitung validitas angket efikasi diri, rhitung dibandingkan dengan rtabel pada taraf signifikan 5%. Sebagai contoh, perhitungan koefisien korelasi antara item no 2 dengan skor sebagai berikut setelah rhitung dibandingkan dengan rtabel pada taraf signifikan 5% dan N=40, maka butir angket yang diuji cobakan dinyatakan 4 butir tidak valid yaitu nomor 4,14,21,26 sehingga 36 butir yang valid dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Untuk menguji reliabilitas instrumen, peneliti menggunakan rumus Alpha dengan bantuan program SPSS (Statistical Package for Social Science). Jadi diketahui $r_{11} = 0,835$ dan setelah dilihat indeks korelasinya termasuk dalam kategori sangat tinggi. Jadi dapat disimpulkan bahwa kuesioner penggunaan *Gadget* memenuhi kriteria reliabilitas sehingga dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data. Perhitungan lengkapnya dapat dilihat di bawah ini:

Tabel 1 Hasil Hitung Uji Reliabilitas Perilaku Sosial

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items

.835	36
------	----

Untuk menguji reliabilitas instrumen, peneliti menggunakan rumus Alpha dengan bantuan program SPSS (Statistical Package for Social Science). Jadi diketahui $r_{11} = 0,877$ dan setelah dilihat indeks korelasi termasuk dalam kategori sangat tinggi. Jadi dapat disimpulkan bahwa kuesioner penggunaan *Gadget* memenuhi kriteria reliabilitas sehingga dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data. Perhitungan lengkapnya dapat dilihat di bawah ini:

Tabel 2 Hasil Hitung Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.877	36

Sebelum dilakukan analisis data secara korelasi, data terlebih dahulu di uji normalitas, uji normalitas data digunakan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Berikut adalah tabel hasil perhitungan uji normalitas.

Tabel 3 Hasil Hitung Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		PENGUNAAN GADGET	PERILAKU SOSIAL
N		52	52
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	124.56	95.06
	Std. Deviation	10.930	10.643
Most Extreme Differences	Absolute	.104	.101
	Positive	.104	.101
	Negative	-.061	-.079
Test Statistic		.104	.101
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}	.200 ^{c,d}
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 di atas tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil perhitungan uji Kolmogorov smirnov berdistribusi normal. Menurut Ghazali (2016) apabila nilai signifikan lebih besar dari $\alpha=0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal sedangkan apabila nilai signifikansi lebih kecil dari $\alpha=0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Hal ini dibuktikan dengan ($0,200 > 0,05$).

Tabel 4 Hasil Hitung Uji Linieritas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
PERILAKU SOSIAL * PENGGUNAAN GADGET	Between Groups	(Combined)	4409.794	30	146.993	2.258	.028
		Linearity	55.341	1	55.341	.850	.367
		Deviation from Linearity	4354.453	29	150.154	2.307	.026
	Within Groups		1367.033	21	65.097		
	Total		5776.827	51			

Jadi berdasarkan hasil uji linearitas yang dilakukan peneliti diketahui nilai signifikansi devition from linearity sebesar $0,026 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan terdapat hubungan yang linier antara variabel x dengan variabel y.

Berdasarkan hasil perhitungan uji korelasi, diperoleh koefisien korelasi antara penggunaan *Gadget* (X) terhadap perilaku sosial (Y) sebesar $r_{hitung} = -.098$ dan R_{tabel} pada tarif signifikansi 5% sebesar 0.312. $R_{hitung} < R_{tabel}$ yaitu $(-.098 < .312)$. Dengan demikian, terdapat hubungan antara penggunaan *Gadget* terhadap perilaku sosial pada siswa MTs. Al-Washliyah 16 Perbaungan tahun ajaran 2024/2025. Perhitungan lengkapnya dapat dilihat di bawah ini:

Pengujian korelasi dilakukan dengan perhitungan *pearson correlation* dengan formula *product moment* variabel penggunaan *Gadget* (X) terhadap perilaku sosial (Y). Dari hasil perhitungan di peroleh *pearson correlation* antara penggunaan *Gadget* (X) dengan perilaku sosial (Y) sebesar:

Tabel 5 Hasil Hitung Uji Korelasi *Product Moment*

Correlations			
		VAR0000 1	VAR0000 2
VAR0000 1	Pearson Correlation	1	-.098
	Sig. (2-tailed)		.490
	N	52	52
VAR0000 2	Pearson Correlation	-.098	1
	Sig. (2-tailed)	.490	
	N	52	52

Berdasarkan tabel diatas *Pearson Correlation Prduct Moment* bernilai $-.098$ yang artinya tidak terdapat pengaruh penggunaan *Gadget* terhadap perilaku sosial pada siswa MTs. Al-Washliyah 16 Perbangan Than Pelajaran 2024/2025.

