

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian
 - a. Profil MTs Tarbiyatul Islamiyah Sokopuluhan Pucakwangi Pati¹

- 1) Identitas Madrasah

Nama : MTs Tarbiyatul Islamiyah
Sokopuluhan

Alamat : Jalan Tiwongso Nomor 08
Desa Sokopuluhan
Kecamatan Pucakwangi
Kabupaten Pati

Nomor Telp. : 085293475796

Nomor Statistik Madrasah : 121233180086

NPSN : 20364094

Status : Terakreditasi B

Nama Yayasan : Yayasan Tarbiyatul
Islamiyah

Tahun Berdiri : 1993

Status dan Luas Tanah : Wakaf

a) Bersertifikasi : 1.864 m²

b) Belum Bersertifikasi : 4.980 m²

Program yang diselenggarakan : KEMENAG dan
muatan lokal

Waktu Belajar : Pagi

- 2) Sejarah Berdirinya Madrasah

Sejarah berdirinya MTs Tarbiyatul Islamiyah pada tahun 1945 di Sokopuluhan belum ada pondok pesantren dan belum ada madrasah. Kemudian KH. Nur Hadi mulai merintis pondok pesantren yang bertempat di belakang Masjid Dukuh Puluhan Desa Sokopuluhan dan dibentuk kelas-kelas waktunya malam hari. Dengan keaktifan, ketaatan, dan kedisiplinan santrinya, serta pengasuh dan guru lain yang mengajarkan agama dengan ikhlas, pondok pesantren tersebut berkembang dengan pesat. Setelah Indonesia merdeka tahun 1945, selanjutnya KH. Nur Hadi sebagai pendiri pondok pesantren mempunyai inisiatif untuk membentuk sebuah

¹ Observasi, “Profil Madrasah” (Pati, 2023).

lembaga pendidikan formal dan akhirnya beliau berhasil mendirikan madrasah tingkat Ibtidaiyah (MI) yang diberi nama Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatul Islamiyah dimulai dari kelas satu dan dilanjutkan sampai kelas enam yang sampai sekarang ini berjalan dengan baik.

Setelah ada program pemerintah wajib belajar 9 tahun dan dengan atas dorongan wali murid kelas VI Ibtidaiyah beserta masyarakat sekitarnya dan direstui oleh Kepala Desa Sokopuluhan maka pada tahun 1993 berdirilah Madrasah Tsanawiyah Tarbiyatul Islamiyah dan sampai saat ini segala kegiatan yang berada di dalamnya berjalan dengan lancar. Dengan dukungan dari orang tua siswa, yayasan memiliki dorongan untuk membentuk lembaga pendidikan lanjut. Sehingga pada tahun 1996, didirikanlah Madrasah Aliyah Tarbiyatul Islamiyah yang sampai sekarang ini berjalan dengan baik. Jadi, saat ini Yayasan Tarbiyatul Islamiyah memiliki beragam unit pendidikan mulai dari PIAUD, RA, MI, MTs, MA, TPQ hingga pondok pesantren dengan total jumlah siswa mencapai sekitar 800 siswa. Setiap unit pendidikan beroperasi dengan tertib dan teratur, dengan fasilitas bangunan dan sarana prasarana yang memadai. Kepemimpinan yayasan kini dipegang oleh Bapak H. Abu Nafi, SH. Yang merupakan putra dari Simbah KH. Nur Hadi.

Sebelum KH. Nur Hadi pulang ke rahmatullah maka Beliau berwasiat kepada semua putra-putrinya yang isinya wasiat tersebut: “mewakafkan rumah dan tanah miliknya diwakafkan untuk sosial keagamaan yang didalamnya termasuk bangunan Madrasah Tarbiyatul Islamiyah”. Kemudian KH. Nur Hadi pulang ke Rahmatullah pada hari Rabu pon tanggal 10 bulan Rajab 2006. Dan setiap tahunnya diperingati Haul Beliau. Demikianlah ringkasan sejarah singkat MTs TARIS Sokopuluhan Pucakwangi Pati yang kami bagikan untuk pengetahuan bersama. Semoga lembaga ini dapat menjadi pusat pengembangan agama Islam di Pati dan wilayah sekitarnya.

3) Letak Geografis

MTs Tarbiyatul Islamiyah Sokopuluhan Pucakwangi Pati secara geografis terletak di Kampung

Puluhan, Desa Sokopuluhan, Kecamatan Pucakwangi, Kabupaten Pati dengan batas-batas sebagai berikut:

- a) Sisi selatan berbatasan dengan dukuh Kudur, Pelemgede.
- b) Sisi barat berbatasan dengan dukuh Pengilon, Tanjung Sekar.
- c) Sisi utara berbatasan dengan dukuh Gragalan, Sokopuluhan.
- d) Sisi timur berbatasan dengan dukuh Mboto, Jaken.

Dari perspektif perencanaan pendidikan, letak Tarbiyatul Islamiyah Sokopuluhan Pucakwangi Pati telah memenuhi standar dan memiliki keunggulan strategis, karena jalan menuju lokasi tersebut mudah dijangkau oleh kendaraan pribadi maupun kendaraan umum.

2. Karakteristik Responden

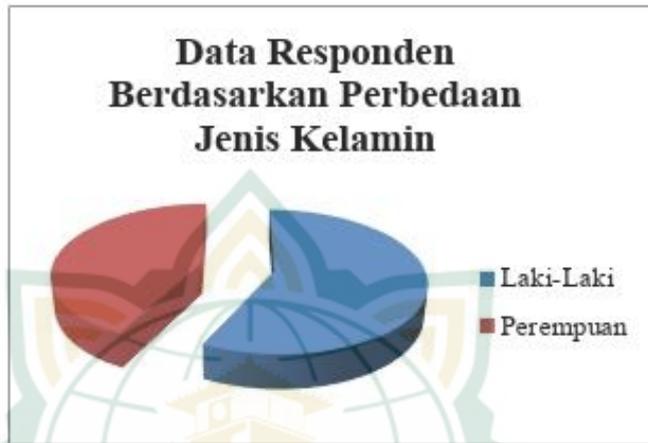
a. Data responden berdasarkan perbedaan jenis kelamin

Data ini menampilkan perbandingan antara jumlah peserta didik laki-laki dan perempuan di MTs Tarbiyatul Islamiyah. Mengenai penjelasan datanya dapat dilihat melalui tabel di bawah ini.

Tabel 4. 1
Data Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-Laki	43	57.3	57.3	57.3
	Perempuan	32	42.7	42.7	100.0
	Total	75	100.0	100.0	

Gambar 4. 1
Data Responden Berdasarkan Perbedaan Jenis Kelamin



Berdasarkan data yang ditampilkan di atas, terlihat bahwa terdapat 43 responden laki-laki dengan presentase sebesar 57,3%. Sedangkan jumlah responden perempuan pada penelitian ini sebanyak 32 orang dengan presentase 42,7%.

b. Data responden berdasarkan usia

Jenis data ini menampilkan variasi usia dalam penelitian yang dilakukan. Berikut hasil data yang sudah diolah menggunakan perangkat lunak SPSS.

Tabel 4. 2
Data Responden Berdasarkan Usia

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	11	9	12.0	12.0	12.0
	12	48	64.0	64.0	76.0
	13	16	21.3	21.3	97.3
	14	2	2.7	2.7	100.0
	Total	75	100.0	100.0	

Gambar 4. 2
Data Responden Berdasarkan Usia



Berdasarkan data yang ditampilkan di atas, terlihat bahwa jumlah responden pada penelitian ini menurut kelompok usia adalah sebagai berikut: usia 11 tahun berjumlah 9 orang atau sekitar 12,0%, usia 12 tahun berjumlah 48 orang atau sekitar 64,0%, usia 13 tahun berjumlah 16 orang atau sekitar 21,3%, dan usia 14 tahun berjumlah 2 orang atau sekitar 2,7%.

c. Tabulasi kuesioner gadget smartphone

Penelitian ini, disajikan tabulasi yang menunjukkan jumlah frekuensi dari setiap jawaban yang diberikan oleh responden pada setiap pertanyaan beserta persentasenya.

