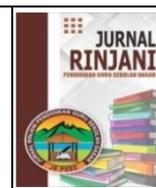




BALE RISET RINJANI JR-PGSD: JURNAL RINJANI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

<https://jurnalrinjanipendidikan.com/index.php/JR-PGSD>



PENGARUH *GADGET* TERHADAP SIKAP SOSIAL SISWA DI SDN 1 DANGIANG TAHUN AJARAN 2022/2023

Mira Safitri¹, Lalu Marzoan², Rusman Hadi³

¹Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Hamzar

²Dosen Pendidikan Guru Anak Usia Dini STKIP Hamzar

³Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Hamzar

Email: ¹ mirasafitri402@gmail.com, ² rusmanhadi89@gmail.com

Article history

Received: 17 Oktober 2023

Revised: 25 Oktober 2023

Accepted: 30 Oktober 2023

Keywords:

Metodel pembelajaran kooperatif, Aktivitas Belajar.

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang akan meneliti sejauhmana pengaruh gadget terhadap sikap sosial siswa di SDN 1 Dangiing. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang dapat dikategorikan sebagai sebuah penelitian yang hasil penelitiannya disajikan dalam bentuk angka-angka. Penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini ialah gadget, sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini ialah sikap sosial. *Gadget* merupakan suatu produk teknologi yang diciptakan manusia untuk memudahkan pekerjaannya. Sedangkan sikap sosial ialah pencerminan dari akhlak seseorang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *gadget* terhadap sikap sosial siswa di SDN 1 Dangiing. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode penelitian kuantitatif. Sampel dan populasi yang digunakan adalah seluruh siswa kelas 5 SDN 1 Dangiing yang berjumlah 36 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu dengan metode angket (kuesioner). Sedangkan teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini ialah analisis korelasi *product moment* dan uji t. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,154 > 0,05$ yang artinya tidak signifikan. Selain itu diperoleh variabel *gadget* sebesar 1,600 dimana nilai tersebut $< 2,035$. Sehingga dapat diartikan bahwa tidak terdapat pengaruh gadget terhadap sikap sosial siswa di SDN 1 Dangiing Tahun Ajaran 2022/2023.

Kata Kunci: *Gadget, Sikap Sosial Siswa*

ISSN 2985-3362



PENDAHULUAN

Pada dasarnya, keberadaan teknologi akan lebih membantu apabila digunakan dengan bijak. Begitupun sebaliknya, akan merusak seseorang jika tidak digunakan dengan bijak. Begitu besarnya pengaruh penggunaan *gadget* sehingga perlu digunakan dengan bijaksana. Dampak positif dan negatif tersebut dapat dipengaruhi oleh bagaimana individu itu sendiri menggunakan *gadget* yang dimilikinya.

Sebagai alat bantu komunikasi, *gadget* dapat dimanfaatkan untuk mengirim pesan dari seorang pengirim kepada penerima pesan, secara tertulis maupun secara lisan. Begitupun halnya dalam dunia pendidikan, *gadget* dapat dimanfaatkan untuk membantu dan mempermudah pendidik dalam mengajar, sehingga isi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik. Sebagaimana yang dikemukakan oleh S. Sardiman, pada hakikatnya proses pembelajaran ialah suatu

proses komunikasi, yaitu suatu proses menyampaikan isi pelajaran dari seorang guru kepada siswa melalui suatu perantara/media tertentu.

Melalui sebuah pendidikan, perilaku seseorang dapat terbentuk. Termasuk halnya dengan siswa, perilaku siswa akan terbentuk setelah mereka melakukan proses belajar. Dalam proses belajar, mereka juga memerlukan pendidikan dan pengajaran serta panduan tentang bagaimana berpikir dan beretika. Maka dari itu, kita sebagai guru, orang tua maupun masyarakat dihimbau agar berusaha untuk memberikan arahan dan bimbingan kepada mereka agar kedepannya mereka tumbuh menjadi generasi penerus keluarga dan bangsa yang baik.

