

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Objek Pengujian

a. Profil Sekolah Dasar Negeri Jatisari

Nama Yayasan : Sekolah Dasar Negeri Jatisari

Alamat : Desa Jatisari, Rt 02 Rw 01

Kecamatan : Nalumsari

Kabupaten : Jepara

Provinsi : Jawa Tengah

Kepemilikan Tanah : Milik Sendiri/ Wakaf

Didirikan pada : 1964

b. Sejarah Singkat SDN Jatisari

Tahun 1964, SDN Jatisari didirikan oleh Bapak Muslim yang terletak ditengah pemukiman warga RT 02 RW 01 dukuh Ngemplak. Sekolah ini dibangun oleh warga masyarakat secara gotong royong. Awal mula berdiri, sekolah ini hanya memiliki dua (2) ruang kelas untuk belajar. Lambat laun bertambahnya tahun, dengan bergantinya penerus pimpinan sekolah bertambah juga jumlah ruang kelas yang difungsikan untuk kegiatan belajar mengajar. Selain ruang kelas yang ditambah, ada juga penambahan fasilitas seperti toilet, dan perpustakaan. Mulai pada tahun 1966, kegiatan belajar mengajar sudah mulai tertata dengan adanya aturan-aturan sekolah yang sebelumnya belum dibuat. Setelah mendapatkan bantuan dari pemerintah, SDN Jatisari mulai menyempurnakan bangunana sekolah hingga memiliki beberapa ruangan yang dapat difungsikan untuk fasilitas kegiatan pembelajaran.

c. Letak Geografis Sekolah Dasar Negeri Jatisari.

Sekolah Dasar Negeri Jatisari Nalumsari Jepara yang beralamatkan di desa Jatisari 02/01 Nalumsari Jepara merupakan satu-satunya sekolah dasar yang ada di desa Jatisari. Dengan batas wilayah secara geografis yaitu sebagai berikut:

- 1) Sebelah Utara dengan Desa Gemiring Lor, tepatnya di dusun Balekambang
- 2) Sebelah Timur dengan Desa Gemiring Kidul
- 3) Sebelah Selatan dengan Desa Pringulis

- 4) Sebelah Barat dengan Desa Singaraja.
- d. Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah
- Sekolah Dasar Negeri Jatisari memiliki sebuah visi yaitu terampil, berbudi luhur, serta cerdas berdasarkan IMTAQ dan IPTEK. Berdasarkan visi tersebut, maka visi Sekolah Dasar Negeri Jatisari merupakan:
- 1) Mewujudkan siswa berperilaku ahlaqul karimah
 - 2) Menumbuhkembangkan sikap jujur, disiplin, tanggung jawab dan sikap sosial lainnya dalam setiap perbuatan
 - 3) Melaksanakan proses pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan
 - 4) Mencapai prestasi akademik yang optimal berwawasan iptek
 - 5) Mengembangkan kegiatan pengembangan diri untuk memperoleh keterampilan sebagai bekal kecakapan hidupnya.
- Berdasarkan visi dan misi tersebut, sekolah mempunyai tujuan sebagai berikut:
- 1) Menciptakan lingkungan yang santun, saling mengagumi, dan saling mengagumi antar komponen sekolah
 - 2) Menciptakan stabilitas antara IQ, EQ, dan SQ
 - 3) Pengakuan keberhasilan yang paling luar biasa dengan bantuan penggunaan semua anggota sekolah
 - 4) Pengenalan lingkungan yang sejuk, nyaman, sehat, dan asri.
- e. Kesiswaan SDN Jatisari
- Kesiswaan di SDN Jatisari meliputi hal-hal sebagai berikut:
- 1) Jumlah Peserta Didik
- Peserta didik di SDN Jatisari Nalumsari Jepara tahun pelajaran 2020/2021 berjumlah 195 anak, dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 105 anak dan jumlah siswa perempuan sebanyak 90 anak.

Tabel 4.1
Jumlah Keseluruhan Siswa SDN Jatisari
Nalumsari Jepara

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Peserta ajar
I	15	8	23
II	14	16	30
III	21	18	39
IV	18	14	32
V	20	19	39
VI	17	15	32
Jumlah	105	90	195

- 2) Waktu di dalam kelas
 - a) Sebelum memulai pembelajaran, berdoa terlebih dahulu dan dipimpin oleh ketua kelas
 - b) Memberi salam kepada guru sebelum pembelajaran dimulai
 - c) Siswa tidak boleh membuat keributan pada saat kegiatan belajar mengajar dimulai
 - d) Siswa tidak boleh meninggalkan kelas pada saat kegiatan belajar dimulai kecuali ada alasan tertentu.
- 3) Waktu jam istirahat
 - a) Pada saat jam istirahat, siswa keluar kelas dengan tertib
 - b) Saat jam istirahat, siswa tidak diperkenankan untuk meninggalkan sekolah
 - c) Pada saat bel masuk berbunyi, siswa ke dalam kelas masing-masing dengan tertib kemudian duduk di tempat duduk masing-masing
- 4) Waktu jam pulang
 - a) Sebelum bel pulang berbunyi, guru memberikan sedikit penjelasan ulang mengenai pelajaran yang diajarkan pada hari itu
 - b) Setelah memberikan sedikit penjelasan, guru memberikan beberapa pertanyaan. Bagi siswa yang bisa menjawab pertanyaan tersebut, diperbolehkan untuk pulang duluan

- c) Setelah guru selesai memberikan pertanyaan, siswa lainnya diperbolehkan meninggalkan kelas dengan tertib.
- f. Kepegawaian SDN Jatisari

Program kerja SDN Jatisari Nalumsari Jepara Tahun Pelajaran 2022 ada dua jenis kegiatan, yaitu guru dan staf tata usaha. Sasaran yang ingin dicapai dalam kegiatan guru adalah berusaha melengkapi guru di bidang studi sesuai dengan ketentuan, mewajibkan guru untuk meningkatkan wawasan keilmuan, dan menambah wawasan.