Tabel 4. 3
Saya selalu membawa gadget kemana saja (GS1)

Alternatif Jawaban	Frequency	Percent
Selalu	6	8.0
Sering	13	17.3
Kadang-Kadang	45	60.0
Tidak Pernah	11	14.7
Jumlah	75	100.0

Berdasarkan tabel 4.3, diketahui bahwa 8% responden selalu membawa gadget, 17,3% sering membawa gadget, 60% kadang-kadang membawa gadget, dan 14,7% tidak pernah membawa gadget. Dari hasil ini, analisis

penulis menyatakan bahwa sebagian besar peserta didik kadang-kadang membawa gadget kemanapun mereka pergi.

Tabel 4. 4

Saya lebih asyik menggunakan gadget disaat bersama teman atau keluarga (GS2)

Alternatif Jawaban	Frequency	Percent
Selalu	9	12.0
Sering	17	22.7
Kadang-Kadang	39	52.0
Tidak Pernah	10	13.3
Jumlah	75	100.0

Tabel 4.4, dapat diidentifikasi bahwa responden selalu asyik menggunakan gadget saat berkumpul dengan teman maupun keluarga dengan nilai persentase 12%, 22,7% sering melakukannya, 52% kadang-kadang melakukannya, dan 13,3% lainnya tidak pernah pernah melakukan hal tersebut. Hasil ini mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta didik lebih mementingkan gadget daripada mengobrol dengan teman maupun keluarga.

Tabel 4. 5

Saya merasa ada yang kurang yang jika tidak membawa gadget (GS3)

Alternatif Jawaban	Frequency	Percent
Selalu	11	14.7
Sering	14	18.7
Kadang-Kadang	25	33.3
Tidak Pernah	25	33.3
Jumlah	75	100.0

Data tabel 4.5, terlihat bahwa 14,7% responden selalu membawa gadget, 18,7% sering membawanya, 33,3% kadang-kadang membawanya, dan 33,3% tidak pernah membawa gadget. Dari hasil tersebut, penulis menganalisis bahwa mayoritas peserta didik merasa ada yang kurang jika mereka tidak membawa gadget.

Tabel 4. 6
Saya selalu tertarik dengan gadget keluaran terbaru (GS4)

Alternatif Jawaban	Frequency	Percent
Selalu	9	12.0
Sering	12	16.0
Kadang-Kadang	23	30.7
Tidak Pernah	31	41.3
Jumlah	75	100.0

Tabel 4.6 menyatakan bahwa terdapat sejumlah responden yang menunjukkan perilaku yang berbeda terkait dengan minat terhadap gadget baru. Terlihat bahwa 12% dari responden selalu tertarik, 16% sering tertarik, 30,7% kadang-kadang tertarik, dan 41,3% tidak pernah tertarik. Berdasarkan data ini, dapat disimpulkan bahwa mayoritas peserta didik cenderung tidak tertarik pada gadget-gadget terbaru.

Tabel 4. 7
Saya membeli gadget tertentu agar bisa masuk dalam circle pertemanan yang eksklusif (kelas sosial tinggi) (GS5)

Alternatif Jawaban	Frequency	Percent
Selalu	10	13.3
Sering	6	8.0
Kadang-Kadang	12	16.0
Tidak Pernah	47	62.7
Jumlah	75	100.0

Tabel 4.7 yang telah diuraikan di atas, terlihat bahwa mayoritas responden dengan persentase 62,7% tidak pernah membeli gadget tertentu dengan tujuan hanya untuk bisa bergabung dalam pertemanan yang eksklusif atau lebih dikenal dengan kelas sosial yang tinggi. Sementara 13,3% responden menyatakan bahwa mereka selalu melakukannya, 8% sering, dan 16% kadang-kadang.

Tabel 4. 8
Saya selalu menjadikan gadget untuk mencari informasi (GS6)

Alternatif Jawaban	Frequency	Percent
Selalu	28	37.3
Sering	29	38.7
Kadang-Kadang	10	13.3
Tidak Pernah	8	10.7
Jumlah	75	100.0

Tabel 4.8, menyatakan bahwa jumlah responden yang selalu menjadikan gadget untuk mencari informasi sebanyak 37,3%, 38,7% sering, 13,3% kadang-kadang serta 10,7% tidak pernah. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa mayoritas peserta didik sering memanfaatkan gadget untuk mencari informasi.

Tabel 4. 9
Saya menggunakan gadget lebih dari 5 jam dalam sehari
(GS7)

Alternatif Jawaban	Frequency	Percent
Selalu	10	13.3
Sering	18	24.0
Kadang-Kadang	24	32.0
Tidak Pernah	23	30.7
Jumlah	75	100.0

Tabel 4.9, menyatakan bahwa responden yang selalu menggunakan gadget lebih dari 5 jam sebanyak 13,3%, 24% sering, 32% kadang-kadang, dan 30,7% tidak pernah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden kadang-kadang menggunakan gadget pada setiap harinya dengan durasi yang melebihi 5 jam dalam sehari.

Tabel 4. 10
Saya menggunakan gadget 3 - 4 jam dalam sehari (GS8)

Alternatif Jawaban	Frequency	Percent
Selalu	32	42.7
Sering	18	24.0
Kadang-Kadang	12	16.0
Tidak Pernah	13	17.3
Jumlah	75	100.0

Berdasarkan data yang diuraikan, terlihat bahwa mayoritas responden menggunakan gadget selama 3-4 jam sehari dengan kategori selalu melakukannya sekitar 47,2%, 24% sering, 16% kadang-kadang, dan 17,3% lainnya tidak pernah menggunakan gadget dalam kisaran waktu tersebut.

Tabel 4. 11
Saya menggunakan gadget kurang dari 3 jam dalam sehari
(GS9)

Alternatif Jawaban	Frequency	Percent
Selalu	21	28.0
Sering	28	37.3
Kadang-Kadang	18	24.0
Tidak Pernah	8	10.7
Jumlah	75	100.0

Tabel 4.11, mayoritas responden menggunakan gadget kurang dari 3 jam per hari, dengan 28% diantaranya menyatakan penggunaan tersebut sudah menjadi kebiasaan, 37,3% sering melakukannya, 24% kadang-kadang melakukannya, dan 10,7% tidak pernah melakukannya.

Tabel 4. 12
Saya membuka media sosial berulang kali dalam sehari
(GS10)

Alternatif Jawaban	Frequency	Percent
Selalu	3	4.0
Sering	9	12.0
Kadang-Kadang	29	38.7
Tidak Pernah	34	45.3
Jumlah	75	100.0

Data pada tabel 4.12 di atas, terlihat bahwa mayoritas responden sekitar 45,3% tidak pernah membuka media sosial berulang kali dalam sehari, 38,7% mengatakan mereka kadang-kadang membuka media sosial, 12% sering membuka media sosial, dan hanya 4% yang selalu membuka media sosial secara berulang kali dalam setiap harinya.