Penggunaan *Gadget* juga dapat berpengaruh terhadap perilaku seseorang, bukan hanya orang dewasa melainkan anak-anak termasuk siswa Sekolah Dasar. Diusia mereka yang masih labil ini, mereka akan sangat cepat terpengaruh dengan konten-konten yang mereka akses dalam *gadget* yang dimilikinya. Sehingga apabila tidak diimbangi dengan pemantauan dari orang tua akan berdampak buruk terhadap sikap sosial yang akan ditunjukkannya. Begitupun halnya dengan guru, mereka perlu memberikan bimbingan kepada siswanya agar menggunakan *gadget*-nya dengan baik agar hal-hal negatif tidak muncul dalam diri siswa. Karena pada dasarnya belajar bukan hanya untuk menjadikan peserta didik menjadi cerdas dari segi pemikiran saja, melainkan juga menjadikan peserta didik supaya diimbangi dengan jiwa dan akhlak yang bagus, memiliki rasa peduli terhadap sesama, memiliki jiwa sopan santun serta kejujuran yang tinggi.

Namun, kenyataannya pada zaman sekarang ini banyak anak-anak sibuk dengan *gadget*-nya. Mereka mengakses konten-konten yang kurang berfaedah yang hanya membuang waktu mereka dengan sia-sia untuk mengakses hal tersebut. Sehingga mereka lupa waktu untuk belajar. *Gadget* cenderung membuat anak menjadi individualis, mereka senang dengan dunianya sendiri yang mengakibatkan mereka kurang bergaul dan berinteraksi dengan orang lain. Yang lebih menyakitkan lagi adalah ketika mereka mendengar kata-kata yang kurang bahkan tidak baik dalam konten yang mereka akses, mereka mudah sekali terpengaruh dengan kata-kata tersebut dan mengucapkannya dalam melakukan aktivitas hariannya, baik kepada orang tua, guru, teman-temannya maupun dengan masyarakat yang ada di sekitar sekolah.

Akibatnya, banyak anak-anak yang berkomunikasi dengan kata-kata yang kurang baik atau sopan dikarenakan terpengaruh dengan konten-konten yang di tonton di dalam *gadget* yang dimilikinya. Seperti halnya dengan siswa usia SD yang begitu mudah sekali terpengaruh dengan hal-hal yang demikian, yang disebabkan usia mereka yang masih labil sehingga belum bisa memilih dan memilah apa yang harus ditontonnya. Begitu juga dengan siswa di SDN 1 Dangieng, sopan santun terlupakan ketika mereka berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman, guru maupun pihak sekolah lainnya.

Hal senada juga dikemukakan Kepala Sekolah SDN 1 Dangieng, Bapak Ahmad Hamzan Wadi, S.P d, beliau menyatakan bahwa perilaku siswa juga sangat dipengaruhi oleh *gadget* atau handphone yang dimilikinya, banyak kata-kata yang negatif mereka keluarkan dikarenakan

dipengaruhi oleh gadgetnya tersebut. Sehingga beliau menyarankan agar orang tua terus memantau putra-putrinya supaya jangan mengunjungi dan mengakses hal-hal yang kurang bahkan tidak seharusnya di akses dan di tonton.

Khususnya di kelas 5, yang memiliki jumlah sekitar 35 siswa, 20 L dan 15 P. Setelah di berikan angket untuk mereka isi, ternyata rata-rata mereka memiliki *gadget* baik siswa yang laki-laki ataupun siswa yang perempuan. Sebagian besar *gadget* yang dimiliki berupa *handphone* (HP), dikarenakan HP lebih praktis sehingga mudah dibawa kemana-mana. Selain untuk belajar mereka juga menggunakan HP untuk bermain game secara *online* dan juga bermain sosial media.

