

Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap sikap sosial peserta didik di MTs Muhammadiyah Wuring

Wan Nur Zumrianti^{1*}, Muhammad Syahrin², Nurrohmah A. Fibrianti³

^{1,2,3}IKIP Muhammadiyah Maumere

e-mail: wannhurhasalal@gmail.com*

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* oleh peserta didik pada sikap sosialnya. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif dengan populasi sebesar 294 peserta didik dan mengambil 74 peserta didik sebagai sampel. Pengumpulan data menggunakan angket (kuesioner) yang berisi pernyataan/pertanyaan. Peneliti menganalisis data menggunakan bantuan aplikasi *SPSS 0.25 for windows*. Berdasarkan hasil analisis data diketahui hasil uji hipotesis nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan hasil uji regresi menunjukkan kedua variabel berpengaruh positif dengan kemampuan mempengaruhi sebesar 81,3%. Sehingga pada penelitian ini menolak H_0 dan menerima H_1 . Disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* berpengaruh secara signifikan terhadap sikap sosial peserta didik di MTs Muhammadiyah Wuring. Maka penggunaan *gadget* memberikan pengaruh baik terhadap sikap sosial yang ditunjukkan peserta didik namun tetap dalam kontrol baik dari peraturan yang ada di sekolah, lingkungan internal dan eksternal sosial peserta didik.

Kata kunci: penggunaan *gadget*, sikap sosial, lingkungan internal dan eksternal

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman dan kemajuan teknologi semakin canggih di berbagai bidang kehidupan dan salah satunya adalah *gadget* (gawai). Hana (2017) berpendapat bahwa, "*gadget* identik dengan alat mekanis kecil yang memiliki bentuk tidak jelas akan tetapi baru dan cerdas". Sedangkang Desiningrum (2017) mengatakan, "*gadget* adalah sebuah alat elektronik kecil bermacam-macam fungsinya. Bentuk-bentuk *gadget* diantaranya adalah Komputer/*laptop*, *tablet PC*, dan telepon seluler atau *smartphone*". Menurut Titin (2020) "*Gadget* memberikan beberapa kemudahan yang dapat digunakan dalam hal pekerjaan, komunikasi, dan pendidikan sehingga mendorong manusia untuk menggunakan *gadget* di hampir tiap aktifitasnya". *Gadget* memiliki peran penting bagi kehidupan manusia seperti komunikasi, menambah relasi, memperluas wawasan dan pengetahuan, pendidikan, serta bisnis. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi

berupa *gadget* berpengaruh pada semua aspek politik, ekonomi, sosial, budaya, keagamaan, estetika, dan etika bahkan dalam bidang keamanan dan ilmu pengetahuan. Pengaruh yang luas menjadikan pengguna *gadget* mudah ditemukan pada semua golongan masyarakat, baik anak-anak, usia remaja, orang dewasa, dan orang tua. Mukmin (2020), mengemukakan “teknologi komunikasi cenderung memungkinkan terjadinya transformasi berskala luas dalam kehidupan manusia”.

Pemanfaatan *gadget* menurut Fitriyadi, (2013) dalam dunia pendidikan juga cukup mempengaruhi proses pembelajaran dengan aktifitas pembelajaran yang membutuhkan teknologi berupa *gadget* untuk pelaksanaan proses pembelajaran seperti pembuatan kelas virtual oleh pendidik atau pihak sekolah melalui berbagai aplikasi pembelajaran sehingga perlu menggunakan *gadget*. Pemerintah pun mengadopsi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam kebijakan pendidikan dan kurikulum nasional dengan harapan dapat menunjang proses pembelajaran menjadi lebih baik dan berkualitas. Amalia & Setiaji (2017) mengungkapkan bahwa, “penggunaan *gadget* bukan hanya dijadikan sebagai alat komunikasi dan informasi semata, melainkan juga mendorong terbentuknya perilaku sosial yang sama sekali berbeda dengan norma-norma yang ada”. Sedangkan Anggraeni & Hendrizal, (2018) mengatakan “secara tidak sadar *gadget* berdampak begitu besar pada manusia yang dapat dilihat dari berbagai aspek kehidupan diantaranya pada sikap sosial”. Hal ini sesuai dengan pernyataan Virani (2016), bahwa sikap timbul karena adanya stimulus yang membentuk suatu sikap dapat disebabkan dari lingkungan sosial dan kebudayaan. Misalnya sekolah, keluarga, norma, golongan, serta adat istiadat. Sikap juga berkembang dan tumbuh dalam asas sosial tertentu, yakni agama, ekonomi, dan politik.