Tabel 4. 13
Saya sering menggunakan gadget untuk menonton film atau drama (GS11)

Alternatif Jawaban	Frequency	Percent
Selalu	9	12.0
Sering	12	16.0
Kadang-Kadang	33	44.0
Tidak Pernah	21	28.0
Jumlah	75	100.0

Tabel 4.13 menunjukkan bahwa terdapat 12% responden yang selalu menggunakan gadget secara terus-menerus, 16% sering menggunakan gadget, sementara 44% menggunakan gadget secara kadang-kadang. Dan 28% responden tidak menggunakan gadget sama sekali untuk menonton film atau drama. Dari hasil ini, terlihat bahwa mayoritas peserta didik tidak sering menggunakan gadget untuk menonton film atau drama.

Tabel 4. 14

Saya sering menggunakan gadget untuk bermain game online (GS12)

Alternatif Jawaban	Frequency	Percent
Selalu	17	22.7
Sering	19	25.3
Kadang-Kadang	23	30.7
Tidak Pernah	16	21.3
Jumlah	75	100.0

Data yang disajikan pada tabel 4.14 di atas, menyatakan bahwa responden yang selalu menggunakan gadget untuk bermain game online sebanyak 22,7%, sedangkan yang sering menggunakannya sebanyak 22,7%. Selain itu, responden yang kadang-kadang menggunakannya untuk bermain game sekitar 30,7%, sementara yang tidak pernah menggunakan gadget untuk tujuan itu sebanyak 21,3%. Dari data tersebut, dapat dianalisis bahwa mayoritas peserta didik kadang-kadang memakai gadget untuk bermain game online.

Tabel 4. 15

Saya selalu menggunakan gadget untuk komunikasi (GS13)

Alternatif Jawaban	Frequency	Percent
Selalu	43	57.3
Sering	17	22.7
Kadang-Kadang	4	5.3
Tidak Pernah	11	14.7
Jumlah	75	100.0

Tabel 4.15 yang telah diuraikan, terdapat 57,3% dari responden yang menjawab bahwa mereka selalu menggunakan gadget untuk keperluan komunikasi. Selain itu, terdapat 22,7% dari responden mengatakan mereka sering melakukannya, sementara 5,3% hanya menggunakannya kadang-kadang. Sedangkan 14,7%

responden tidak pernah mengoperasikan gadget untuk komunikasi.

Tabel 4. 16
Hidup saya terasa kurang lengkap jika tidak mengoperasikan gadget berulang kali dalam sehari (GS14)

Alternatif Jawaban	Frequency	Percent
Selalu	14	18.7
Sering	14	18.7
Kadang-Kadang	33	44.0
Tidak Pernah	14	18.7
Jumlah	75	100.0

Tabel data yang telah diuraikan, terlihat bahwa 18,7% menyatakan selalu menggunakan gadget, 18,7% lainnya menyatakan mereka juga sering menggunakannya, dan 44% menyatakan bahwa mayoritas dari mereka kadang-kadang menggunakan gadget. Sedangkan 18,7% sisanya tidak pernah menggunakan gadget berulang kali dalam sehari. Hal ini menunjukkan kecenderungan penggunaan gadget tidak begitu besar pada sebagian peserta didik.

Tabel 4. 17
Saya sering menggunakan gadget untuk mencari sumber ilmu pengetahuan (GS15)

Alternatif Jawaban	Frequency	Percent
Selalu	4	5.3
Sering	18	24.0
Kadang-Kadang	19	25.3
Tidak Pernah	34	45.3
Jumlah	75	100.0

Tabel 4.17, mayoritas responden tidak menggunakan gadget sebagai sarana untuk mencari sumber pengetahuan dengan persentase sebesar 45,3%. Selain itu, 25,3% responden menjawab “kadang-kadang” dalam menggunakan gadget untuk tujuan tersebut. Hanya sebesar 29,3% responden yang menjawab “selalu” dan ”sering” dalam menggunakan gadget sebagai sumber ilmu.

- d. Tabulasi kuesioner perilaku sosial peserta didik

Penelitian ini, hasil tabulasi menunjukkan frekuensi setiap jawaban dari responden untuk setiap item pertanyaan beserta persentasinya.

Tabel 4. 18
Saya selalu memeriksa unggahan status hingga tengah malam (PSPD1)

Alternatif Jawaban	Frequency	Percent
Selalu	8	10.7
Sering	19	25.3
Kadang-Kadang	22	29.3
Tidak Pernah	26	34.7
Jumlah	75	100.0

Berdasarkan tabel yang telah diuraikan di atas, menunjukkan bahwa 10,7% responden menjawab selalu memeriksa unggahan status hingga tengah malam, 25,3% dari mereka juga menjawab sering melakukan hal tersebut, kemudian 29,3% lainnya menjawab kadang-kadang melakukannya, dan mayoritas peserta didik tidak pernah memeriksa unggahan status hingga tengah malam dengan persentase 34,7%.

Tabel 4. 19
Saya merasa biasa saja ketika melihat adegan kekerasan di dalam game online maupun film (PSPD2)

Alternatif Jawaban	Frequency	Percent
Selalu	10	13.3
Sering	13	17.3
Kadang-Kadang	34	45.3
Tidak Pernah	18	24.0
Jumlah	75	100.0

Tabel yang telah diuraikan di atas, menunjukkan bahwa 13,3% dari responden menyatakan selalu biasa saja ketika melihat kekerasan, 17,3% lainnya menyatakan sering, sedangkan 45,3% dari mereka mengatakan kadang-kadang, dan 24% sisanya menjawab tidak pernah merasa biasa saja atau masih ada rasa takut ketika melihat adegan kekerasan. Hasil ini menyatakan bahwa sebagian besar peserta didik merasa biasa saja ketika melihat adegan kekerasan dalam game online atau film.

Tabel 4. 20
Saya tidak memperdulikan lingkungan sekitar dan hanya fokus dengan gadget (PSPD3)

Alternatif Jawaban	Frequency	Percent
Selalu	6	8.0
Sering	2	2.7

Kadang-Kadang	22	29.3
Tidak Pernah	45	60.0
Jumlah	75	100.0

Tabel 4.20, menyatakan bahwa responden yang selalu mengabaikan lingkungan dan hanya terfokus pada gadget itu sebanyak 8%, 2,7% sering mengabaikan, 29,3% kadang-kadang mengabaikan, dan mayoritas dari mereka tidak pernah mengabaikan lingkungan dengan persentase sebanyak 60%.

Tabel 4. 21

Saya lebih banyak berinteraksi di media sosial daripada di lingkungan masyarakat sekitar (PSPD4)

Alternatif Jawaban	Frequency	Percent
Selalu	6	8.0
Sering	6	8.0
Kadang-Kadang	32	42.7
Tidak Pernah	31	41.3
Jumlah	75	100.0

Data pada tabel 4.21, terdapat 8% dari responden memberikan respon “selalu”, 8% lainnya memberi jawaban “sering”, sedangkan 42,7% dari mereka menjawab “kadang-kadang”, dan 41,3% memberikan jawaban “tidak pernah”. Hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik lebih sering berinteraksi di media sosial daripada di lingkungan masyarakat sekitar, meskipun mayoritas dari mereka melakukan interaksi tersebut pada tingkat kategori “kadang-kadang”.

Tabel 4. 22

Saya membatasi diri dari lingkungan masyarakat (PSPD5)

Alternatif Jawaban	Frequency	Percent
Selalu	1	1.3
Sering	6	8.0
Kadang-Kadang	20	26.7
Tidak Pernah	48	64.0
Jumlah	75	100.0

Melihat dari tabel 4.22, data menunjukkan bahwa mayoritas responden dengan tingkat persentase 64% tidak pernah membatasi diri dari lingkungan masyarakat. Hanya sedikit yang melakukannya yaitu sekitar 1,3% dari mereka yang selalu melakukan pembatasan, sementara 8% mengaku

sering melakukannya, dan 26,7% mengatakan bahwa mereka kadang-kadang melakukan pembatasan tersebut.