Metode

Jenis Penelitian

Kuantitatif merupakan jenis penelitian yang akan dipakai dalam penelitian ini. Penelitian kuantitatif ialah penelitian yang berpandangan bahwa tingkah laku manusia itu dapat diukur, bersifat objektif serta dapat diramal. Hasil penelitian harus sesuai dengan kondisi sebenarnya dilapangan sehingga membutuhkan instrument yang benar-benar valid. Adapun desain penelitian ini ialah penelitian kuantitatif dengan desain penelitian kuasi eksperimen. Beberapa point penting yang harus dipertimbangkan, misalnya pada saat memilih suatu permasalahan, mengidentifikasi permasalahan, membatasi permasalahan, rumusan yang akurat, serta penetapan populasi penelitian, dan penetapan sampel penelitian.

Tempat Penelitian

Penelitian mengenai “Pengaruh *Gadget* Terhadap Sikap Sosial Siswa di SDN 1 Dangiang” ini akan dilaksanakan di SDN 1 Dangiang, yang berada di Desa Dangiang, Kecamatan Kayangan, KLU Tahun Pelajaran 2022/2023.

Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi ialah wilayah umum berkaitan dengan obyek/subyek yang mempunyai jumlah dan ciri-ciri berdasarkan ketetapan peneliti untuk dipahami dan selanjutnya menarik kesimpulan mengenai hal tersebut. Riset memerlukan obyek penelitian. Obyek penelitian ialah fokus yang dijadikan amatan peneliti, misalnya di dunia akademis ialah siswa, pendidik, kepekek, serta wali murid. Oleh sebab itu, populasi penelitian ini ialah seluruh siswa kelas 5 di SDN 1 Dangiang yang berjumlah 35 orang.

2. Sampel Penelitian

Sampel ialah bagian dari populasi. Apabila jumlah poluasi besar dan peneliti tidak mungkin untuk mempelajari semua data yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan biaya, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Untuk itu, sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul mewakili. Maka dari itu yang diambil sebagai

sampel pada penelitian ini ialah siswa kelas 5 SDN 1 Dangiang yang berjumlah 35 orang. 26 orang sebagai kelas eksperimen dan 9 orang sebagai kelas kontrol.

Variabel Penelitian

Pernyataan Kerlinger mengenai variabel ialah sifat yang akan dipelajari. Kerlinger juga berpendapat variabel ialah suatu sifat di dapat dari nilai yang beragam. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu:

1. Variabel bebas (variabel x)

Variabel bebas ialah variabel yang dapat mempengaruhi variabel dependen (terikat).

Adapun variabel bebasnya ialah *gadget*.

2. Variabel terikat (variabel y)

Variabel terikat ialah suatu variabel penyebab atau akibat, dikarenakan adanya variabel bebas tersebut. Variabel terikatnya ialah sikap sosial.

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Sutrisno Hadi berpendapat bahwa observasi adalah suatu proses sistematis, sebuah proses yang terdiri dari berbagai proses biologis dan psikologis. Yang paling penting ialah amatan dan ingatan. Observasi dipakai jika riset berhubungan atas sikap manusia, dll. Oleh sebab itu, peneliti memakai metode observasi berupa non partisipan, dimana peneliti tidak akan ikut terlibat, melainkan sebagai pengamat independen saja. Peneliti hanya menulis, menganalisa dan kemudian menyusun intinya. Aktivitas yang akan diobservasi ialah aktivitas siswa didalam maupun diluar proses pembelajaran berlangsung.

2. Wawancara

Interview atau wawancara ialah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengadakan komunikasi langsung secara lisan dengan sumber data (manusia). Wawancara ialah salah satu cara dalam mengumpulkan data yang dilakukan untuk mendapatkan informasi dengan cara memberikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan kepada narasumber. Dalam riset ini, narasumber yang akan diwawancarai yaitu Kepala Sekolah dan guru kelas terkait bagaimana sikap siswa ketika berinteraksi dan berkomunikasi didalam maupun diluar kelas.

3. Angket/Kuesioner

Kuesioner (*questionnaire*) suatu cara dalam mengumpulkan data agar dapat memahami individu. Hal ini sesuai pernyataan Sukardi yang menyatakan bahwa kuesioner ialah sekumpulan pertanyaan yang kemudian dijawab oleh individu yang bersangkutan. Dengan menggunakan angket, bisa memperoleh data mengenai seseorang tanpa membutuhkan waktu lama. Keunggulan angket ialah dapat dilakukan pada banyak orang sekaligus, waktu lebih cepat dan bisa menjawab berbagai segi kehidupan seseorang.