Hal ini berkaitan dengan fenomena yang terjadi di MTs Muhammadiyah Wuring. Peneliti mengamati peserta didik yang merupakan pelaku aktif pengguna *gadget*. Ketergantungan yang berlebihan pada *gadget* menciptakan sikap sosial yang kurang sesuai dengan dunia pendidikan, dimana peserta didik aktif didunia maya namun kurang percaya diri untuk bersosialisasi secara nyata adapun bentuk komunikasi hanya terjadi pada orang-orang tertentu saja dengan kelompok kecil. Peserta didik juga sulit fokus pada pembelajaran dilihat adanya pemanfaatan *gadget* berupa *handphone* tidak sesuai

dengan tujuannya dibawah ke sekolah misalnya bermain *game online* pada jam pelajaran, malas, dan tidak peka terhadap lingkungan sekitar. Sedangkan Amalia, (2017) mengatakan “seharusnya peserta didik mampu membina hubungan pertemanan yang baik sehingga dapat menunjang prestasi belajar baik secara kelompok, saling mengingatkan apabila terdapat teman yang melanggar peraturan sekolah, dan lain-lain.

Sedangkan dalam sebuah survie yang dilakukan Anggraeni & Hendrizal (2018), menemukan 60% dari responden pada survienya lebih senang menggunakan *gadget (handphone)* untuk berbalas pesan dan bermain *games* di tengah pembelajaran yang dianggap membosankan. Marpaung (2018), mengatakan “Dalam komunikasi *gadget* telah menurunkan minat baca masyarakat, dan penggunaan *gadget* di Indonesia lebih digunakan untuk gaya hidup bukan untuk kebutuhan komunikasi”.

Berdasarkan hasil wawancara pada beberapa tenaga pendidik disekolah MTs Muhammadiyah Wuring. Seperti yang diketahui bersama bahwa proses pembelajaran yang mengharuskan peserta didik membawa *gadget* ke sekolah dan di dapati beberapa peserta didik didalam kelas atau sedang mengikuti pembelajaran malah bermain *game*, mengakses media sosial, bahkan terlambat mengumpulkan tugas dengan alasan tidak memiliki paketan pulsa data sedangkan mereka aktif di sosial media yang dimilikinya. Sehingga penggunaan *gadget* pada peserta didik di MTs Muhammadiyah Wuring terdapat ketidak-sesuaian dengan harapan dan tujuan pendidikan.

Melihat fenomena yang ditemukan sehingga menarik minat peneliti untuk melakukan riset berkaitan dengan pengaruh dari penggunaan *gadget* terhadap sikap sosial peserta didik di MTs Muhammadiyah Wuring.

METODE PENELITIAN

Penelitian di lakukan di MTs Muhammadiyah Wuring yang beralamat di Jl. Diponegoro Nangahure Lembah Wuring, kelurahan Wuring, kecamatan Alok Barat, kabupaten Sikka, Nusa Tenggara Timur. Waktu yang direncanakan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah dari tanggal 06 Maret 2023 sampai tanggal 01 April 2023.

Menurut Sugiyono (2013), “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan

oleh peneliti untuk diperelajari dan ditarik kesimpulan. Sehingga populasi pada penelitian ini berjumlah 294 peserta didik.