Tabel 4. 23

Saya mematikan laporan dibaca pada akun media sosial agar tidak ketahuan saat sudah membaca pesan dan melihat status orang lain (PSPD6)

Alternatif Jawaban	Frequency	Percent
Selalu	10	13.3
Sering	5	6.7
Kadang-Kadang	21	28.0
Tidak Pernah	39	52.0
Jumlah	75	100.0

Berdasarkan tabel 4.23, mayoritas responden penelitian sebanyak 52% tidak pernah mematikan tanda laporan dibaca pada akun media sosial. Sedangkan 28% mengaku kadang-kadang mematikan laporan tersebut, 6,7% sering melakukannya, dan hanya 13,3% yang selalu mematikan tanda laporan dibaca pada akun media sosial agar tidak terdeteksi oleh orang lain.

Tabel 4. 24

Saya membuat akun media sosial menggunakan nama samara (PSPD7)

Alternatif Jawaban	Frequency	Percent
Selalu	7	9.3
Sering	14	18.7
Kadang-Kadang	11	14.7
Tidak Pernah	43	57.3
Jumlah	75	100.0

Berdasarkan tabel 4.24, sekitar 9,3% dari responden menjawab bahwa mereka selalu membuat akun media sosial menggunakan nama samaran, 18,7% menjawab bahwa mereka melakukannya sering. Sekitar 14,7% responden mengatakan bahwa mereka melakukan hal ini kadang-kadang, sementara 57,3% responden menyatakan bahwa mereka tidak pernah membuat akun media sosial dengan menggunakan nama samara.

Tabel 4. 25
Saya menggunakan handphone untuk memutar musik di kelas (PSPD8)

Alternatif Jawaban	Frequency	Percent
Selalu	3	4.0
Sering	3	4.0
Kadang-Kadang	17	22.7
Tidak Pernah	52	69.3
Jumlah	75	100.0

Tabel 4.25 menggambarkan bahwa mayoritas responden sekitar 69.3% tidak pernah menggunakan handphone untuk memutar musik di kelas, sementara sekitar 22.7% menjawab “kadang-kadang” dalam hal ini. Persentase terkecil dari responden mengenai hal ini ialah sekitar 4% baik yang menjawab “selalu” maupun “sering”.

Tabel 4. 26
Saya memfoto teman saat presentasi di depan kelas (PSPD9)

Alternatif Jawaban	Frequency	Percent
Selalu	6	8.0
Sering	8	10.7
Kadang-Kadang	14	18.7
Tidak Pernah	47	62.7
Jumlah	75	100.0

Berdasarkan tabel 4.26, terlihat bahwa mayoritas peserta didik (62,7%) tidak pernah mengambil foto teman saat melakukan presentasi di depan kelas. Persentase yang menjawab “selalu” dan “sering” masing-masing sebesar 8% dan 10,7%, sedangkan 18,7% menjawab “kadang-kadang”.

Tabel 4. 27
Saya melakukan chattingan saat proses belajar mengajar berlangsung (PSPD10)

Alternatif Jawaban	Frequency	Percent
Selalu	6	8.0
Sering	6	8.0
Kadang-Kadang	9	12.0
Tidak Pernah	54	72.0
Jumlah	75	100.0

Berdasarkan informasi yang tercantum pada tabel 4.27, ditemukan bahwa 8% dari responden selalu melakukan chatting, 8% lainnya menyatakan sering melakukan chatting,

sedangkan 12% kadang-kadang melakukannya, dan mayoritas dari mereka tidak pernah melakukan chatting saat proses belajar mengajar berlangsung pada tingkat persentase 72%.

Tabel 4. 28

Saya menggunakan handphone di kelas untuk translate bahasa asing (PSPD11)

Alternatif Jawaban	Frequency	Percent
Selalu	6	8.0
Sering	5	6.7
Kadang-Kadang	14	18.7
Tidak Pernah	50	66.7
Jumlah	75	100.0

Hasil data yang terdapat pada tabel 4.28 menyatakan bahwa jumlah responden yang secara selalu menggunakan handphone saat di kelas adalah sebesar 8%, dan 6,7% dalam kategori sering. Sedangkan, mereka yang hanya kadang-kadang menggunakan handphone di kelas berjumlah 18,7%, dan yang tidak pernah menggunakan handphone di kelas sebesar 66,7%. Berdasarkan hasil tersebut, penulis menyimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik tidak memanfaatkan handphone untuk menerjemahkan bahasa asing saat di dalam kelas.

Tabel 4. 29

Saya bermain media sosial saat proses belajar mengajar berlangsung (PSPD12)

Alternatif Jawaban	Frequency	Percent
Selalu	1	1.3
Sering	8	10.7
Kadang-Kadang	7	9.3
Tidak Pernah	59	78.7
Jumlah	75	100.0

Hasil data dari tabel 4.29, mayoritas responden dengan nilai persentase sebesar 78,7% mengindikasikan bahwa mereka tidak pernah menggunakan media sosial selama proses belajar mengajar berlangsung. Sementara jawaban dari responden lainnya sebesar 1,3% menjawab selalu melakukannya, 10,7% sering, dan 9,3% kadang-kadang melakukannya.

Tabel 4. 30
 Saya menggunakan handphone untuk mencontek saat
 ulangan (PSPD13)

Alternatif Jawaban	Frequency	Percent
Selalu	3	4.0
Sering	2	2.7
Kadang-Kadang	10	13.3
Tidak Pernah	60	80.0
Jumlah	75	100.0

Dari tabel 4.30, dapat diuraikan bahwa mayoritas peserta didik tidak menggunakan handphone untuk mencontek selama ulangan, karena persentase yang merespon “tidak pernah” menggunakan handphone untuk kegiatan tersebut sangat tinggi, yaitu sekitar 80%. Sedangkan persentase peserta didik yang merespon bahwa mereka melakukannya dengan tingkat kategori “selalu”, ”sering”, dan ”kadang-kadang” tergolong rendah yaitu masing-masing 4%, 2,7%, dan 13,3%.

Tabel 4. 31

Saya selalu ingin melakukan top up untuk membeli
 voucher game (PSPD14)

Alternatif Jawaban	Frequency	Percent
Selalu	10	13.3
Sering	8	10.7
Kadang-Kadang	24	32.0
Tidak Pernah	33	44.0
Jumlah	75	100.0

Data yang terdapat pada tabel 4.31, menguraikan tentang presentase jumlah responden yang selalu melakukan top up untuk membeli voucher game sebesar 13,3%. Sementara yang menjawab sering melakukan top up adalah sebesar 10,7%, sedangkan yang kadang-kadang melakukannya sekitar 32%, dan mayoritas dari mereka tidak pernah melakukan top up untuk membeli voucher game dengan persentase sebesar 44%.

Tabel 4. 32
 Saya selalu tertarik untuk berbelanja online (PSPD15)

Alternatif Jawaban	Frequency	Percent
Selalu	15	20.0
Sering	13	17.3
Kadang-Kadang	32	42.7
Tidak Pernah	15	20.0
Jumlah	75	100.0

Berdasarkan tabel 4.32, responden yang selalu tertarik untuk belanja online sekitar 20%, sedangkan 17,3% menyatakan sering melakukannya, dan 20% tidak pernah melakukan belanja online. Serta mayoritas dari responden menjawab kadang-kadang melakukan belanja online dengan tingkat persentasenya sebanyak 42,7%.

- 3. Uji Prasyarat Analisis
 - a. Uji validitas dan Realiabilitas
 - 1) Uji Validitas

- a) Variabel Gadget Smartphone

Berikut ini hasil uji validitas pada variabel gadget smartphone.