Pendapat Nurkanca mengenai angket yaitu suatu cara dalam proses pengumpulan data melalui pemberian soal yang harus diisi seseorang secara tertulis. Pendapat lain datang dari Supriyo, Hendrarno, dan Sugiyono yaitu kuesioner adalah suatu metode atau cara agar dapat memahami siswa yang dilakukan secara tertulis.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian sebagaimana menurut Arikunto ialah alat atau fasilitas yang dipakai dalam penelitian untuk mengumpulkan data yang lengkap, sistematis sehingga lebih mudah untuk diolah. Dapat diartikan bahwa instrument penelitian ialah alat yang bisa dipakai peneliti agar memperoleh data yang akurat. Skala Likert dapat digunakan untuk melakukan pengujian tingkat keakuratan dari instrument penelitian. Penelitian ini akan menggunakan instrument skala Likert. Skala Likert menurut Sugiyono digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, serta persepsi individu atau kelompok tentang fenomena sosial yang ada.

Validitas Data

Azwar berpendapat bahwa validity merupakan asal kata dari validitas, dengan makna yang terkandung ialah sampai mana kemampuan alat ukur tersebut sesuai dengan fungsinya sebagai alat ukur. Schindler dan Cooper juga memaparkan validitas sebagai tolak ukur untuk menerangkan variabel yang diukur apakah betul adanya.

Pernyataan Ghozali yaitu bahwa validitas dipakai untuk mengukur tingkat kevalidan angket. Suatu angket disebut valid apabila soal pada angket dapat menerangkan apa yang ingin diukur oleh angket yang ada. Dalam penelitian ini, perhitungan uji validitas Product Moment akan menggunakan bantuan program SPSS tipe 20 untuk mengukur instrument yang digunakan valid atau tidak.

Pengujian Hipotesis

Uji T sering disebut uji parsial, Uji T dilakukan ialah untuk menguji seperti apa pengaruh variabel bebas pada variabel terikat. Pengujian ini dapat dilakukan dengan membandingkan t hitung dengan t tabel atau dengan melihat kolom signifikansi pada masing-masing t hitung. Dalam penelitian ini, perhitungan uji hipotesis akan menggunakan bantuan program SPSS tipe 20 untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat, apakah pengaruhnya signifikansi atau tidak.

Hasil dan pembahasan

Hasil Penelitian

1). Hasil Angket

Tabel 1. Hasil Angket

No	Nama Responden	Hasil Angket												Total
		1	2	3	4	5	7	8	9	11	12	13	14	
1	Padilatan Padilah	4	4	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	24
2	Rizki Ramdani	3	3	3	2	3	3	1	2	1	1	3	3	22
3	Lalu Ogik Al-Farizi	3	3	3	2	3	3	1	2	1	3	2	2	28