Selain itu Sugiyono (2013) juga mengatakan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tertentu. Pengambilan sampel menggunakan jenis *Stratified Random Sampling* yaitu “teknik pengambilan sampel pada populasi yang mempunyai unsur yang berstrata secara proposional”. Pengambilan sampel menggunakan rumus Slovin dengan margin error 10%. Sehingga dari 294 orang peserta didik, peneliti mengambil sampel dari kelas VII, VIII, dan IX menggunakan rumus Slovin sebagai berikut.

$$\text{Rumus : } n = \frac{N}{1+N(e)^2}$$

$$n = \frac{294}{1+294(0,1)^2} = n = \frac{294}{1+294(0,01)} = n = \frac{294}{1+2,94} = n = \frac{294}{3,94} = 74,6 \approx 74$$

$$\text{Kelas VII} = n = \frac{92}{1+294(0,1)^2} = 23,3 \approx 23$$

$$\text{Kelas VIII} = n = \frac{103}{1+250(0,05)^2} = 26,16 \approx 26$$

$$\text{Kelas VII} = n = \frac{99}{1+294(0,05)^2} = 25,12 \approx 25$$

Maka, banyak sampel yang dibutuhkan untuk mewakili populasi dari masing-masing kelas adalah sebanyak 74 sampel.

Metode pada penelitian ini menggunakan teknik kuantitatif deskriptif dengan pendekatan korelasional. Suyoto (2015) menjelaskan metode tersebut bertujuan menggambarkan, menjelaskan, meringkaskan berbagai situasi, kondisi, fenomena, atau variabel penelitian tertentu menurut kejadian sesuai kenyataan yang dapat diungkapkan melalui bahan-bahan dokumenter. Adapun teknik Statistik deskriptif menurut Sugiyono (2013), digunakan untuk “menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi”.

Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen berupa angket (kuesioner). Menurut Sugiyono (2013), angket (kuesioner) merupakan instrumen yang berisi pertanyaan atau pernyataan tertulis yang sesuai dengan indikator dari setiap variabel dan diberikan kepada responden sebagai subjek dari penelitian untuk diisi sesuai kejadian atau keadaan yang dirasakan oleh responden. Skala pengukuran dalam penelitian ini menggunakan skala *likert* dari 1-5 yang memiliki gradasi yang sesuai dengan pembuatan

instrumen penelitian tentunya untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena yang diamati.

Peneliti menggunakan teknis analisis statistik deskriptif. Menurut Suyoto (2015), “analisis statistik deskriptif adalah teknik yang digunakan untuk menganalisis dan menggambarkan data yang telah terkumpul dengan mengklasifikasikan suatu variabel berdasarkan kelompoknya dan dipaparkan secara frekuensi dan persentasi. Sedangkan, menurut Arikunto (dalam Dalillah, 2018) perhitungan persentasi angket menggunakan Tingkat Capaian Responden (TCR) yang dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Rumus: } TCR = \frac{R \text{ Skor}}{N \times 5} \times 100$$

Sedangkan hasil dari persentase perhitungan skor pengkategorian yang dihasilkan akan di deskripsikan menggunakan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Kategori Persentasi TCR

No	Kategori	% TCR
1	Sangat Rendah	≤ 36%
2	Rendah	37% - 52%
3	Cukup	53% - 68%
4	Tinggi	69% - 84%
5	Sangat Tinggi	85% ≤

Menurut Kusumastuti (2020), “Uji validitas digunakan untuk mengukur apakah instrumen yang disusun benar-benar dapat mengukur suatu variabel atau tidak. Uji menggunakan teknik *Correlation Product Moment* dengan alat bantu aplikasi *SPSS 0.25 for windows* dengan ketentuan jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen dikatakan valid.