Tabel 4. 33
 Hasil Uji Validitas Gadget Smartphone

Item	r hitung	r tabel	Keterangan
GS1	0,321	0,1914	Valid
GS2	0,383	0,1914	Valid
GS3	0,249	0,1914	Valid
GS4	0,502	0,1914	Valid
GS5	0,312	0,1914	Valid
GS6	0,367	0,1914	Valid
GS7	0,315	0,1914	Valid
GS8	0,380	0,1914	Valid
GS9	0,354	0,1914	Valid
GS10	0,464	0,1914	Valid
GS11	0,397	0,1914	Valid
GS12	0,253	0,1914	Valid
GS13	0,266	0,1914	Valid
GS14	0,317	0,1914	Valid
GS15	0,204	0,1914	Valid

Berdasarkan tabel 4.33, kuesioner yang digunakan dalam penelitian untuk mengukur variabel gadget smartphone terdiri dari 15 pertanyaan yang telah dinyatakan valid. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai dari tabel di atas yang menunjukkan $r_{hitung} \geq r_{tabel}$.

b) Variabel Perilaku Sosial Peserta Didik

Berikut ini hasil uji validitas pada variabel perilaku sosial peserta didik.

Tabel 4. 34
 Hasil Uji Validitas Variabel Perilaku Sosial Peserta Didik

Item	r hitung	r tabel	Keterangan
PSPD1	0,419	0,1914	Valid
PSPD2	0,348	0,1914	Valid
PSPD3	0,456	0,1914	Valid
PSPD4	0,574	0,1914	Valid
PSPD5	0,314	0,1914	Valid
PSPD6	0,587	0,1914	Valid
PSPD7	0,586	0,1914	Valid
PSPD8	0,393	0,1914	Valid
PSPD9	0,515	0,1914	Valid
PSPD10	0,475	0,1914	Valid
PSPD11	0,313	0,1914	Valid
PSPD12	0,490	0,1914	Valid
PSPD1	0,458	0,191	Valid

3		4	
PSPD1	0,411	0,191	Valid
4		4	
PSPD1	0,565	0,191	Valid
5		4	

Tabel di atas, menjelaskan bahwa kuesioner yang digunakan dalam penelitian untuk mengukur variabel perilaku sosial peserta didik terdiri dari 15 pertanyaan yang telah dinyatakan valid. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai dari tabel di atas yang menunjukkan $r_{hitung} \geq r_{tabel}$.

2) Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas bertujuan untuk menilai hasil uji coba suatu instrumen. Jika koefisien reliabilitas r memiliki nilai lebih besar dari 0,60, maka instrumen penelitian dianggap reliabel. Perhitungan reliabilitas pada umumnya dilakukan dengan memanfaatkan perangkat lunak SPSS for Windows versi 26. Dalam pengujian ini, terdapat dua variabel yaitu variabel gadget smartphone dan variabel perilaku sosial peserta didik serta besarnya nilai Alpha Cronbach's yaitu sebagai berikut:

a) Variabel Gadget Smartphone

Hasil perhitungan reliabilitas pada variabel gadget ini dapat dilihat melalui tabel berikut.

Tabel 4. 35
Reliabilitas Variabel Gadget Smartphone

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.734	15

Data tabel di atas, menunjukkan bahwa nilai koefisien Alpha mencapai 0,734 yang artinya lebih besar daripada 0,60. Hal ini mengindikasikan bahwa data tersebut dapat dikatakan reliabel.

b) Variabel Perilaku Sosial Peserta Didik

Hasil perhitungan reliabilitas pada variabel perilaku sosial ini dapat dilihat melalui tabel berikut.

Tabel 4. 36
Reliabilitas Variabel Perilaku Sosial Peserta Didik

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.836	15

Tabel tersebut, dapat dilihat bahwa nilai koefisien Alpha mencapai 0,836 yang artinya lebih besar daripada 0,60. Hal ini mengindikasikan bahwa data tersebut dapat dikatakan reliabel.

b. Uji Asumsi Klasik

1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengevaluasi apakah distribusi dari nilai residual dalam model regresi memiliki kecenderungan normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan metode uji Kolmogorov-Smirnov, yang tersedia dalam perangkat lunak statistik SPSS. Tujuan dari uji normalitas ini adalah untuk memeriksa sejauh mana nilai residual sesuai dengan distribusi normal. Jika nilai residual mengikuti distribusi normal, itu menunjukkan bahwa model regresi memiliki karakteristik yang lebih baik.

Tabel 4. 37
Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		75
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	6.44001074
Most Extreme Differences	Absolute	.102
	Positive	.060
	Negative	-.102
Test Statistic		.102
Asymp. Sig. (2-tailed)		.052 ^c

- a. Test distribution is Normal.
 b. Calculated from data.
 c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan uji normalitas pada tabel 4.37, nilai Asymp.Sig (2-tailed) sebesar 0,052. Jika nilai signifikansi (p-value) tersebut lebih besar dari 0,05, maka berdasarkan keputusan pengujian normalitas Kolmogorov-Smirnov, dapat disimpulkan bahwa data cenderung berdistribusi normal.

2) Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk menentukan apakah hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat memiliki bentuk yang linear atau tidak. Artinya, uji ini membantu dalam memastikan bahwa hubungan diantara kedua variabel tersebut dapat direpresentasikan menggunakan model regresi linier.

Tabel 4. 38
Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Perilaku Sosial Peserta Didik * Penggunaan Gadget	Between Groups	(Combined)	2437.053	25	97.482	2.590	.002
		Linearity	1212.463	1	1212.463	32.210	.000
		Deviation from Linearity	1224.590	24	51.025	1.356	.181
	Within Groups		1844.467	49	37.642		
	Total		4281.520	74			

Dari hasil uji linearitas yang terdapat pada tabel 4.38, nilai signifikansi (sig.) sebesar 0,181 yang lebih besar dari tingkat signifikansi yang telah ditetapkan sebelumnya yaitu 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data menunjukkan adanya hubungan linier antara variabel bebas dan variabel terikat.

4. Statistik Deskriptif
 - a) Intensitas Penggunaan Gadget

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui jawaban masing-masing responden terhadap variabel gadget peserta didik. Berikut ini tabel Descriptive Statistics.

Tabel 4. 39

Descriptive Statistics Variabel Intensitas Penggunaan Gadget

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Gadget	75	26	55	43.80	6.838
Valid N (listwise)	75				

Variabel Intensitas Penggunaan Gadget (X) dari data tersebut dapat dideskripsikan bahwa skor minimum 26 dan total skor maksimum 55. Sedangkan rata-rata dari nilai variabel ini adalah 43,80 dengan standar deviasi sebesar 6,838.

b) Perilaku Sosial Peserta Didik

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui jawaban masing-masing responden terhadap variabel perilaku sosial peserta didik. Berikut ini tabel Descriptive Statistics.

Tabel 4. 40
Descriptive Statistics Perilaku Sosial Peserta Didik

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Perilaku Sosial Peserta Didik	75	29	60	49.08	7.606
Valid N (listwise)	75				

Variabel Perilaku Sosial Peserta Didik (Y) dari data tersebut dapat dideskripsikan bahwa skor minimum 29 dan total skor maksimum 60. Sedangkan rata-rata dari nilai variabel ini adalah 49,08 dengan standar deviasi sebesar 7,606.

5. Analisis Regresi

a. Analisis Regresi Linier Sederhana

Setelah memastikan bahwa data memiliki hubungan linier dan distribusi normal, langkah berikutnya adalah melakukan uji analisis regresi sederhana untuk mengevaluasi sejauh mana variabel X memengaruhi variabel Y. Dalam penelitian ini, analisis regresi sederhana dijalankan menggunakan perangkat lunak statistik SPSS.