4	Elsya Amanda Syafir	3	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
5	Daffa Al-Gazali	4	1	4	2	4	3	2	4	2	3	4	3	36
6	Wildan Nasrullah	1	2	4	4	1	2	3	1	4	3	3	2	30
7	Dewi Taa Lestari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
8	Rizki Aditya	4	1	3	2	2	3	1	1	1	3	1	4	26
9	Kiki Maulana	4	3	2	1	2	1	2	1	1	3	1	2	23
10	Robi Efendi	4	2	2	2	2	3	1	1	1	2	3	1	24
11	Karisman	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	4	39
12	Muhammad Rifki	2	1	4	3	3	1	3	4	4	1	3	3	32
13	Qoibul Yasir	2	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
14	Ninda Qotrunada Aqila	1	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	16
15	Ramdani Ananda Harli	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	17
16	Ayrin Elviani	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
17	Silfiani	1	1	3	3	2	1	1	1	2	2	2	1	20
18	Selfia Hidayatul	2	2	3	1	1	2	1	1	1	1	1	2	18
19	Zalwa Niko Ayu Andini	2	1	2	2	2	2	1	2	1	1	1	2	19
20	Laily Nurhidayati	2	1	3	2	1	1	2	1	2	2	1	2	20
21	Tiara Mariska	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	14
22	Intan Aulia	2	3	2	3	1	2	3	2	1	2	1	1	23
23	Nasila Artika	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	15
24	Dea Utami	1	1	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	15
25	Tiara Maulid	2	2	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	18
26	Putra Maulana	1	1	2	3	1	2	1	1	1	3	2	3	21
27	Abdul Kholik Amrullah	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	17
28	Sinta Harianti	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
29	Ahmad Rusima Al-Faruq	4	1	2	1	1	1	1	4	1	4	1	1	22
30	Zuina Anggia	1	1	3	3	1	2	1	2	1	1	1	1	18
31	Mu'izul Majdi	2	4	3	1	1	2	1	2	1	2	4	4	27
32	Hamzan Wadi	4	4	4	3	2	4	3	3	4	4	3	3	41
33	Pathur Rahman	4	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	21
34	Dapin Ahmad Saputra	4	3	4	1	1	2	2	1	1	1	1	1	22
35	Dwik Farenza	2	2	2	2	1	1	1	1	2	3	4	2	23

Tabel di atas merupakan skor angket atau kuesioner pengaruh *gadget* terhadap sikap sosial siswa SDN 1 Dangiang yang dibagikan kepada 35 siswa (responden), yang terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan.

2). Hasil Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengukur tingkat kevalidan angket. Suatu angket disebut valid apabila soal pada angket dapat menerangkan apa yang ingin diukur oleh angket yang ada

Dasar pengambilan keputusan uji validitas:

a) Membandingkan nilai r hitung dengan r tabel:

(1) Jika nilai r hitung $>$ r tabel, maka item soal angket tersebut dinyatakan valid

- (2) Jika nilai r hitung $< r$ tabel, maka item soal tersebut dinyatakan tidak valid
- b) Membandingkan nilai signifikansi (2 tailed) dengan probabilitas 0,05
- (1) Jika nilai sig (2 tailed) $< 0,05$ maka item soal tersebut valid
- (2) Jika nilai sig (2 tailed) $> 0,05$ maka item soal tersebut tidak valid

Berdasarkan hasil uji validitas yang telah dilakukan, dapat diketahui dari 12 item pertanyaan dapat dinyatakan valid karena nilai sig (2 tailed) dari kelima item pertanyaan tersebut $< 0,05$. Kemudian, setelah semua item atau butir pertanyaan dalam angket tersebut valid, selanjutnya akan dilakukan uji reliabilitas.

3) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas sebagaimana menurut Sugiharto dan Situnjak ialah instrument yang digunakan dalam penelitian untuk memperoleh informasi yang digunakan dapat dipercaya sebagai alat pengumpulan data dan mampu mengungkap informasi yang sebenarnya dilapangan. Adapun kriteria suatu instrument penelitian dikatakan reliabel bila koefisien reliabilitas $r > 0,60$. Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas menggunakan bantuan program SPSS *for Windows* 20, maka uji reliabilitas pada variabel gadget besarnya ialah:

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.850	12

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa nilai koefisien Alpha sebesar 0,850 $> 0,60$, maka dapat di katakan data tersebut reliabel.

4) Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini bermaksud untuk mengetahui apakah populasi dalam penelitian ini mempunyai distribusi normal atau tidak. Kriteria penilaian data yang mempunyai distribusi normal jika nilai signifikansi $> 0,05$ pada taraf signifikansi 5 % dan sebaliknya jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tersebut dikatakan tidak berdistribusi normal. Berikut hasil perhitungan uji normalitas dengan menggunakan program SPSS *for Windows* 20.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
EKSPERIMEN	.162	9	.200*	.983	9	.976
KONTROL	.266	9	.065	.839	9	.056

Pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa uji normalitas (kolom Kolmogorov-Smirnov) pada taraf signifikansi 5 % ($\alpha = 0,05$) menunjukkan data tersebut normal, karena kelas eksperimen memiliki signifikansi sebesar $0,200 > 0,05$ dan signifikansi kelas kontrol sebesar $0,56 > 0,05$.