Tabel 2. Uji Validitas Instrumen

Variabel	Indikator	No Pernyataan	r_{hitung}	r_{tabel}	Ket
Penggunaan Gadget (X)	Dampak Positif Penggunaan Gadget	1	0,229	0,226	Valid
		2	0,618		Valid
		3	0,593		Valid
		4	0,631		Valid
		5	0,348		Valid
		6	0,493		Valid
		7	0,593		Valid
	Dampak Negatif Penggunaan Gadget	8	0,697	0,226	Valid
		9	0,426		Valid
		10	0,558		Valid
		11	0,581		Valid
		12	0,349		Valid
		13	0,450		Valid

Variabel	Indikator	No Pernyataan	r _{hitung}	r _{tabel}	Ket	
Sikap Sosial (Y)	Sikap Jujur	14	0,236	0,226	Valid	
		15	0,579		Valid	
		16	0,615		Valid	
	Disiplin dan Tanggung Jawab	17	0,566	0,226	Valid	
		18	0,325		Valid	
		19	0,383		Valid	
		20	0,510		Valid	
		21	0,671		Valid	
	Sopan & Santun	22	0,365	0,226	Valid	
		23	0,544		Valid	
		24	0,472		Valid	
	Percaya Diri		25	0,378	0,226	Valid
			26	0,439		Valid
			27	0,684		Valid
			28	0,418	0,226	Valid
			29	0,575		Valid
			30	0,535		Valid

Berdasarkan tabel 2 di atas dapat dilihat dari hasil uji validitas instrumen variabel penggunaan *gadget* sebanyak 13 item pernyataan dan variabel sikap sosial sebanyak 17 item dinyatakan valid disebabkan $r_{hitung} > r_{tabel}$.

Reliabilitas atau dapat dipercaya adalah instrumen yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama. Pengujian kereliabelan instrumen peneliti menggunakan koefisien *cronbach alpha* (α) dengan batas kritis 0,60 (Sugiyono, 2013). Artinya jika hasil $\alpha \geq 0,60$ maka instrumen dinyatakan reliabel. Uji ini menggunakan alat bantu aplikasi SPSS 25.0 (*Statistical Product And Service Solution*) for windows.

Tabel 3. Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha (α)	Keterangan
Penggunaan Gadget (X)	0,758	Reliabel
Sikap Sosial (Y)	0,797	Reliabel

Berdasarkan tabel 3 di atas dapat dilihat hasil uji kedua data variabel adalah reliabel dengan nilai α variabel penggunaan *gadget* $0,758 > 0,06$ dan nilai α variabel sikap sosial $0,797 > 0,06$.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data responden berdasarkan jenis kelamin disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. Data Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentasi
L	37	50,0%
P	37	50,0%
Total	74	100%

Pada tabel 4 dijelaskan dari 74 jumlah responde diantaranya 37 responden laki-laki dan 37 responden perempuan dengan persentasi masing-masing adalah 50%.

Deskripsi data responden berdasarkan usia responden disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 5. Data berdasarkan Usia

Usia	Frekuensi	Persentasi
12	8	10,8%
13	16	21,6%
14	25	33,8%
15	14	18,9%
16	6	8,1%
17	4	5,4%
18	1	1,4%
Total	74	100%

Pada tabel 5 dapat dijelaskan responden yang berusia 12 tahun sebanyak 8 orang, usia 13 tahun sebanyak 16 orang, usia 14 tahun sebanyak 25 orang, usia 15 tahun sebanyak 14 orang, usia 16 tahun sebanyak 6 orang, usia 17 tahun sebanyak 4 orang, dan usia 18 tahun ada 1 orang.

Deskripsi data responden berdasarkan kelas disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 6. Data Berdasarkan Kelas

Kelas	Frekuensi	Persentase
VII	23	31,1%
VIII	26	35,1%
IX	25	33,8%
Total	74	100%

Tabel 6 terdapat responden dari kelas VII sebanyak 23 orang, kelas VIII sebanyak 26 orang, dan kelas IX sebanyak 25 orang dengan persentasi seperti yang disajikan di atas.

Deskripsi data variabel penggunaan *gadget* berdasarkan indikator diuraikan pada tabel berikut.