Tata tertib guru dan staf diatur oleh kemenag, contohnya seperti absensi guru dan pegawai. Absensi guru dan pegawai dilakukan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Absensi jadwal masuk pukul 07.00 WIB dan jadwal pulang pukul 14.15 WIB. Selain itu, tata usaha juga memiliki beberapa tujuan yang akan dicapai, seperti membuat program usaha, menyimpan dan melengkapi data, dan lain sebagainya.

Adapun tingkah dan perilaku guru di SDN Jatisari diatur oleh kode etik guru. Berikut ini isi kode etik guru:

- 1) Guru berbakti membimbing anak didik seutuhnya untuk membentuk manusia pembangunan yang ber-Pancasila
- 2) Guru memiliki kejujuran profesional dalam menerapkan kurikulum sesuai dengan kebutuhan anak didik masing-masing
- 3) Guru mengadakan komunikasi, terutama dalam memperoleh informasi tentang anak didik, tetapi menghindarkan diri dari segala bentuk penyalahgunaan
- 4) Guru menciptakan suasana kehidupan sekolah dan memelihara hubungan dengan orang tua murid sebaik-baiknya bagi kepentingan anak didik
- 5) Guru memelihara hubungan baik dengan masyarakat sekitar sekolahnya maupun masyarakat yang lebih luas untuk kepentingan pendidikan
- 6) Guru secara sendiri atau bersama-sama berusaha mengembangkan dan meningkatkan mutu profesinya
- 7) Guru menciptakan dan memelihara hubungan antar sesama guru baik berdasarkan lingkungan kerja maupun di dalam lingkungan keseluruhan

- 8) Guru secara bersama-sama memelihara, membina dan meningkatkan mutu organisasi guru profesional sebagai saran pengabdianya
- 9) Guru melaksanakan segala ketentuan yang merupakan kebijakan pemerintah dalam bidang pendidikan.

Selain kode etik guru, staf tata usaha juga memiliki tugas dalam melaksanakan ketatausahaan sekolah dan memiliki tanggung jawab kepada kepala sekolah sebagai berikut:

- 1) Membuat susunan program tata usaha sekolah
- 2) Mengelola keuangan sekolah
- 3) Mengurus administrasi ketenagaan dan siswa
- 4) Membina dan mengembangkan karir pegawai tata usaha
- 5) Membuat susunan administrasi perlengkapan sekolah
- 6) Membuat susunan dan menyajikan data/ statistik sekolah
- 7) Mengkoordinasikan dan melaksanakan K3/ 6K
- 8) Menyusun laporan pelaksanaan kegiatan kepengurusan tata usaha secara berkala.

Tabel 4.2
Kepegawaian SDN Jatisari

No	Nama	TTL	TMT	Status
1	Seger, S.Pd.SD.	Jepara, 05-04- 1965	01/03/2021	Kepala Sekolah
2	Meila Nor Santi, S.Pd.	Jepara, 25-03- 1994	01/04/2021	Pengajar Tetap
3	Mastur, S.Pd.SD.	Jepara, 01-09- 1961	01/06/2004	Pengajar Tetap
4	Munasaroh, S.Pd.	Jepara, 27-07- 1989	01/07/2012	Pengajar Tetap
5	Arifta Fella Shofa, S.Pd.	Jepara, 20-05- 1993	01/07/2015	Pengajar Tetap
6	Khoirul Muntahiyah,	Jepara, 01-08-	01/04/2021	Pengajar Tetap

	S.Pd.	1986		
7	Noor Avni Anistiqomah, S.Pd.	Jepara, 09-10-1976	01/06/2014	Pengajar Tetap
8	Safa'atun, S.Pd.	Jepara, 27-01-1972	01/06/2003	Pengajar Tetap

g. Sarana dan Prasarana SDN Jatisari

Sama halnya dengan sekolah dasar lainnya, di SDN Jatisari memiliki bangunan sekolah lantai satu dan juga memiliki fasilitas sarana dan prasarana yang cukup baik dan memadai yang dapat menunjang kelancaran aktivitas belajar mengajar di sekolah.

Adapun sarana dan prasarana yang dimiliki SDN Jatisari meliputi:

- 1) Bangunan sekolah
- 2) Ruang perpustakaan
- 3) Ruang UKS
- 4) Peralatan kegiatan pembelajaran olahraga

2. Analisis Data (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Uji Pra syarat, Uji Hipotesis)

a. Uji Validitas

Uji validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan suatu instrumen. Suatu instrumen pengukuran dapat dikatakan valid jika instrumen tersebut dapat mengukur apa yang seharusnya diukur dengan tepat. Untuk pengujian instrument ini, peneliti menggunakan 25 sampel yang diambil secara random. Pengambilan keputusan valid atau tidaknya soal-soal yang diujikan dinyatakan berdasarkan komparasi rhitung dengan rtabel.

Taraf signifikan yang difungsikan yaitu 5% (0,05) dengan n= 25. Untuk itu, dapat dilihat bahwa rtabel pada pengujian ini yaitu 0,396. Untuk melihat tingkat validasi soal-soal, maka digunakan perhitungan melalui program SPSS 25.

Kriteria dalam pengujian ini yaitu:

- 1) Jika rhitung > rtabel maka data dinyatakan valid.
- 2) Jika rhitung < rtabel maka data dinyatakan tidak valid.

Adapun hasil perhitungan uji validitas Penggunaan Gadget (X) menggunakan program SPSS 25 dapat dilihat pada tabel.

Tabel 4.3
Hasil Uji Validitas Penggunaan Gadget (X)

No. Item	Koefisien Korelasi	r Tabel N = 25	Keterangan
X1	0,469	0,396	Valid
X2	0,016	0,396	Tidak Valid
X3	0,516	0,396	Valid
X4	0,411	0,396	Valid
X5	0,448	0,396	Valid
X6	-0,083	0,396	Tidak Valid
X7	0,068	0,396	Tidak Valid
X8	0,417	0,396	Valid
X9	0,561	0,396	Valid
X10	0,482	0,396	Valid
X11	0,578	0,396	Valid
X12	0,403	0,396	Valid
X13	0,220	0,396	Tidak Valid
X14	0,543	0,396	Valid
X15	0,498	0,396	Valid
X16	0,486	0,396	Valid
X17	0,757	0,396	Valid
X18	0,521	0,396	Valid
X19	0,478	0,396	Valid
X20	0,553	0,396	Valid
X21	0,441	0,396	Valid

Berdasarkan hasil uji kevalidan diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa item soal yang memiliki nilai koefisien korelasi lebih dari rtabel (0.396), maka dinyatakan valid. Jika ada item soal yang memiliki nilai koefisiensi kurang dari rtabel, maka dinyatakan tidak valid.