Tabel 4. 41
Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	23.152	4.886		4.739	.000
	Gadget	.592	.110	.532	5.370	.000

a. Dependent Variable: Perilaku Sosial Peserta Didik

Dari hasil output di atas, dapat dinyatakan bahwa terdapat konstanta dengan nilai sebesar 23,152 dan koefisien regresinya sebesar 0,592. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengaruh Gadget (X) terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik (Y) bersifat positif. Persamaan regresinya dapat dirumuskan dengan $Y = 23,152 + 0,592X$. Dalam konteks ini, konstanta merupakan nilai teoritis ketika nilai variabel independen (X) sama dengan nol. Sedangkan koefisien regresi menyatakan seberapa banyak Y berubah ketika X bertambah satu satuan.

b. Uji Hipotesis (Uji T)

Dalam penelitian ini, metode uji hipotesis yang digunakan ialah uji t (t-test). Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menilai signifikansi pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Berikut ini hasil dari uji hipotesis (uji-t).

Tabel 4. 42
 Hasil Uji Hipotesis (Uji T)

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	23.152	4.886		4.739	.000
	Gadget	.592	.110	.532	5.370	.000

a. Dependent Variable: Perilaku Sosial Peserta Didik

Dari hasil tabel diuraikan, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 5,370. Sementara itu, nilai t_{tabel} dapat dihitung dengan menggunakan tabel t-test, dengan menggunakan $\alpha = 0,05$ dan $df = 73$ (diperoleh dari rumus $n-2$, dimana n ialah jumlah responden $75-2 = 73$). Dengan demikian, nilai t_{tabel} ialah 0,1914. Jadi dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$.

Sedangkan tingkat signifikansi variabel gadget adalah $0,000 < 0,05$ yang menandakan hasilnya signifikan. Untuk itu, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_α) diterima. Kesimpulannya adalah terdapat pengaruh Gadget (X) terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik (Y) di MTs Tarbiyatul Islamiyah.

c. Koefisien Determinasi

Untuk menilai sejauh mana variabel X mempengaruhi variabel Y, dilakukan perhitungan koefisien determinasi menggunakan program statistik SPSS.

Tabel 4. 43
Nilai Koefisiens Determinasi

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.532 ^a	.283	.273	6.484
a. Predictors: (Constant), Gadget				
b. Dependent Variable: Perilaku Sosial Peserta Didik				

Dari tabel yang diuraikan di atas, nilai R Square atau nilai koefisien determinasinya ialah 0,283. Untuk itu, dapat diambil kesimpulan bahwa intensitas penggunaan gadget terhadap perilaku sosial peserta didik di MTs Tarbiyatul Islamiyah memiliki pengaruh yang rendah.

B. Pembahasan

1. Intensitas Penggunaan Gadget di Mts Tarbiyatul Islamiyah

Intensitas adalah faktor pendorong yang memperkuat suatu pendapat atau sikap.² Penelitian ini intensitas yang dimaksud ialah pemusatan seluruh aktivitas, penghayatan, rentan waktu dan frekuensi seseorang melakukan tindakan berulang.³ Sedangkan gadget sendiri merupakan sebuah alat elektronik yang memiliki fungsi membantu dalam kehidupan sehari-hari.⁴ Manfaat dari adanya gadget ini bukan hanya sekedar untuk mengakses internet dan hiburan saja, akan tetapi juga dapat digunakan untuk bekerja dan belajar. Jadi intensitas penggunaan gadget memiliki beraneka ragam manfaat serta selalu mengalami peningkatan dalam penggunaannya (internet).

Penelitian ini, penulis meneliti intensitas penggunaan gadget pada peserta didik di Mts Tarbiyatul Islamiyah. Penulis menentukan jumlah populasi dari riset ini ialah seluruh peserta didik di MTs Tarbiyatul Islamiyah yang jumlahnya keseluruhan sekitar 308 orang. Sedangkan jumlah sampelnya, peneliti mengambil 10% dari populasi yaitu 75 orang. Untuk pengambilan datanya, peneliti menggunakan kuesioner (angket)

² Caplin, *Kamus Lengkap Psikologi*, 56.

³ Ajzen, *Attitudes, Personality, and Behavior*, 226–28.

⁴ Januar Sutrisno, “Sikap Konsumen Terhadap Produk Counterfeit (Studi Pada Perilaku Pembelian Gadget Mahasiswa)” (UAJY, 2012), 34.

yang di dalamnya terdapat 30 pertanyaan, dimana terdapat 15 pertanyaan tentang variabel intensitas penggunaan gadget (X) dan 15 pertanyaan tentang variabel perilaku sosial peserta didik (Y).

Variabel intensitas penggunaan gadget terdapat empat indikator yang menjadi dasar dari 15 pertanyaan yang dijadikan angket, diantaranya:⁵

a) Perhatian

Indikator perhatian terdapat 5 pertanyaan yang dibuat oleh peneliti. Item pertanyaan tersebut kemudian disebarikan ke responden agar peneliti mendapatkan data yang dibutuhkan. Setelah datanya terkumpul, peneliti melakukan pengukuran menggunakan skala likert. Berikut hasil data dari beberapa pertanyaan yang sudah digabungkan.

Tabel 4. 44
Indikator Perhatian

Kategori	F	%
Selalu	45	12
Sering	62	17
Kadang-Kadang	144	38
Tidak Pernah	124	33
Jumlah	375	100

b) Penghayatan

Indikator penghayatan, peneliti hanya membuat 1 pertanyaan yang mewakili dari indikator ini. Berikut hasil data yang sudah didapatkan.

⁵ Ajizen, *Attitudes, Personality, and Behavior*, 226–28.

Tabel 4. 45
Indikator Penghayatan

Kategori	F	%
Selalu	28	37
Sering	29	39
Kadang-Kadang	10	13
Tidak Pernah	8	11
Jumlah	75	100

c) Durasi

Indikator durasi terdapat 3 pertanyaan yang mewakili dari indikator ini. Berikut hasil data yang sudah digabungkan.

Tabel 4. 46
Indikator Durasi

Kategori	F	%
Selalu	63	28
Sering	64	28
Kadang-Kadang	54	24
Tidak Pernah	44	20
Jumlah	225	100

d) Frekuensi

Indikator frekuensi terdapat 6 item pertanyaan. Dari beberapa pertanyaan tersebut agar mudah dipahami, maka peneliti menggabungkannya. Berikut hasil data dari indikator ini.

Tabel 4. 47
Indikator Frekuensi

Kategori	F	%
Selalu	90	20
Sering	89	20
Kadang-Kadang	141	31
Tidak Pernah	130	29
Jumlah	450	100

Beberapa data di atas dapat dilihat bahwa pengukurannya menggunakan skala likert dengan 4 kategori yaitu selalu, sering, kadang-kadang, tidak pernah. Untuk mempermudah memahami data tersebut, penulis menggabungkan antara kategori selalu dan sering menjadi satu kategori karena arti dari keduanya hampir sama. Berikut skor keseluruhan dari data angket yang sudah digabungkan.