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[N\sum x^2 - (\sum x)^2][N\sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{52(615.108) - (6.477)(4.943)}{\sqrt{[52(812.853) - (6.477)^2] \cdot [52(475.647) - (4.943)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{31.985.616 - 32.015.811}{\sqrt{[42.268.356 - 41.951.529] \cdot [24.733.644 - 24.433.249]}}$$

$$r_{xy} = \frac{-30.195}{\sqrt{[316.827] \cdot [300.395]}}$$

$$r_{xy} = \frac{-30.195}{\sqrt{95.173.246.665}}$$

$$r_{xy} = \frac{-30.195}{308.501}$$

$$r_{xy} = -0.098$$

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa penggunaan *gadget* tidak mempunyai pengaruh yang negatif dan signifikan terhadap perilaku sosial siswa MTs Al Washliyah 16 Perbaungan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *gadget* pada siswa tidak secara langsung menentukan baik atau buruknya perilaku sosial yang ditunjukkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, penggunaan *gadget* tidak dapat dipandang sebagai satu-satunya faktor yang menentukan kemampuan siswa dalam berinteraksi, berkomunikasi, bekerja sama, maupun membangun hubungan sosial dengan lingkungan sekitarnya.

Tidak adanya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa dapat terjadi karena *gadget* pada dasarnya merupakan alat atau media yang penggunaannya sangat bergantung pada tujuan dan cara pemanfaatannya. *gadget* dapat digunakan untuk berbagai kepentingan, seperti mencari informasi, mengakses materi pembelajaran, berkomunikasi dengan teman dan guru, mengerjakan tugas, maupun memperoleh hiburan. Menurut Kurniawan (2020:80), *gadget* merupakan perangkat canggih yang dilengkapi dengan berbagai aplikasi yang dapat digunakan untuk mengakses informasi, jejaring sosial, hobi, dan hiburan. Oleh karena itu, keberadaan *gadget* tidak secara otomatis menyebabkan menurunnya perilaku sosial siswa. Dampaknya sangat dipengaruhi oleh bagaimana siswa menggunakan perangkat tersebut.

Dalam konteks siswa MTs Al Washliyah 16 Perbaungan, penggunaan *gadget* dapat dipahami sebagai salah satu sarana yang juga dapat mendukung aktivitas sosial dan pembelajaran. Ketika *gadget* digunakan untuk berdiskusi mengenai tugas, mencari bahan pembelajaran, bertukar informasi dengan teman, atau berkomunikasi mengenai kegiatan sekolah, maka penggunaannya justru dapat menjadi sarana untuk membangun interaksi. Dengan demikian, penggunaan *gadget* tidak selalu identik dengan berkurangnya

interaksi sosial secara langsung. Sebaliknya, teknologi dapat menjadi media yang memperluas bentuk komunikasi siswa, baik secara langsung maupun melalui media digital.

Selain itu, perilaku sosial siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor lain yang tidak hanya berkaitan dengan penggunaan *gadget*. Lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, teman sebaya, pola asuh, kepribadian, kebiasaan berkomunikasi, serta pengalaman sosial siswa dapat memberikan pengaruh terhadap pembentukan perilaku sosial. Hal ini sesuai dengan pendapat Gerungan (2004) yang menjelaskan bahwa interaksi sosial tidak hanya dipengaruhi oleh satu faktor, tetapi dapat dipengaruhi oleh faktor imitasi, sugesti, identifikasi, dan simpati. Dengan demikian, meskipun siswa menggunakan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari, perilaku sosial mereka tetap dapat terbentuk melalui interaksi dengan keluarga, guru, teman sebaya, dan lingkungan sekolah.