5) Pengujian Hipotesis

Pada penelitian ini, pengujian hipotesis menggunakan Uji T dengan bantuan program *software SPSS* tipe 20. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauhmana pengaruh variabel x (*gadget*) terhadap variabel y (sikap sosial). Berikut ialah hasil pengujian hipotesis (Uji T) dengan bantuan *SPSS* tersebut:

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	13.262	7.124		1.862	.105
	KONTROL	.476	.298	.518	1.600	.154

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	9.217	8.801		1.047	.330
	EKSPERIMEN	.562	.351	.518	1.600	.154

Adapun dasar pengambilan keputusan Uji T ialah:

1. Dengan membandingkan T hitung dengan T tabel
 - a. Jika T hitung $<$ T tabel, Ho diterima Ha ditolak, maka tidak ada hubungan antara pengaruh gadget terhadap sikap siswa SDN 1 Dangi
 - b. Jika T hitung $>$ T tabel, Ho ditolak dan Ha diterima, maka ada pengaruh gadget terhadap sikap ssiwa SDN 1 Dangi.

2. Dengan membandingkan nilai signifikansi (2 tailed)
 - a. Jika nilai sig < 0,05 atau nilai t hitung > t tabel, maka terdapat pengaruh variabel X terhadap Y
 - b. Jika nilai sig > 0,05 atau nilai t hitung < t tabel, maka tidak terdapat pengaruh variabel X terhadap Y.

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa t_{hitung} memiliki koefisien sebesar 1,600. Sedangkan t_{tabel} dapat dihitung pada tabel t_{test} , dengan $\alpha = 0,05$ dan $df = 34$ (diperoleh dari $n - 2$, dimana n ialah jumlah responden $36 - 2 = 34$). Maka diperoleh t_{tabel} sebesar 2.035. Selanjutnya apabila dilihat dari tingkat sig (2 tailed) pada tabel diatas yaitu sebesar $0,154 > 0,05$ yang artinya tidak terdapat pengaruh gadget terhadap sikap sosial siswa di SDN 1 Dangieng.

Pembahasan

Pada penelitian ini membahas tentang pengaruh gadget terhadap sikap sosial siswa di SDN 1 Dangieng. Hasil olah data berdasarkan variabel X dan Y dapat dilihat pada tabel 4.2 yaitu hasil uji validitas yang menunjukkan bahwa semua item pertanyaan dalam angket pengaruh gadget terhadap sikap sosial siswa dinyatakan valid, karena nilai sig (2 tailed) menunjukkan angka < 0,05.

Kemudian pada hasil Uji reliabilitas yang menunjukkan bahwa data tersebut reliabel karena > 0,60. Selanjutnya hasil uji normalitas yang menunjukkan data tersebut normal karena > 0,05. Selanjutnya hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu sebesar $1,600 < 2,035$ yang berarti tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara *gadget* terhadap sikap sosial siswa di SDN 1 Dangieng. Begitu pula jika dilihat dari nilai sig (2 tailed), nilai sig (2 tailed) data tersebut sebesar $0,154 > 0,05$ yang artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara *gadget* terhadap sikap sosial siswa di SDN 1 Dangieng.

Berdasarkan hasil pengujian tersebut, dapat dinyatakan bahwa hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh gadget terhadap sikap sosial siswa ditolak sedangkan hipotesis nol (H_o) yang menyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh gadget terhadap sikap sosial siswa diterima, yang artinya tidak terdapat pengaruh gadget terhadap sikap sosial siswa di SDN 1 Dangieng.