Adapun hasil perhitungan uji validitas Perilaku Sosial (Y) menggunakan program SPSS 25 dapat dilihat pada tabel

Tabel 4.4
Hasil Uji Validitas Perilaku Sosial (Y)

No. Item	Koefisien Korelasi	r Tabel N = 25	Keterangan
Y1	0,408	0,396	Valid
Y2	0,032	0,396	Tidak Valid
Y3	0,669	0,396	Valid
Y4	0,587	0,396	Valid
Y5	-0,104	0,396	Tidak Valid
Y6	0,438	0,396	Valid
Y7	0,434	0,396	Valid
Y8	0,429	0,396	Valid
Y9	0,538	0,396	Valid
Y10	0,081	0,396	Tidak Valid
Y11	0,453	0,396	Valid
Y12	0,807	0,396	Valid
Y13	-0,026	0,396	Tidak Valid
Y14	0,647	0,396	Valid
Y15	0,542	0,396	Valid

Dengan demikian, berdasarkan hasil dari tabel diatas, data yang nilai koefisien korelasi lebih dari rtabel (0,396) dinyatakan valid, sedangkan nilai koefisien korelasi yang kurang dari rtabel maka dinyatakan tidak valid.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan instrumen pengujian yang digunakan untuk melihat suatu item soal dapat dinyatakan reliabel dan persisten dalam memberikan hasil ukur yang serupa. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan rumus Alpha Cronbach untuk melakukan uji reliabilitas.

Kriteria dalam pengujian ini yaitu:

- 1) Jika nilai *Cronbach Alpha* \geq rtabel maka data dinyatakan reliabel.
- 2) Jika nilai *Cronbach Alpha* \leq rtabel maka data dinyatakan tidak reliabel.

Adapun hasil perhitungan uji reliabilitas Penggunaan *Gadget* (X) menggunakan program SPSS 25 dapat dilihat pada tabel

Tabel 4.5
Hasil Uji Reliabilitas Penggunaan Gadget (X)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.821	17

Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas menggunakan SPSS 25 diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai *Cronbach Alpha* \geq rtabel yaitu $0,873 \geq 0,6$ maka data dinyatakan reliabel dan dapat difungsikan sebagai instrument dalam pengujian ini.

Adapun hasil perhitungan uji reliabilitas Perilaku Sosial (Y) menggunakan program SPSS 25 dapat dilihat pada tabel

Tabel 4.6
Hasil Uji Reliabilitas Penggunaan Gadget (X)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.793	11

Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas menggunakan SPSS 25 diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai *Cronbach Alpha* \geq rtabel yaitu $0,873 \geq 0,6$ maka data dinyatakan reliabel dan dapat difungsikan sebagai instrument dalam pengujian ini.

c. Analisis Uji Hipotesis

1) Analisis Pendahuluan

Data hasil pengujian yang telah terkumpul melalui penyebaran angket kepada sejumlah responden kemudian penulis akan mendeskripsikan masing-masing variabel menggunakan pendekatan deskriptif statistic sebagai berikut:

Tabel 4.7
Hasil Uji Statistik Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Gadget</i>	25	38	68	52.28	8.687
Perilaku	25	29	50	37.68	6.270
Absah N (listwise)	25				

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa hasil dari penyebaran angket yang diberikan kepada 25 responden, bahwa variabel penggunaan *gadget* memiliki nilai minimum 38 dan nilai maksimum 68. Untuk nilai rata-rata penggunaan *gadget* memiliki nilai 52,28 dengan nilai standar deviasi 8,687. Sedangkan untuk variabel perilaku sosial memiliki nilai minimum 29 dan nilai maksimum 50. Untuk nilai rata-rata variabel perilaku sosial memiliki nilai 37,68 dengan standar deviasi 6,270.

Langkah-langkah berikutnya yaitu mencari kelas interval untuk memasukan kategori nilai rerata dari variabel penggunaan *gadget* dan perilaku sosial sebagai berikut:

a) Hasil Nilai Angket Penggunaan *Gadget*

Untuk hasil data angket yang diperoleh dari skala *likert* dan telah ditabulasikan sehingga mendapatkan distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4.8
Distribusi Frekuensi Penggunaan *Gadget* (X)

Skor (X)	Frekuensi (f)	X.f
38	1	38
42	3	126
43	2	86
46	2	92
47	1	47
48	2	96
50	1	50
51	1	51
52	1	52
56	2	112
57	2	114
60	1	60
61	1	61
63	2	126
64	1	64
65	1	65
68	1	68
TOTAL	N= 25	$\sum X.f = 1308$

Hasil dari data nilai angket tersebut selanjutnya akan distribusikan ke dalam tabel distribusi frekuensi untuk menghitung nilai rerata kelas (*mean*) melalui data yang sudah terkumpul dari angket yang telah disebar kepada 25 responden yang terdiri atas 21 soal. Kemudian dari perolehan skor variabel X dapat diketahui :

- a) Nilai tertinggi = 38
- b) Nilai terendah = 68
- c) Nilai rerata (*mean*)

$$\begin{aligned}\bar{X} &= \frac{\sum X}{N} \\ &= \frac{1308}{25} \\ &= 52,28\end{aligned}$$

- d) Menentukan Nilai Interval

Supaya data variabel penggunaan *gadget* (X) dapat tersusun secara sistematis, langkah selanjutnya yaitu mencari nilai tertinggi, nilai terendah, *range*, dan nilai *interval* sebagai berikut:

- a) Nilai tertinggi (H) dan nilai terendah (L)

$$\text{Nilai H} = 68$$

$$\text{Nilai L} = 38$$

- b) Nilai *Range* (R)

$$R = H - L + 1 \text{ (bilangan konstan)}$$

$$= 68 - 38 + 1$$

$$= 31$$

- c) Nilai *Interval*

$$I = \frac{R}{K}$$

$$= \frac{31}{4}$$

$$= 7,75 \text{ (dibulatkan menjadi 8)}$$

Keterangan:

I = nilai *interval*

R = nilai *range*

K = jumlah alternatif jawaban

Hasil perhitungan di atas dapat diperoleh nilai interval 7,75 yang dibulatkan menjadi 8. Sehingga dapat diambil kelipatan 8 untuk menentukan kelas *interval* pada variabel penggunaan *gadget*. Berikut tabel kelas *interval* penggunaan *gadget*:

Tabel 4.9
Nilai Interval Penggunaan Gadget (X)

No.	Interval	Kategori
1.	38 – 45	Kurang
2.	46 – 53	Cukup
3.	54 – 61	Baik
4.	62 – 69	Sangat Baik

Hasil perhitungan nilai *mean* dari penggunaan *gadget* di SDN Jatisari diatas menunjukkan angka 52,28 yang berarti termasuk dalam kategori ”Cukup” karena termasuk dalam nilai *interval* 46 – 53.

b) Hasil Nilai Angket Perilaku Sosial (Y)

Untuk hasil data angket yang diperoleh dari skala *likert* dan telah ditabulasikan sehingga mendapatkan distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4.10
Distribusi Frekuensi Perilaku Sosial (Y)

Skor (Y)	Frekuensi (f)	Y.f
29	1	29
30	1	30
31	3	93
32	2	64
33	1	33
34	2	68
36	3	108
37	2	74
39	1	39
40	1	40
41	1	41
43	1	43
44	1	44
45	1	45
47	3	141
50	1	50
TOTAL	N= 25	$\sum Y.f = 942$

Hasil dari data nilai angket tersebut selanjutnya akan distribusikan ke dalam tabel distribusi frekuensi untuk menghitung nilai rata-rata kelas (*mean*) melalui data yang sudah

terkumpul dari angket yang telah disebar kepada 25 responden yang terdiri atas 15 soal. Kemudian dari perolehan skor variabel Y dapat diketahui :

- a) Nilai tertinggi = 29
- b) Nilai terendah = 50
- c) Nilai rerata (*mean*)

$$\begin{aligned}\bar{X} &= \frac{\sum X}{N} \\ &= \frac{942}{25} \\ &= 37,68\end{aligned}$$

- d) Menentukan Nilai Interval

Supaya data variabel perilaku sosial (Y) dapat disusun secara sistematis, langkah berikutnya merupakan menemukan nilai terbaik, nilai terburuk, *range*, dan nilai *interval* sebagai berikut:

- d) Nilai tertinggi (H) dan nilai terendah (L)

$$\text{Nilai H} = 29$$

$$\text{Nilai L} = 50$$

- e) Nilai *Range* (R)

$$R = H - L + 1 \text{ (bilangan konstan)}$$

$$= 50 - 29 + 1$$

$$= 21 + 1$$

$$= 22$$

- f) Nilai *Interval*

$$\begin{aligned}I &= \frac{R}{K} \\ &= \frac{22}{4}\end{aligned}$$

$$= 5,5 \text{ (dibulatkan menjadi 6)}$$

Keterangan:

I = nilai *interval*

R = nilai *range*

K = jumlah alternatif jawaban

Hasil perhitungan di atas dapat diperoleh nilai interval 5,5 yang dibulatkan menjadi 6. Sehingga dapat diambil kelipatan 8 untuk menentukan kelas *interval* pada variabel perilaku sosial. Berikut tabel kelas *interval* perilaku sosial:

Tabel 4.11
Nilai Interval Perilaku Sosial (Y)

No.	Interval	Kategori
1.	29 – 34	Kurang
2.	35 – 40	Cukup
3.	41 – 46	Baik
4.	47 – 52	Sangat Baik

Hasil perhitungan nilai *mean* dari perilaku sosial di SDN Jatisari diatas menunjukkan angka 37,68 yang berarti termasuk dalam kategori "Cukup" karena termasuk dalam nilai *interval* 35 - 40.

2) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah populasi berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dapat mengetahui apakah distribusi data tersebut mengikuti atau mendekati normal atau tidak.

Taraf signifikan yang difungsikan untuk pengambilan keputusan pada uji normalitas yaitu:

- a) Jika nilai signifikasi > 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal
- b) Jika nilai signifikasi < 0,05 maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal

Tabel 4.12
Hasil Uji Normalitas
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Gadget	.130	25	.200*	.946	25	.201
Perilaku sosial	.143	25	.199	.928	25	.079

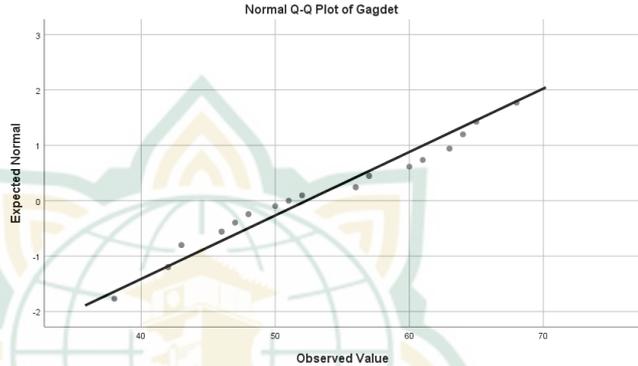
*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

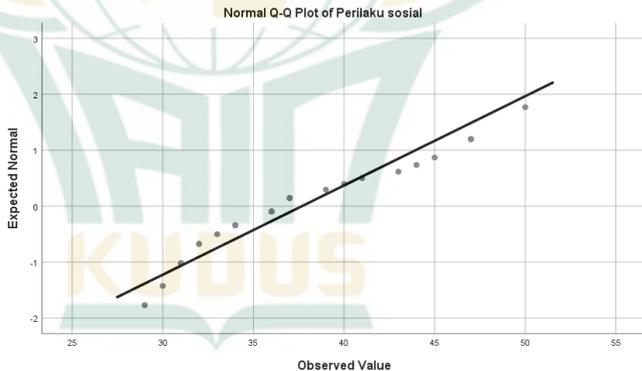
Berdasarkan hasil uji normalitas, diketahui nilai signifikansi penggunaan gadget $0,200 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal. Sedangkan nilai signifikansi perilaku sosial $0.199 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

Adapun untuk uji normalitas dapat dilihat dari grafik *normal probability plot*, dimana grafik yang ditunjukkan pada *normal probability plot* data menyebar disekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal.