Tabel 4. 48
Data Variabel Intensitas Penggunaan Gadget

Kategori	F	%
Selalu & Sering	470	42
Kadang-Kadang	349	31
Tidak Pernah	306	27
Jumlah	1125	100

Gambar 4. 3
Data Variabel Intensitas Penggunaan Gadget



Tabel di atas, menyatakan bahwa terdapat intensitas penggunaan gadget pada peserta didik dengan responden yang menjawab “selalu & sering” sebanyak 42%, sedangkan yang memberikan respon “kadang-kadang” sekitar 31%, dan yang menjawab “tidak pernah” hanya 27%. Dari data tersebut, penulis dapat menganalisa bahwa peserta didik di Mts Tarbiyatul Islamiyah tidak mengalami gagap teknologi atau

yang sering disebut gaptেক, karena kebanyakan dari mereka setiap harinya sering menggunakan gadget. Dalam penggunaan gadget ini, peserta didik dapat melakukan banyak hal misalnya seperti:⁶

a) Sarana komunikasi

Peserta didik dapat menggunakan smartphone mereka untuk berkomunikasi antar teman ataupun saudara yang memiliki tempat tinggal yang jauh. Dengan komunikasi ini mereka dapat bertukar kabar melalui chat, telpon, maupun video call.

b) Mengakses informasi

Untuk mendapatkan informasi terbaru juga peserta didik tidak perlu repot-repot mencari dengan bertanya-tanya ke semua orang karena dengan adanya smartphone semua informasi sangatlah mudah untuk diakses atau di dapatkan.

c) Menambah wawasan

Ketika ingin menambah wawasan atau pengetahuan baru peserta didik bisa mencari tentang suatu pembahasan yang diinginkan lewat internet dan disana banyak sekali artikel maupun buku elektronik yang dapat diunduh tanpa mengeluarkan biaya. Selain dengan membaca, peserta didik juga bisa menambah pengetahuan dengan melihat video pembelajaran di youtube, karena disana banyak sekali video-video yang menarik dan dapat mempermudah peserta didik untuk memahami pembahasan yang dicari.

d) Platform hiburan

Selain untuk komunikasi, mengakses informasi dan menambah wawasan, gadget juga bisa digunakan untuk platform hiburan. Misalnya peserta didik bisa menggunakan smartphone untuk bermain game, menonton film dan lain sebagainya.

e) Gaya hidup

Dengan adanya gadget dapat menambah kepercayaan diri seseorang. Misalnya semakin mahal smartphone yang dimiliki maka secara tidak langsung juga kita dapat melihat melihat gaya hidup seseorang.

⁶ Luthfatul Amalia and Khasana Setiaji, "Pengaruh Penggunaan Media Sosial Instagram, Teman Sebaya Dan Status Sosial Ekonomi Orang Tua Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa," *Ekonomic Education Analysis Journal EEAJ* 6 (3) (2017): 837.

2. Perilaku Sosial Peserta Didik di Mts Tarbiyatul Islamiyah

Perilaku adalah sebuah konsep yang mencakup tindakan, aktivitas, respon, gerakan, reaksi dan sejenisnya.⁷ Perilaku juga merupakan hasil kompleksitas interaksi antara karakter individu, situasi sosial, dan lingkungan sekitar. Kata sosial sendiri memiliki makna yang berbeda-beda sesuai dengan pemakaiannya. Istilah sosial pada ilmu sosial merujuk pada objeknya yaitu masyarakat. Selain itu, kata “sosial” juga berkaitan dengan perilaku interpersonal individu atau proses-proses yang bersifat sosial sosial.⁸ Perilaku sosial merupakan dasar dari proses sosial yang terbentuk karena adanya hubungan antar individu, antar kelompok maupun antar individu dengan kelompok.⁹

Riset ini, penulis meneliti tentang perilaku sosial pada peserta didik di Mts Tarbiyatul Islamiyah. Peserta didik pada masa sekolah ini dapat dikatakan sebagai masa remaja, yang mana tingkat penasarannya sangat tinggi terhadap sesuatu yang menarik dan selalu tertarik untuk mencoba hal baru tanpa memperdulikan akibatnya.¹⁰ Selain itu juga, penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat mengganggu proses perilaku sosial. Hal ini terjadi karena gadget merupakan benda yang praktis dan terbaru sehingga memberikan kesenangan bagi penggunaannya.¹¹ Disini penulis membuat 15 pertanyaan tentang variabel perilaku sosial peserta didik (Y).

Variabel perilaku sosial peserta didik terdapat enam indikator yang menjadi dasar dari 15 pertanyaan yang dijadikan angket, diantaranya:¹²

a) Ketergantungan terhadap gadget

Indikator ketergantungan ini, peneliti hanya membuat 1 item pertanyaan. Item pertanyaan tersebut kemudian disebarakan ke responden agar peneliti mendapatkan data yang dibutuhkan. Setelah datanya terkumpul, peneliti melakukan pengukuran menggunakan

⁷ Reber, *The Penguin Dictionary of Psychology*, Terj. Yudi Santoso, 110.

⁸ Supardan, *Pengantar Ilmu Sosial: Sebuah Kajian Pendekatan Struktural*, 27.

⁹ Syahyudin, “Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa,” 2019, 275–76.

¹⁰ Aulia, *Perilaku Sosial Dan Gaya Hidup Remaja*, 3.

¹¹ Fitriana and Dkk, “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga,” *Jurnal Psikoislamedia* 5(2) (2020): 183.

¹² Liliweri, *Komunikasi: Serba Ada Serba Makna*, 851.

skala likert. Hasil data yang sudah diperoleh dapat dilihat melalui tabel berikut ini.

Tabel 4. 49
Indikator Keuntungan Terhadap Gadget

Kategori	F	%
Selalu	8	11
Sering	19	25
Kadang-Kadang	22	29
Tidak Pernah	26	35
Jumlah	75	100

b) Kekerasan dan kesadisan

Indikator kekerasan dan kesadisan, peneliti hanya membuat 1 pertanyaan yang mewakili dari indikator ini. Setelah data yang didapatkan diukur, maka hasil datanya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4. 50
Indikator Kekerasan Dan Kesadisan

Kategori	F	%
Selalu	10	13
Sering	13	17
Kadang-Kadang	34	45
Tidak Pernah	18	24
Jumlah	75	100

c) Perilaku anti sosial

Indikator perilaku anti sosial, peneliti membuat 3 pertanyaan. Setelah diukur menggunakan skala likert, hasil datanya digabungkan menjadi satu dan dapat dilihat melalui tabel di bawah ini.

Tabel 4. 51
Indikator Perilaku Anti Sosial

Kategori	F	%
Selalu	13	6
Sering	14	6
Kadang-Kadang	74	33
Tidak Pernah	124	55
Jumlah	225	100

d) Deindividuasi

Indikator deindividuasi, peneliti hanya membuat 2 pertanyaan yang mewakili dari indikator ini. Setelah data yang diperoleh diukur, maka hasilnya dapat dilihat berikut ini.

Tabel 4. 52
Indikator Deindividuasi

Kategori	F	%
Selalu	17	11
Sering	19	13
Kadang-Kadang	32	21
Tidak Pernah	82	55
Jumlah	150	100

e) Menggunakan handphone di kelas

Indikator ini, peneliti membuat 6 item pertanyaan. Setelah data dari beberapa pertanyaan tersebut terkumpul, maka hasilnya akan digabungkan menjadi satu agar lebih mudah memahaminya. Berikut hasil data dapat dilihat melalui tabel di bawah ini.

Tabel 4. 53
Indikator Menggunakan Handphone Di Kelas

Kategori	F	%
Selalu	25	6
Sering	32	7
Kadang-Kadang	71	16
Tidak Pernah	322	72
Jumlah	450	100

f) Pemborosan biaya

Indikator pemborosan biaya, peneliti hanya membuat 2 pertanyaan. Setelah data yang dibutuhkan terkumpul, maka dilakukan pengukuran menggunakan skala likert dan hasilnya digabungkan menjadi satu agar lebih mudah untuk memahaminya. Berikut hasil datanya dapat diamati melalui tabel berikut ini.