Sikap sosial siswa yang diteliti dalam penelitian ini berupa sikap tanggung jawab dan sopan santun berdasarkan penelitian ini ternyata tidak dipengaruhi oleh kepemilikan dan penggunaan gadget oleh siswa. Hal ini dapat dilihat dari jawaban responden yang kebanyakan menjawab bahwasannya gadget (HP) tidak menjadi penentu bagi mereka untuk bisa rajin ke sekolah, datang lebih pagi ke sekolah, lalai mengerjakan tugas, suka berkata kotor, suka membully teman di kelas, dan sebagainya. Demikian pula yang disampaikan oleh Kepala Sekolah SDN 1 Dangieng, Bapak Hamzan Wadi, S.Pd yang menyatakan bahwa:

“Tidak dan belum tentu siswa memiliki rasa hormat yang tinggi karena penggunaan HP, bisa saja dia menjadi lebih hormat dan ramah tergantung pada diri pribadi siswa itu masing-masing. Meskipun pada dasarnya HP bisa saja berpengaruh negatif maupun positif

pada siswa tergantung bagaimana mereka menggunakan dan memanfaatkan HP yang mereka miliki”.

Selain itu, wali kelas 5 Suherman, S.Pd juga mengemukakan bahwa:

“Penggunaan dan pemakaian gadget juga bisa saja berpengaruh positif, bisa juga berpengaruh negatif, hal demikian tergantung pada siswa itu sendiri, bijak atau tidakkah ia dalam menggunakan gadget (HP) yang dimilikinya. Namun sepenglihatan saya selama di sekolah sikap tanggung jawab dan sopan santun mereka masih bisa dikatakan normal-normal saja, layaknya seperti anak-anak usia SD pada umumnya, meskipun terkadang muncul hal-hal yang sedikit tidak menyenangkan untuk dilihat dan didengar”.

Namun pada intinya, gadget dapat memberikan dampak negatif jika tidak digunakan dengan baik, dan akan memberikan dampak positif jika digunakan dengan baik. Disamping Hp dapat memberikan dampak negatif terhadap sikap sosial siswa, Hp juga dapat memberikan dampak positif apabila digunakan dengan bijak. Sejalan dengan pendapat Soekanto yang mengemukakan bahwa sikap atau 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. Fitriana mendefinisikan gadget sebagai perangkat mini yang menarik karena relative baru sehingga dapat memberi kesenangan bagi penggunanya.

Maka dari keseluruhan hasil yang telah didapatkan dari pengujian yang telah dilakukan tersebut, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh gadget terhadap sikap sosial siswa di SDN 1 Dangieng, khususnya sikap sosial berupa tanggung jawab dan sopan santun siswa.

Kesimpulan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh gadget handphone terhadap sikap sosial siswa di SDN 1 Dangieng. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis pada tabel 4.5 dapat diketahui bahwa nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu sebesar $1,600 < 2,035$ yang berarti tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara *gadget* terhadap sikap sosial siswa di SDN 1 Dangieng. Begitu pula jika dilihat dari nilai sig (2 tailed), nilai sig (2 tailed) data tersebut sebesar $0,154 > 0,05$ yang artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara *gadget* terhadap sikap sosial siswa di SDN 1 Dangieng.

Sikap sosial siswa yang diteliti dalam penelitian ini berupa sikap tanggung jawab dan sopan santun berdasarkan penelitian ini ternyata tidak dipengaruhi oleh kepemilikan dan penggunaan gadget oleh siswa. Hal ini dapat dilihat dari jawaban responden yang kebanyakan menjawab bahwasannya gadget (HP) tidak menjadi penentu bagi mereka untuk bisa rajin ke sekolah, datang lebih pagi ke sekolah, lalai mengerjakan tugas, suka berkata kotor, suka membully teman di kelas, dan sebagainya. Pada intinya, gadget dapat memberikan dampak negatif jika tidak digunakan dengan baik, dan akan memberikan dampak positif jika digunakan dengan baik dan bijak.

Daftar Pustaka

Adam Adiyana, dkk (2022). “Pengaruh gadget Terhadap Akhlak dan Moral Siswa di Sekolah Dasar Negeri 47 Kota Ternate”, Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan, Nomor 1, Volume 8.