Grafik 4.1



Grafik 4.2



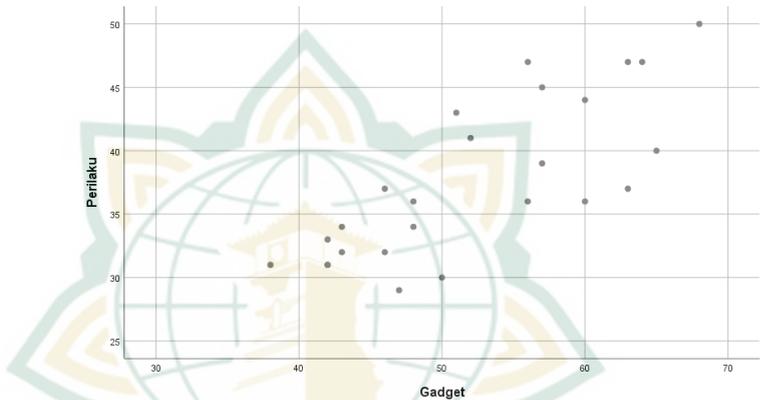
3) Uji Linieritas

Uji linieritas digunakan untuk memperlihatkan bagaimana keadaan hubungan antara variabel dependen dan independen bersifat linier (garis lurus) dalam range variabel independen tertentu. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan uji linierritas data dengan menggunakan diagram pencar (*scatter plot*) yang digunakan untuk mendeteksi data otler, dengan memberi tambahan

garis regresi. Untuk kriteria hasil uji linieritas adalah :

- a) Apabila grafik mengarah ke sebelah kanan atas, maka data dinyatakan ke dalam kategori linier.
- b) Apabila grafik mengarah ke sebelah kiri, maka data dinyatakan ke dalam kategori tidak linier.

Grafik 4.3
Hasil Uji Linieritas



Hasil dari uji linieritas dapat dilihat dari grafik diatas, dimana grafik tersebut terlihat regresi yang membentuk bidang ke arah kanan atas. Jadi, hal ini membuktikan bahwa adanya hubungan yang linier dan positif antara variabel *gadget* (x) dengan variabel perilaku (y), sehingga model regresi dapat digunakan.

4) Uji Asosiatif

Tahap selanjutnya yaitu analisis uji hipotesis, dimana analisis ini bertujuan untuk membuktikan kebenaran hipotesis yang telah diajukan oleh peneliti. Pada tahap ini, peneliti menggunakan uji hipotesis asosiatif, dimana peneliti menggunakan analisis regresi sederhana. Adapun langkah-langkah persamaan regresi sederhana adalah sebagai berikut:

- a) Membuat Tabel Penolong

Sebelum menganalisis regresi linier, langkah awal yang dilakukan yaitu membuat tabel penolong. Tabel penolong difungsikan untuk menghitung persamaan regresi linier sederhana dengan tujuan untuk memperoleh hasil dari skala

pengukuran, kemudian peneliti membuat tabel dari data hasil penyebaran skala pengukuran yang digunakan untuk membantu menganalisis regresi sederhana.

Tabel 4.13
Tabel Penolong untuk Menghitung
Persamaan Regresi dan Korelasi Sederhana

No. Resp.	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	57	45	3249	2025	2565
2	65	40	4225	1600	2600
3	48	36	2304	1296	1728
4	57	39	3249	1521	2223
5	43	34	1849	1156	1462
6	42	33	1764	1089	1386
7	63	37	3969	1369	2331
8	60	44	3600	1936	2640
9	56	36	3136	1296	2016
10	64	47	4096	2209	3008
11	51	43	2601	1849	2193
12	52	41	2704	1681	2132
13	68	50	4524	2500	3400
14	63	47	3969	2209	2961
15	38	31	1444	961	1178
16	42	31	1764	961	1302
17	46	37	2116	1369	1702
18	61	36	3721	1296	2196
19	43	32	1849	1024	1376
20	42	31	1764	961	1302
21	48	34	2304	1156	1632
22	56	47	3136	2209	2632
23	47	29	2209	841	1363
24	46	32	2116	1024	1472
25	50	30	2500	900	1500
N	∑X	∑Y	∑X²	∑Y²	∑XY
25	1308	942	70262	36438	50300

Diketahui:

$$\begin{array}{lcl}
 N & = & 25 \\
 \sum X & = & 1308 \\
 \sum Y & = & 942 \\
 \sum X^2 & = & 70262 \\
 \sum Y^2 & = & 36438 \\
 \sum XY & = & 50300
 \end{array}$$

b) Mencari Korelasi

Mencari nilai korelasi antara penggunaan *gadget* dengan perilaku sosial siswa kelas besar di SDN Jatisari Nalumsari Jepara dengan menggunakan rumus dibawah ini:

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

$$r_{xy} = \frac{25 \cdot 50300 - (1308) \cdot (942)}{\sqrt{[25 \cdot (70262) - (1308)^2][25 \cdot (36438) - (942)^2]}}$$

$$= \frac{1257500 - 123136}{\sqrt{[1756550 - 1710864][910950 - 887364]}}$$

$$= \frac{25364}{\sqrt{[45686][23586]}}$$

$$= \frac{25364}{\sqrt{1077549996}}$$

$$= \frac{25364}{32826,05}$$

$$= 0,7726 \text{ (dibulatkan menjadi } 0,773)$$

Berdasarkan konsekuensi di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai korelasi antara penggunaan *gadget* dan perilaku sosial merupakan 0,773. Jika data dihitung dengan menggunakan SPSS, maka hasil perhitungan data yang didapat mungkin mirip dengan hitungan manual. Berikut ini hasil pengujian menggunakan SPSS:

Tabel 4.14
Uji Korelasi Penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku Sosial