Tabel 7. Variabel Penggunaan *Gadget*

Indikator	Jumlah Pernyataan	Skor	Mean	TCR	Kategori
Dampak positif penggunaan <i>gadget</i>	7	2001	3,86	77%	Tinggi
Dampak negatif penggunaan <i>gadget</i>	4	1139	3,85	77%	Tinggi
Aktifitas penggunaan <i>gadget</i>	2	555	3,75	75%	Tinggi

Deskripsi data variabel sikap sosial berdasarkan indikator terdapat pada tabel berikut.

Tabel 8. Variabel Sikap Sosial

Indikator	Jumlah Pernyataan	Skor	Mean	TCR	Kategori
Sikap jujur	2	597	4,03	81%	Tinggi
Disiplin & Tanggung-jawab	6	1676	3,77	75%	Tinggi
Sopan & Santun	6	1720	3,87	77%	Tinggi
Percaya diri	3	745	3,36	67%	Cukup

Uji Normalitas

Uji normalitas untuk mengetahui apakah populasi dalam penelitian ini berdistribusi normal atau tidak. Uji ini menggunakan teknik *kolmogorov-smirnov* dengan kriteria Asymp. Sig (2-tailed) $\geq 0,05$ maka data berdistribusi normal (Widana & Muliani, 2020).

Tabel 8. Hasil Uji Normalitas

Keterangan	Unstandardized Residual
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,067

Berdasarkan tabel 8 dapat nyatakan variansi data terdistirbusi normal. Hal ini dapat dilihat nilai asymp. sig. (2-tailed) adalah $0,067 > 0,05$ sehingga dapat dinyatakan data sampel dapat mewakili data populasi.

Uji Homogenitas

Tabel 9. Hasil Uji Homogenitas

Model	Signifikansi
Penggunaan <i>Gadget</i>	0,195

Berdasarkan hasil uji homogenitas tabel 9 mendapart hasl nilai sig variabel penggunaan *gadget* (X) $0,195 > 0,05$. Dapat dinyatakan varian dari variabel penggunaan *gadget* (X) terhadap variabel sikap sosial (Y) peserta didik adalah homogen.

Uji Linieritas

Tabel 10. Hasil Uji Linieritas

Variabel	Sig. Dfl	Keterangan
Penggunaan <i>Gadget</i> Sikap Sosial	0,497	Linier

Hasil pada tabel 10 dapat dinyatakan bahwa kedua variabel memiliki hubungan yang linier. Hal ini dapat dibuktikan dengan nilai sig. *Dfl* (*Deviation from Linearity*) sebesar $0,497 > 0,05$. Maka, antara variabel penggunaan *gadget* dan variabel sikap sosial memiliki gari yang linier.

Uji Analisis Data

Uji Hipotesis (Uji t)

Tabel 11. Hasil Uji Hipotesis (Uji t)

Model	Uji t	Sig.
Penggunaan <i>Gadget</i>	17,687	0,000
t tabel dan pembanding pengambilan keputusan	1,666	0,05

Tabel 11 di atas dapat diketahui hasil t_{hitung} penggunaan *gadget* adalah 17,687. Sedangkan t_{tabel} bernilai 1,666 didapatkan dari tabel *t-test* dengan $\alpha = 0,05$ dengan $df = 72 (n-2)$, maka nilai $t_{hitung} 17,687 > 1,666$. Adapun taraf signifikan variabel penggunaan *gadget* adalah $0,000 < 0,05$. Maka dapat dinyatakan terdapat pengaruh yang signifikan dari variabel penggunaan *gadget* (X) terhadap variabel sikap sosial (Y) sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Uji Analisis Regresi Sederhana

Tabel 12. Hasil Uji Analisis Regresi Sederhana

Variabel	Konstanta (a)	Koefisien (b)	Sig
Penggunaan <i>Gadget</i> Sikap Sosial	5,853	1,165	0,000

Hasil uji pada tabel 12 terdapat sig bernilai $0,000 < 0,05$ maka variabel X berpengaruh terhadap variabel Y. Selain itu, pada persamaan regresi $Y = 5,853 + 1,65 X$ dimana hasil nilai koefisiennya positif maka variabel penggunaan *gadget* (X) mempengaruhi variabel sikap sosial (Y) secara positif. Sehingga dapat disimpulkan jika

penggunaan *gadget* mengalami peningkatan sebesar 1% maka pengaruh variabel sikap sosial peserta didik di MTs Muhammadiyah Wuring akan meningkat sebesar 1,165.