- Annisa, Skripsi: *Pengaruh Teknik Evaluatif Pre test dan Post Test Terhadap Pencapaian Aspek Kognitif Pembelajaran Sejarah Siswa Kelas XI Sosial SMAN 1 MARTAPURA*.
- Asmaul Puji C (2017), "Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak", Nomor 2, Volume 17.
- Asriandi, dkk (2020), *Psikologi Sosial*, (Bandung: Media Sains Indonesia).
- Dalillah (2019), Skripsi (online). *Pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa di SMA Darussalam Ciputat*, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Devi Kharismawati (2018), *Hubungan Pengetahuan Dengan Sikap Tentang Penggunaan Shisha Dan Vape Pada Mahasiswa*, Prodi Ilmu Keperawatan Dan Farmasi Stikes Sari Mulia, Prodi Studi Ilmu Keperawatan Dan Profesi Ners.
- Fatkhan Amirul H. *Pengertian Gadget (Smartphone)*, <https://fatkhan.web.id/pengertian-gadget-smartphone/>, diakses pada 31 Mei 2023.
- Hidayat Anwar, *Uji F dan Uji T*, <https://www.google.com/amp/s/www.statistikian.com/2013/01/uji-f-dan-uji-t-.html>, diakses pada 29 Maret 2023.
- Hidayat F, Hernisawati dan Aprezo Pardodi Maba (2021), "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kepribadian Anak Sekolah Dasar: studi kasus pada siswa 'X' (The impact of gadget on the personality of basic school children: case studies on students 'X')", *Jurnal Humaniora dan Ilmu Pendidikan (Jahidik)*. Nomor 1, Volume 1.
- Muh. Syafir, dkk (2011). *Teori Belajar Skinner*. *Jurnal Suara Intelektual Gaya Matematika (Sigma)*, Vol 3, Ed. 1.
- Mella Fitriana Hanta (2023), *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMP 7 Negeri Muaro Jambi*, FKIP Jambi.
- Ningsih Surya M, Bernadetha Nadeak dan Bintang R. Simbolon (2022). "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak pada Siswa Kelas III SDN No. 101 Makale Kecamatan Makale Kabupaten Tana Toraja". *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Nomor 2, Volume 6.
- Nita Monita Rini, Ika Ari Pratiwi dan Muhammad Noor Ahsin (2021). "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar", *Jurnal Educatio*. Nomor 3, Volume 7.
- Nur Fatheh Barokah (2016), *Hubungan Sikap Sosial dan Keterampilan Kewarganegaraan dengan Pembentukan Karakter Pada Siswa Kelas X SMA Negeri Colomadu Tahun Pelajaran 2015/2016*, *Jurnal Global Citizen*, Nomor 1, Volume 1.
- Patintingan M (2022), "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Siswa Pada Kelas Tinggi di SDN 216 Inpres Tetebassi," *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Nomor. 5, Volume. 4.
- Rahma Farah, D, Y (2018), *Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Sosial dan Spiritual Siswa di MA Darul Ulum Kureksari Waru Sidoarjo*, Prodi PAI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Rita dan Karyadi (2023), *Penggunaan Gadget Bagi Anak*, (NTB: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia).
- Saeful Pupu R, *Strategi Belajar Mengajar*, (Surabaya: Scopindo Media Pustaka).
- Sahid Raharjo (2014), Cara melakukan Uji Validitas Product Moment dengan SPSS, *Online*: <https://www.spssindonesia.com/2014/uji-validitas-product-momen-spss-html?m=1>, diakses pada 18 juni 2023, pukul 17:59 WIB
- Sugiyono (2019), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Bandung: ALFABETA cv).
- Syahyudin Dindin (2019), "Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa", *Jurnal Kehumasan*, Nomor 1, Volume 2.
- Telussa Ade M, dkk (2020), *Penerapan Analisis Korelasi Parsial Untuk Menentukan Hubungan Pelaksanaan Fungsi Manajemen Kepegawaian Dengan Efektivitas Kerja Pegawai*, *Jurnal Barekeng*, Nomor 1, Volume 7.
- Vera Avanti Risti P (2018), *Penelitian Pendidikan*, (Yogyakarta: Suryacahya).
- Wawancara*. Ahmad Hamzan Wadi, S.Pd. Kepala Sekolah SDN 1 Dangiang, pada tanggal 18 Maret 2023.