		<i>Gadget</i>	Perilaku Sosial
<i>Gadget</i>	Person Correlation	1	.773**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	25	25
Perilaku Sosial	Pearson Correlation	.773**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	25	25

**Correlation is significant at the 0,01 level (2-tailed)

Penafsiran terhadap koefisien dapat digolongkan kuat atau lemah berpedoman pada ketentuan di tabel berikut ini:

Tabel 4.15
Kriteria Penafsiran Koefisien Korelasi

No.	Interval Koefisien	Tingkat Relasi
1	0,00 – 0,199	Sangat Rendah
2	0,20 – 0,399	Rendah
3	0,40 – 0,599	Sedang
4	0,60 – 0,799	Kuat
5	0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Nilai koefisien pada korelasi antara penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa besar di SDN Jatisari sebesar 0,773. Jika diterapkan pada tabel diatas, maka hasil korelasi termasuk ke dalam kategori “Kuat”. Jadi, dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang kuat antara penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa kelas besar di SDN Jatisari Nalumsari Jepara.

- c) Menghitung Koefisien Determinasi (Kd) menggunakan rumus dibawah ini:

$$\begin{aligned} Kd &= R_{xy}^2 \times 100\% \\ &= (0,773)^2 \times 100\% \\ &= 0,597 \times 100\% \\ &= 59,7\% \end{aligned}$$

Dapat ditarik kesimpulan bahwa koefisien determinasi variabel penggunaan gadget pada perilaku sosial siswa merupakan 59,7%. Sehingga penggunaan gadget akan memiliki kekuatan pada perilaku sosial siswa senilai 59,7% dan selebihnya dipengaruhi oleh faktor lainnya yang berbeda yang tidak diuji pada pengujian ini.

- d) Menghitung nilai a dan b

$$\begin{aligned} a &= \frac{(\sum y)(\sum x^2) - (\sum x)(xy)}{n \sum x^2 - (\sum x)^2} \\ &= \frac{(942)(70262) - (1308)(50300)}{25(70262) - (1308)^2} \\ &= \frac{66186804 - 65792400}{1756550 - 1710864} \\ &= \frac{394404}{45686} \\ &= 8,6329 \text{ (dibulatkan menjadi 8,633)} \end{aligned}$$

Berdasarkan perolehan perhitungan manual diatas, dapat diperoleh nilai a sebesar 8,633.

Sedangkan data yang diolah dengan menggunakan SPSS akan menghasilkan nilai yang sama dengan perhitungan manual yaitu nilai a sebesar 8,633.

$$\begin{aligned}
 b &= \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{n \sum x^2 - (\sum x)^2} \\
 &= \frac{25(50300) - (1308)(942)}{25(70262) - (1308)^2} \\
 &= \frac{1257500 - 1232136}{1756550 - 1710864} \\
 &= \frac{25364}{45686} \\
 &= 0,555
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perolehan perhitungan manual diatas, dapat diperoleh nilai b sebesar 0,555. Sedangkan data yang diolah dengan menggunakan SPSS akan menghasilkan nilai yang sama dengan perhitungan manual yaitu nilai b sebesar 0,555.

Tabel 4.16 Koefisien nilai a dan b
Coefficients^a

Model		Unstandardi	Standar	t	Sig.
		zed	zed		
		Coefficients	Coefficients		
		Std.			
		Error	Beta		
1	(Constant)	8.633	5.042	1.712	.100
	Gadget	.555	.095	.773	.000

a. Dependent Variable: Perilaku sosial

e) Menyusun Persamaan Regresi

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disusun persamaan regresi dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \hat{Y} &= a + bX \\
 &= 8,633 + 0,555X
 \end{aligned}$$

Berdasarkan persamaan regresi linier di atas, maka dapat diartikan bahwa :

a) Persamaan regresi linier di atas mempunyai nilai konstanta sebesar 8,633 menyatakan bahwa tidak ada penggunaan *gadget* maka dianggap konstan dan skor nilai variabel perilaku sosial sebesar 8,633

b) Koefisien regresi penggunaan *gadget* sebesar 0,555 menyatakan bahwa setiap penambahan 1, maka akan menaikkan perilaku sosial peserta ajar sebesar 0,555.

Keterangan:

Y: subjek dalam variabel dependen

a: nilai Y bila X = 0 (konstan)

b: angka koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan (+) atau penurunan (-) variabel prediktor

X: subjek pada variabel prediktor yang mempunyai nilai tertentu.

f) Uji t

Uji t difungsikan untuk mengetahui apakah variabel bebas (X) berpengaruh terhadap variabel terikat (Y). berikut ini rumus untuk mencari uji t:

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \\
 &= \frac{0,7726\sqrt{25-2}}{\sqrt{1-(0,7726)^2}} \\
 &= \frac{0,7726\sqrt{23}}{\sqrt{1-0,596}} \\
 &= \frac{0,7726-4,795}{\sqrt{0,404}} \\
 &= \frac{3,7046}{0,6356} \\
 &= 5,828 \text{ (dibulatkan menjadi 5,83)}
 \end{aligned}$$

Adapun hasil perhitungan melalui SPSS sebagai berikut:

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	8.633	5.042		1.712	.100
	Gadget	.555	.095	.773	5.838	.000

a. Dependent Variable: Perilaku sosial

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, dapat diketahui bahwa variabel penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap perilaku sosial

siswa. Variabel independen dikatakan berpengaruh apabila nilai signifikan $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan tingkat signifikan kurang dari ($<0,05$). Nilai t_{hitung} pada variabel penggunaan *gadget* sebesar 5,838 lebih besar daripada t_{tabel} (1,708) dengan tingkat signifikansi 0,000 dimana nilai signifikan kurang dari 0,05. Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa hipotesis menyatakan adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa.

5) Analisis Lanjut

Analisis ini merupakan pengelolaan lebih lanjut dari uji hipotesis. Hal ini dibuat interpretasi lebih lanjut terhadap hasil yang diperoleh dengan cara mengkonsultasikan nilai hitung yang diperoleh dengan nilai tabel dengan taraf signifikan 5% dengan kemungkinan:

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak atau H_a diterima

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima atau H_a ditolak.