Tabel 4. 54
Indikator Pemborosan Biaya

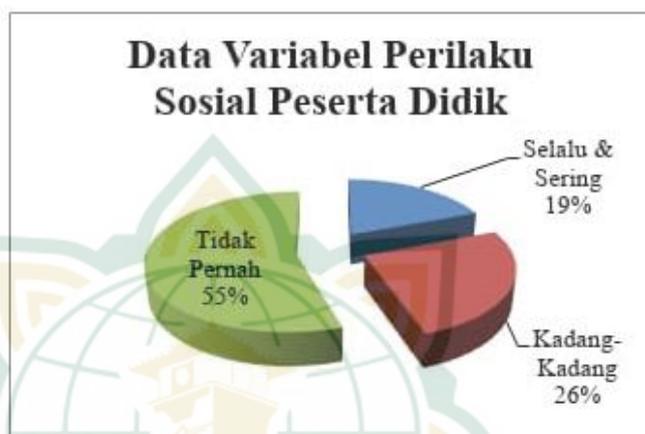
Kategori	F	%
Selalu	25	17
Sering	21	14
Kadang-Kadang	56	37
Tidak Pernah	48	32
Jumlah	150	100

Beberapa data di atas dapat dilihat bahwa pengukurannya menggunakan skala likert dengan 4 kategori yaitu selalu, sering, kadang-kadang, tidak pernah. Untuk mempermudah memahami data tersebut, penulis menggabungkan antara kategori selalu dan sering menjadi satu kategori karena arti dari keduanya hampir sama. Berikut skor keseluruhan dari data angket yang sudah digabungkan.

Tabel 4. 55
Data Variabel Perilaku Sosial Peserta Didik

Kategori	F	%
Selalu & Sering	216	19
Kadang-Kadang	289	26
Tidak Pernah	620	55
Jumlah	1125	100

Gambar 4. 4
Data Variabel Perilaku Sosial Peserta Didik



Berdasarkan tabel di atas, perilaku sosial peserta didik rata-rata menjawab “tidak pernah” dengan presentase 55%. Hal ini terjadi karena peserta didik tidak mengalami ketergantungan terhadap gadget, mereka juga kadang-kadang masih merasa tidak nyaman jika melihat adanya kekerasan, masih peduli terhadap lingkungan sekitar, kebanyakan dari mereka tidak pernah menyamarkan identitas di media sosial, dan tidak pernah menyalahgunakan gadget di dalam kelas karena masih tertibnya peraturan yang melarang peserta didik membawa ponsel ke sekolah, serta mereka juga tidak sering melakukan pemborosan biaya yang mengeluarkan uang untuk keperluan gadget.

Perilaku sosial peserta didik sebagian besar tidak terpengaruh dengan adanya gadget dikarenakan beberapa faktor diantaranya:

a) Faktor Keluarga

Beberapa peserta didik diberikan kepercayaan oleh orang tuanya untuk menggunakan smartphone. Akan tetapi hal tersebut tidak terlepas dari pengawasan orang tua. Untuk menghindari segala sesuatu yang tidak diinginkan, maka orang tua murid selalu mengontrol smartphone anaknya. Jadi kemungkinan terjadi penyalahgunaan gadget itu kecil.

b) Faktor Lingkungan Masyarakat

Kebanyakan lingkungan peserta didik disini masih di area pedesaan, yang mana tidak menjadikan smartphone

sebagai objek utama kegiatan sehari-harinya. Mereka juga masih banyak melakukan kegiatan seperti bermain dengan teman sebaya.

c) Faktor Ekonomi

Keadaan ekonomi dari beberapa peserta didik rata-rata dari keluarga yang menengah kebawah. Sehingga, jika mereka ingin membeli voucher game ataupun belanja online harus menyisihkan uang terlebih dahulu baru membeli segala sesuatu yang diinginkan disaat sudah terkumpul.

Walaupun demikian, masih ada responden yang memberikan jawaban “selalu & sering” meskipun hanya 19%, sedangkan yang memberi respon “kadang-kadang” sebanyak 26%. Dari hal tersebut, peneliti menganalisa bahwa beberapa responden mengalami perubahan sikap karena mereka sudah terpengaruh dengan adanya konten-konten negatif dari gadget, sehingga dapat dengan mudah merubah perilaku sosialnya.

3. Pengaruh Gadget Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik di Mts Tarbiyatul Islamiyah Sokopuluhan Pucakwangi Pati

Berdasarkan riset terdahulu yang dilakukan oleh Maulina dengan judul “Pengaruh Pemakaian Gadget Terhadap Perilaku Sosial Remaja di Desa Kuin-kecil Kecamatan Aluh-aluh Kabupaten Banjar” menunjukkan bahwa hasil penelitian tersebut memperoleh t_{hitung} sebesar 2,859, sedangkan t_{tabel} sebesar 2,048. Jadi, diperoleh nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} yakni $2,859 > 2,048$ yang artinya H_0 diterima dan H_a ditolak. Sehingga, kesimpulan yang dapat diambil adalah terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan gadget smartphone dengan perilaku remaja di desa Kuin-kecil.¹³

Hasil analisis pada penelitian ini, menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan linier, serta terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel gadget (X) dan variabel perilaku sosial peserta didik (Y) dengan korelasi sebesar 0,532 dengan nilai signifikansinya adalah $0,000 < 0,05$. Sehingga hipotesis nol H_0 ditolak dan hipotesis alternatif H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh gadget (X) terhadap perilaku sosial peserta didik (Y)” dengan nilai koefisien

¹³ Maulina, “Pengaruh Pemakaian Gadget Terhadap Perilaku Sosial Remaja Di Desa Kuin-Kecil Kecamatan Aluh-Aluh Kabupaten Banjar,” 117.

determinasinya sebesar 28,3% atau 28% yang artinya berpengaruh positif. Jadi, jika penggunaan gadget tinggi maka perilaku sosial peserta didik tinggi juga dan begitupun sebaliknya.

Hasil uji t menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara variabel X dan variabel Y . Hal ini dibuktikan dengan hasil uji t sebesar 5,370 berbanding dengan t_{tabel} pada taraf signifikan 10% sebesar 0,1914, maka H_α diterima. Selain itu diperoleh persamaan regresi $Y = 23,152 + 0,592X$. Persamaan tersebut sesuai dengan rumus regresi linier sederhana yaitu $Y = a+bX$, dimana Y merupakan variabel terikat, a ialah konstanta, sedangkan b ialah koefisien regresi untuk variabel bebas (X). Sehingga pada uji t ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y , atau dengan kata lain menerima H_α dan menolak H_0 .

Sedangkan konstantanya sebesar 23,152 yang artinya jika penggunaan gadget (X) nilainya 0, maka perilaku sosial peserta didik (Y) nilainya sebesar 23,152. Koefisien regresi variabel perilaku sosial peserta didik sebesar 0,592 yang artinya jika penggunaan gadget mengalami kenaikan 1, maka perilaku sosial peserta didik (Y) akan mengalami peningkatan sebesar 0,592. Koefisien bersifat positif artinya terjadi hubungan positif antara variabel gadget (X) dan variabel perilaku sosial peserta didik (Y), yang mana semakin meningkat penggunaan gadget maka semakin meningkat juga perilaku sosial peserta didik.

Demikian dapat disimpulkan bahwa intensitas penggunaan gadget sejalan dengan perilaku sosial peserta didik, dimana keduanya memiliki pengaruh yang rendah. Hal ini linier dengan data deskriptif yang ditampilkan. Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh gadget terhadap perilaku sosial peserta didik di MTs Tarbiyatul Islamiyah dengan tingkat kategorinya yang rendah.