Uji Koefisien Determinasi

Tabel 13. Hasil Uji Koefisien Determinasi

R	R square
0,902	0,813

Pada tabel 13 hasil uji mendapat nilai R^2 sebesar 0,813 dan dapat dimasukkan dalam rumus $0,813 \times 100\% = 81,3\%$. Sehingga dapat diartikan variabel penggunaan *gadget* (X) berpengaruh terhadap variabel sikap sosial (Y) sebesar 81,3%. Sedangkan 18,7% dipengaruhi variabel lain yang tidak diuji dalam penelitian ini.

Penelitian ini membahas tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap sikap sosial peserta didik di MTs. Muhammadiyah Wuring. Berdasarkan hasil analisis deskriptif variabel penggunaan gadget pada indikator dampak positif penggunaan gadget terdapat tingkat capaian responden sebesar 77% dengan kategori tinggi; Adapun pada indikator dampak negatif penggunaan gadget terdapat tingkat capaian responden sebesar 77% juga dengan kategori tinggi; dan pada indikator aktifitas penggunaan gadget terdapat tingkat capaian responden sebesar 75% termasuk dalam kategori tinggi. Artinya penggunaan gadget memberikan dampak positif yang cukup tinggi seperti menggunakan gadget untuk menghubungi orang lain, menggunakan gadget untuk belajar, menggunakan gadget untuk mengerjakan tugas atau berdiskusi berkaitan dengan pembelajaran namun masih banyak peserta didik yang menggunakan *gadget* untuk mengisi waktu luang atau di sela-sela rasa bosannya saat sendirian, maupun saat sedang berkumpul dengan orang lain dalam hal ini adalah teman/keluarga dan penggunaannya masih dalam kategori wajar dengan adanya kesadaran dari peserta didik dengan tidak menggunakan gadget seharian penuh dan membatasi waktu menggunakan gadget. Berdasarkan hasil analisis diatas dapat dinyatakan penggunaan *gadget* memberikan dampak positif pada peserta didik dimana hal ini didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Maharani (2022) berkaitan dengan penggunaan *gadget* memberi beberapa dampak positif yaitu “mempermudah kegiatan belajar dimana peserta didik mudah dalam berdiskusi berkaitan dengan tugas/mencari

informasi, meningkatkan nilai keagamaan dengan kemudahan dalam mengakses konten keagamaan, dan mempermudah komunikasi dan mengakses informasi.”

Sedangkan hasil analisis deskriptif variabel sikap sosial terdapat empat indikator dimana indikator sikap jujur dengan tingkat capaian responden sebesar 81% termasuk dalam kategori tinggi; indikator sopan santun dengan tingkat capaian responden sebesar 77% termasuk kategori tinggi; indikator disiplin dan tanggung-jawab dengan tingkat capaian responden sebesar 75% termasuk kategori tinggi; dan indikator percaya diri dengan tingkat capaian responden sebesar 67% termasuk kategori cukup. Artinya sikap sosial yang ditunjukkan peserta didik lebih dalam hal positif dengan kemampuan mengendalikan diri untuk bertindak jujur, bertanggung-jawab dan menjaga sopan-santun dalam kehidupan sehari-harinya di sekolah. Namun pada aspek kepercayaan diri peserta didik masuk dalam kategori cukup (sedang) yang artinya kepercayaan peserta didik masih perlu dibangun. Hal ini tentunya sejalan dengan pernyataan Sarnoto (2017), “sikap sosial yang berkembang sesuai dengan pengalaman yang dialami dari masing-masing individu sehingga individu tersebut dapat berinteraksi dengan orang lain dapat terbentuk dari masing-masing sikap sosial”. Maka peserta didik masih perlu diarahkan dibimbing dalam membangun kepercayaan diri dan peningkatan sikap positif lainnya tentunya baik dari lingkungan sekolah maupun lingkungan tempat tinggal dan keluarga.