Berdasarkan hasil pengujian ini, maka dilakukan analisis lebih lanjut. Berikut penjelasan lebih lanjut mengenai hasil pengujian ini:

a) Analisis lanjut pada koefisien korelasi

Pada taraf signifikan 5% untuk jumlah responden N sebanyak 25 terdapat pada r_{tabel} adalah = 0,3961 sedangkan $r_{observasi}$ sebesar = 0,773. Maka $r_{observasi} > r_{tabel}$. Dengan demikian pada taraf signifikan 5% hasilnya signifikan, yang artinya adanya korelasi yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial.

Nilai koefisien korelasi sebesar 0,773 masuk dalam kriteria (0,60 - 0,799) yang termasuk dalam kategori “kuat” hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* memberikan pengaruh yang signifikan kuat terhadap perilaku sosial siswa kelas bear di SDN Jatisari Nalumsari Jepara Tahun Pelajaran 2020/2021.

b) Analisis lanjut pada uji t

Hasil dari uji t memperoleh nilai t_{hitung} untuk variabel penggunaan *gadget* sebesar 5,838 dimana nilai tersebut lebih besar dari t_{tabel} (1,708), maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis menyatakan adanya suatu pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa diterima. Yang artinya, penggunaan *gadget* secara signifikan mempunyai pengaruh terhadap perilaku sosial siswa kelas besar di SDN Jatisari Nalumsari Jepara Tahun Pelajaran 2020/2021.

c) Analisis lanjut persentase pengaruh *gadget* terhadap perilaku sosial.

Dari hasil perhitungan persentase, nilai koefisien determinasi variabel penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa sebesar 59,7%. Sehingga penggunaan *gadget* dapat memberikan pengaruh terhadap perilaku sosial siswa sebesar 59,7% dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lainnya yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

B. Pembahasan

1. Penggunaan *Gadget* di SDN Jatisari Nalumsari Jepara

Secara umum, *gadget* merupakan perangkat atau alat elektronik yang berukuran relatif kecil dan memiliki fungsi khusus dan praktis dalam penggunaannya. *Gadget* merupakan salah satu bagian dari perkembangan teknologi yang selalu menghadirkan teknologi baru yang dapat membantu aktivitas manusia menjadi lebih mudah. Seperti halnya *gadget* memberikan kemudahan akses untuk aktivitas manusia melalui fitur-fitur yang telah disediakan contohnya seperti internet, kamera, email, sms, video call, dan masih banyak lainnya yang bisa digunakan untuk memudahkan akses.¹ Tetapi *gadget* juga memiliki dampak negatif bagi manusia, seperti contoh pada tulisan ini. Penulis membahas

¹ Zuli Dwi Rahmawati, *Penggunaan Media Gadget dalam Aktivitas Belajar dan Pengaruhnya terhadap Perilaku Anak*, Jurnal Studi Pendidikan Islam, Vol. 3, No. 1, Januari 2020, 100

tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial, khususnya pada perilaku sosial siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti akan menunjukkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) dari penggunaan *gadget* adalah 52,28 yang termasuk dalam kategori cukup dikarenakan masuk dalam kategori kelas interval 46 – 53. Jika dilihat dari hasil penelitian, siswa cukup menggunakan *gadget* di rumah dan tanpa adanya pengawasan dari orang tua sehingga siswa menyalahgunakan fungsi *gadget* untuk hal-hal yang kurang bermanfaat seperti contoh digunakan untuk bermain *game*, *selfi* kemudian diposting di sosmed, melihat konten-konten negatif seperti menonton video yang tidak semestinya untuk ditonton, dan masih banyak lagi. Siswa yang sudah kecanduan *gadget* akan selalu menyendiri dan anti sosial. Ketika berada di keramaian, dia tidak akan betah dan memilih untuk menghindari keramaian tersebut dan memilih untuk menyendiri lalu asik bermain dengan *gadget*nya. Sehingga dia cenderung akan membantah perintah dari orang tuanya dan tidak mau membantu orang tua di rumah, tidak mau belajar, dan lain lain. Tetapi, jika orang tua bisa mengawasi dan meminimalisir penggunaan *gadget* bagi siswa di rumah, *gadget* memiliki banyak manfaat yang bisa dimanfaatkan orang tua untuk anaknya di rumah. Seperti menayangkan video edukasi di *youtube* dan juga bisa menambah wawasan bagi anak.

Hal ini didukung dengan adanya penelitian yang dilakukan oleh Zulfi Fitriyani dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas V Di MI NU Matholi’ul Huda Bakalan Krapyak Kaliwungu Kudus Tahun Pelajaran 2018/2019” dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa adanya dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa, yaitu siswa sering menggunakan *gadget* untuk hal yang tidak bermanfaat seperti hanya untuk berselfi ria, bermain *game*, melihat konten negatif *youtube* seperti video lagu-lagu dangdut dan video tentang kekerasan. Selain itu, *gadget* juga mempengaruhi perilakunya saat di rumah, sehingga ketika dia pulang dari sekolah hal yang dicari hanya *gadget* dan bermain dengan

gadget yang akhirnya siswa akan kecanduan dengan *gadgetnya* dan menjadi anti sosial.²

Selain dari penelitian yang dilakukan oleh Zulfi Fitriyani, Dewi Fatimatuzzahrok dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Perilaku Sosial Siswa Kelas V MI Mamba’ul Huda Ngabar Siman Ponorogo Tahun Pelajaran 2019/2020” dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan *gadget* terhadap perkembangan perilaku sosial siswa, yaitu siswa sering menggunakan *gadget* untuk bermain *game online* sampai kurang tidur sehingga siswa mengantuk pada waktu pembelajaran dikelas, menonton video yang kurang baik, dan kurang bergaul kepada teman-temannya dan memilih untuk menyendiri.³

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rio Aditya Prayuda, dkk dengan judul “Pengaruh Pemakaian *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di Sekolah Dasar Negeri Taal 01 Kecamatan Tapen Kab. Bondowoso” dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pemakaian *gadget* memiliki pengaruh yang negatif terhadap perilaku sosial siswa, yaitu penggunaan *gadget* dapat menghambat perkembangan proses belajar siswa dikarenakan siswa lebih memilih untuk bermain *gadget* dibandingkan untuk belajar. Siswa lebih mementingkan bermain *gadget* sehingga menyebabkan siswa kurang berinteraksi dengan teman sesama, sering mengacuhkan lingkungan sekitar mereka, dan kecanduan bermain *game* serta bermain sosial media.⁴

2. Perilaku Sosial di SDN Jatisari Nalumsari Jepara

Perilaku sosial adalah adanya suatu hubungan yang dilakukan oleh manusia dengan lingkungan sekitar. Perilaku sosial adalah aktifitas fisik dan psikis seseorang terhadap

² Zulfi Fitriyani, Skripsi “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas V Di Mi nu Matholi’ul Huda Bakalan Krapyak Kaliwungu Kudus Tahun Pelajaran 2018/2019”, IAIN Kudus.