Faktor lain yang dapat menjelaskan hasil penelitian ini adalah adanya pengawasan dan pembiasaan dalam lingkungan siswa. Apabila penggunaan *gadget* dilakukan dengan batasan dan tujuan tertentu, maka risiko penggunaan *gadget* yang berlebihan terhadap hubungan sosial dapat diminimalkan. Dalam lingkungan pendidikan, siswa tetap memperoleh kesempatan untuk berinteraksi secara langsung melalui kegiatan pembelajaran, diskusi kelompok, kegiatan sekolah, maupun hubungan pertemanan. Demikian pula dalam lingkungan keluarga, pendampingan dan pengawasan orang tua dapat membantu siswa menggunakan *gadget* secara lebih terarah. **Namun, apabila aspek tersebut belum diperoleh melalui observasi atau wawancara dalam penelitian, hal ini sebaiknya diposisikan sebagai kemungkinan yang dapat menjelaskan hasil penelitian, bukan sebagai fakta khusus mengenai MTs Al Washliyah 16 Perbaungan.**

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa tingginya atau rendahnya penggunaan *gadget* tidak secara otomatis menyebabkan perubahan perilaku sosial siswa. Seorang siswa yang menggunakan *gadget* dalam waktu yang relatif sering belum tentu mempunyai perilaku sosial yang rendah. Sebaliknya, siswa yang menggunakan *gadget* dalam waktu yang relatif sedikit juga belum tentu mempunyai perilaku sosial yang tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa hubungan antara teknologi dan perilaku sosial bersifat kompleks karena terdapat berbagai faktor lain yang turut berperan dalam membentuk perilaku siswa.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Agus (2014) mengenai penggunaan **smartphone** terhadap interaksi sosial siswa di SMK Kristen BM Salatiga. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan **smartphone** terhadap interaksi sosial siswa. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan perangkat teknologi tidak selalu memberikan dampak langsung terhadap kualitas hubungan sosial siswa. Perbedaan dampak dapat terjadi karena tujuan penggunaan, lingkungan sosial, karakteristik siswa, serta pola pengawasan terhadap penggunaan teknologi.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Bewu (2019) mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial siswa kelas X IPS SMA Kristen Satya Wacana Salatiga. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa kontribusi penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial sangat kecil dan sebagian besar perubahan interaksi sosial dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel penggunaan *gadget*. Temuan

tersebut memperkuat hasil penelitian ini bahwa perilaku sosial siswa tidak dapat dijelaskan hanya berdasarkan tingkat penggunaan *gadget*.

Menurut Tenrere (2020), perilaku manusia muncul melalui dorongan yang terdapat dalam diri individu untuk memenuhi kebutuhan tertentu. Dorongan tersebut kemudian dapat memengaruhi seseorang dalam melakukan tindakan untuk mencapai tujuan. Dalam kaitannya dengan penelitian ini, siswa menggunakan *gadget* berdasarkan kebutuhan dan tujuan tertentu. Apabila kebutuhan tersebut berkaitan dengan pembelajaran dan komunikasi, penggunaan *gadget* dapat mendukung aktivitas siswa tanpa harus mengurangi kemampuan mereka untuk berinteraksi secara sosial. Oleh sebab itu, yang menjadi perhatian bukan hanya seberapa sering siswa menggunakan *gadget*, tetapi juga bagaimana, untuk apa, dan dalam situasi apa *gadget* tersebut digunakan.

Berdasarkan uraian tersebut, tidak adanya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa MTs Al Washliyah 16 Perbaungan dapat dipahami karena perilaku sosial merupakan suatu perilaku yang terbentuk dari berbagai faktor. Penggunaan *gadget* hanyalah salah satu bagian dari kehidupan siswa dan bukan merupakan faktor tunggal yang menentukan perilaku sosial mereka. Pemanfaatan *gadget* untuk kepentingan komunikasi dan pembelajaran juga memungkinkan teknologi tersebut tetap berjalan berdampingan dengan interaksi sosial secara langsung.

Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak berarti bahwa penggunaan *gadget* sama sekali tidak memiliki potensi untuk memengaruhi perilaku sosial siswa. Hasil penelitian lebih menunjukkan bahwa **pada subjek dan kondisi penelitian di MTs Al Washliyah 16 Perbaungan, penggunaan *gadget* tidak terbukti memberikan pengaruh negatif dan signifikan terhadap perilaku sosial siswa**. Perilaku sosial siswa kemungkinan lebih banyak dipengaruhi oleh faktor lain, seperti lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, teman sebaya, pembiasaan, kepribadian, dan pola interaksi siswa. Oleh karena itu, penggunaan *gadget* sebaiknya tidak hanya dilihat dari durasi penggunaannya, tetapi juga dari tujuan dan pola pemanfaatannya.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* tidak berpengaruh negatif dan signifikan terhadap perilaku sosial siswa MTs Al Washliyah 16 Perbaungan. Dengan kata lain, semakin tinggi penggunaan *gadget* tidak dapat secara langsung diartikan bahwa perilaku sosial siswa semakin rendah. Demikian pula, rendahnya penggunaan *gadget* tidak secara otomatis menunjukkan bahwa perilaku sosial siswa semakin tinggi. Temuan ini menegaskan pentingnya mempertimbangkan berbagai faktor lain yang berperan dalam pembentukan perilaku sosial siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *Gadget* terhadap perilaku sosial MTs Al Washliyah 16 Perbaungan. Hasil perhitungan korelasi product moment menunjukkan koefisien korelasi antara penggunaan *Gadget* (X) dengan perilaku sosial (Y) adalah $r_{hitung} = -0.098$ dan r_{tabel} pada taraf signifikansi 5% adalah 0,312. $r_{hitung} < r_{tabel}$ yaitu $(-0.098 < 0,312)$. Melihat hasil perhitungan diatas maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh antara variabel (X) penggunaan *Gadget* dengan variabel (Y) perilaku sosial adalah tidak berpengaruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Anandio. 2018. *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).
- Gerungan. 2004. *Psikologi Sosial*. Bandung: PT Reflika Aditama.
- 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.
- 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.
- Kurniawati, D. (2020). *Pengaruh penggunaan Gadget terhadap prestasi siswa*. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 78-84.
- Lestari, Dkk. 2015. *Pengaruh Gadget pada Interaksi Sosial Dalam Keluarga*. *Jurnal Prosiding Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat*. Sumedang
- Marikhana, K. *Pengaruh Televisi dan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Anak*. Vol. 15. No. 2, 2017.
- 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).
- 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.
- Pramadan, A., Saragih, N. A., Dewi, I. S., & Asyah, N. (2026). *Analisis hubungan penerimaan diri dengan sikap optimisme dalam belajar siswa*. *Al-Ittizaan: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 9(1), 1-7. <https://doi.org/10.24014/ittizaan.v9i1.37663>
- Puspita, S. (2020). *MONOGRAF: Fenomena Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini*. Cipta Media Nusantara.
- Putri, W. S. R., Nurwati, N., & Budiarti, M. (2016). *Pengaruh media sosial terhadap perilaku remaja*. *Prosiding Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(1).
- RENI, D. Y. (2024). *Pengaruh penggunaan Gadget dan game online terhadap interaksi sosial peserta didik di kelas tinggi sekolah dasar negeri*
- 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).
- Saragih, N. A., Putri, E., & Asmah, N. (2018). *Pengaruh gender terhadap interaksi sosial dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok siswa SMP*. *ENLIGHTEN: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 1(1), 21-31. <https://doi.org/10.32505/enlighten.v1i1.512>
- Sianturi, Y. R. (2021). *Pengaruh penggunaan Gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 276-284.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & B*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- 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., & Mubarak, A. (2020). *Psengaruh 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.
- Tendang, Y. J., & Saragih, N. A. (2025). *Hubungan kontrol diri dengan burnout akademik pada siswa kelas XI MAN 2 Deli Serdang Tahun Ajaran 2024/2025*. *Biblio Couns: Jurnal Kajian Konseling dan Pendidikan*, 8(3), 198-209. <https://doi.org/10.30596/bibliocouns.v8i3.26820>

- Vindari, Dwinita Kadek. Susilawati, Ary Pande Kadek. 2019. Peran Pola Asuh Orang Tua 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.