Hasil uji hipotesis (uji t) dengan nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} . Sehingga menyatakan menolak H_0 yaitu tidak terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan *gadget* terhadap sikap sosial peserta didik di MTs. Muhammadiyah Wuring dan menerima H_1 yaitu terdapat pengaruh secara signifikan dari penggunaan *gadget* terhadap sikap sosial peserta didik di MTs. Muhammadiyah Wuring. Adapun hasil uji regresi adalah $Y = 5,853 + 1,65 X$ dimana konstanta pada persamaan bernilai positif menunjukkan bahwa hubungan kedua variabel berpengaruh positif. Jika penggunaan *gadget* mengalami peningkatan akan berpengaruh terhadap sikap sosial peserta didik yaitu mengalami peningkatan sebesar 1%. Adapun kemampuan mempengaruhi sebesar 81,3% diukur dengan uji koefisien determinasi.

Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan penggunaan *gadget* oleh peserta didik dapat mempengaruhi sikap sosial peserta didik. Sehingga pada penelitian ini menerima H_1 dan dinyatakan penggunaan *gadget* (X) berpengaruh secara signifikan terhadap sikap sosial (Y) peserta didik di MTs. Muhammadiyah Wuring.

Hasil penelitian ini didukung dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Dalillah, (2018) yaitu "*gadget* memiliki pengaruh terhadap perilaku sikap sosial peserta didik namun hal ini berpengaruh dalam hal positif karena peserta didik memanfaatkan *gadget* sebagaimana mestinya, seperti belajar menggunakan *gadget*, berkomunikasi dengan aktif secara langsung". Selain itu, penelitian yang dilakukan Anggraeni & Hendrizal (2018) menyatakan "100% para siswa sulit untuk menghindari *gadget* dimana siswa terbiasa untuk menjadikan *gadget* sebagai alat yang membantu mereka dalam mencari informasi, menambah wawasan, maupun membantu menyelesaikan tugas. Namun ditemukan sekitar 80% siswa tidak mengabaikan lingkungan sosial sekitarnya, walaupun mereka sedang menggunakan *gadget*. Para siswa lebih suka menghabiskan waktu senggang dengan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar dibandingkan dengan *gadget*".

KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat ditarik berdasarkan hasil pembahasan dari rumusan masalah dan hipotesis yang diterima dapat dinyatakan terdapat pengaruh positif sebesar 81.9% secara signifikan dari penggunaan *gadget* terhadap sikap sosial peserta didik dalam artian jika penggunaan *gadget* mengalami peningkatan maka sikap sosial peserta didik di MTs. Muhammadiyah Wuring juga akan mengalami peningkatan secara positif. Sehingga pada penelitian ini hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis (H_1) diterima. Berdasarkan hasil pengaruh yang bersifat positif maka peningkatan penggunaan *gadget* dipandang baik terhadap sikap sosial yang ditunjukkan peserta didik di MTs. Muhammadiyah Wuring.

SARAN

Bagi Pihak Sekolah Memberikan pengawasan dan kontrol pada peserta didik dalam menggunakan *gadget* dan terus memberikan inovasi pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan *gadget* sehingga hal ini dapat menjadi salah satu faktor positif dalam meningkatkan penggunaan *gadget* di sekolah maupun di rumah.

Bagi Peserta Didik Hendaknya terus meningkatkan keterampilan dalam menggunakan *gadget* dalam hal positif seperti mengakses website atau aplikasi yang dapat menunjang pembelajaran dan menambah wawasan. Perlunya kesadaran individu dari peserta didik dalam membatasi diri dari hal-hal negatif dari penggunaan *gadget* secara berlebihan.

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan bentuk penelitian yang dapat berpengaruh terhadap sikap sosial peserta didik selain faktor penggunaan *gadget* seperti pengaruh kedisiplinan, pengaruh lingkungan internal dan lingkungan eksternal dari peserta didik. Hal ini diharapkan dapat menjadi solusi bagi perkembangan sikap atau perilaku sosial dari peserta didik menjadi lebih baik. Peneliti berharap hasil dari penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, L. & Setiaji, L. (2017). "Pengaruh Penggunaan Media Sosial Instagram, Teman Sebaya dan Status Sosial Ekonomi Orangtua terhadap Perilaku Konsumtif Siswa: Studi Kasus". *Economic Education Analysis Journal*, Semarang, 6 (3). <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj/article/view/20320>
- Anggraeni, A. & Hendrizal. (2018). "Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA", *Jurnal PPKn dan Hukum*, 13 (1). <https://pbpp.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPB/article/download/5149/4827>
- Dalillah. (2018). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMA Darussalam Ciputat*. Skripsi. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- Desiningrum, R. D. (2017). "Intensi Penggunaan *Gadget* dan Kecerdasan Emosional Pada Remaja Awal". *Prosiding Temu Ilmiah Nasional X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, 1.
- Fitriyadi, H. (2013). "Integrasi Teknologi Informasi Komunikasi dalam Pendidikan: Potensi Manfaat, Masyarakat Berbasis Pengetahuan, Pendidikan Nilai, Strategi Implementasi dan Pengembangan Profesional". *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan: SMK Negeri 2 Amuntai*. 21 (3). <https://journal.uny.ac.id/index.php/jptk/article/view/3255>

- Hana, P. P. (2017). "Analisis Penggunaan *Gadget* Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini". *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 1 (1). <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/26>
- Kusumastuti, F. (2020). *Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget dan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Sikap Sosial Siswa Kelas Atas SDN Brahu Tahun Ajaran 2019/2020*. Skripsi. Ponorogo: Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
- Maharani, D. et al. (2022). "Pengaruh Teknologi Informasi dan Komunikasi terhadap Perilaku Remaja", *Jurnal Pengabdian pada Masyarakat, STMIK Royal Kisaran*. 12 (1). https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=Lb4nMAYAAAAJ&citation_for_view=Lb4nMAYAAAAJ:r0BpntZqJG4C
- Marpaung, J. (2018). "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Dalam Kehidupan". *Jurnal KOPASTA*. 5.
- Mukmin, U. et al. (2020). "Analisis Penggunaan *Gadget* : Studi Kasus terhadap Perilaku Keagamaan Remaja". *Journal of Islamic Education Studies, Al-Wijdan*. 5 (2). <https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/alwijdan/article/view/504>
- Sarnoto, Z. A. & Andini, Dini. (2017). "Sikap Sosial Dalam Kurikulum 2013". *Artikel MADANI Institut*, 6 (1). <https://moraref.kemenag.go.id/documents/article/99226966393159491>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Suyoto, S. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Karanganyar: Literasi Media Publishing.
- Titin, et al. (2020). "Dampak *Gadget* terhadap Perkembangan Remaja Awal Studi Kasus Siswa SMP Negeri 2 Bengkalis", *Jurnal Keagamaan dan Pendidikan, ST Agama Islam Negeri Bengkalis*, 16 (1). <https://www.neliti.com/publications/360928/dampak-gadget-terhadap-perkembangan-remaja-awal-studi-kasus-siswa-sekolah-menengah-pertama>
- Virani, D. A. I. et al. (2016). "Deskripsi Sikap Sosial Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Penarukan Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng". *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia. 4 (1). DOI: <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v4i2.7699>
- Widana, Wayan & Muliani, L. Putu. (2020). *Uji Persyaratan Analisis*. Pontianak: Klik Media.