³ Dewi Fatimatuzzahrok, Skripsi: “Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Perilaku Sosial Siswa Kelas V MI Mamba’ul Huda Ngabar Siman Ponorogo Tahun Pelajaran 2019/2020”, IAIN Ponorogo

⁴ Rio Aditya Prayuda, dkk, *Pengaruh Pemakaian Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di Sekolah Dasar Negeri Taal 01 Kecamatan Tapen Kab. Bondowoso*, *Jurnal Keperawatan*, Vol. 8, No. 1, Februari 2020, 9

orang lain atau sebaliknya dalam rangka memnuhi diri atau orang lain yang sesuai dengan tuntutan.⁵

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti akan menunjukkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) dari perilaku sosial adalah 37,68 yang termasuk dalam kategori cukup dikarenakan masuk dalam kategori kelas interval 35 - 40. Dilihat dari kategori cukup, siswa tidak sampai melakukan kekerasan verbal disekolah. Akan tetapi, menurut hasil penelitian di SDN Jatisari siswa menunjukkan sikap yang kurang bekerja sama dalam kelompok, berbicara kotor, melanggar peraturan sekolah seperti tidak membawa topi pada saat pelaksanaan upacara, tidak mengerjakan PR (hal ini dikarenakan siswa lebih asik bermain *gadget* sampai lupa jika ada PR yang belum dikerjakan), ada yang suka *membully* temannya dengan cara menanggungil nama temannya menggunakan nama orang tuanya atau bahkan ada ejekan tersendiri, ada yang berlarian saat jam pelajaran berlangsung, berteriak histeri sambil bernyanyi, dan masih banyak lainnya.

Hal ini didukung dengan adanya penelitian yang dilakukan oleh Zulfi Fitriyani dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas V Di MI NU Matholi’ul Huda Bakalan Krapyak Kaliwungu Kudus Tahun Pelajaran 2018/2019” dengan hasil penelitian yang menunjukkan nilai rata-rata dari perilaku sosial adalah 45,20 yang termasuk dalam kategori cukup. Sehingga pada penelitian ini, siswa di MI NU Matholi’ul Huda lebih menunjukkan sikap seperti kurang kompak dalam mengerjakan suatu tugas kelompok, ada yang menyendiri ada juga yang berkerumun sehingga menyebabkan kurang kompak dalam hal menyelesaikan suatu tugas kelompok. Ada juga yang melanggar peraturan sekolah, seperti tidak mengenakan ikat pinggang, tidak memakai kaos kaki, dan sampai tidak mengerjakan PR dikarenakan lebih sering bermain *gadget* daripada mengerjakan PR. Selain itu, siswa juga menjadi kurang sopan terhadap guru, berbicara

⁵ Nunu Nurfirdaus dan Risnawati, *Studi tentang Pembentukan Kebiasaan dan Perilaku Sosial Siswa (Studi Kasus di SDN 1 Windujanten)*, Jurnal Lensa Pendas, Vol. 4, No. 1, Februari 2019, 39

tidak sopan kepada guru, membantah jika dinasehati, dan juga membully temannya disekolah.⁶

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rio Aditya Prayuda, dkk dengan judul “Pengaruh Pemakaian *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di Sekolah Dasar Negeri Taal 01 Kecamatan Tapen Kab. Bondowoso” dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa siswa di sekolah dasar negeri taal 01 menjadi kurang peka terhadap lingkungan sekitar dikarenakan penggunaan *gadget* yang berlebihan. Siswa lebih sering bermain *gadget* dibandingkan untuk melakukan interaksi terhadap teman-temannya ataupun dengan keluarganya dirumah. Siswa menjadi malas untuk belajar dan mengerjakan PR, lebih sering bermain *game*, dan memiliki sikap acuh tak acuh terhadap lingkungan.⁷

Selain penelitian yang dilakukan oleh Zulfi Fitriyani dan Rio Aditya, dkk, Dwi Indah Iswanti, dkk dalam penelitiannya yang berjudul “Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Remaja” dengan hasil penelitian yang mengatakan bahwa *gadget* memberikan dampak negatif terhadap perilaku sosial seperti hilangnya interaksi secara langsung, hidup secara individualis, dan lebih banyak melakukan kegiatan melalui *gadget*. Selain itu, penggunaan *gadget* juga membuat respon yang kurang peka terhadap lingkungan sekitar.⁸

3. Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas Besar di SDN Jatisari Nalumsari Jepara

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa memiliki nilai t_{hitung} sebesar 5,838 dengan t_{tabel} 1,708. Yang artinya nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} ($5,838 > 1,708$) dengan signifikansi 0,000 dimana nilai signifikansi kurang dari $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan *gadget* mempunyai pengaruh yang

⁶ Zulfi Fitriyani, Skripsi “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas V Di Mi nu Matholi’ul Huda Bakalan Krapyak Kaliwungu Kudus Tahun Pelajaran 2018/2019”, IAIN Kudus.

⁷ Rio Aditya Prayuda, dkk, *Pengaruh Pemakaian Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di Sekolah Dasar Negeri Taal 01 Kecamatan Tapen Kab. Bondowoso*, *Jurnal Keperawatan*, Vol. 8, No. 1, Februari 2020, 9

⁸ Dwi Indah Iswanti, dkk, *Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Remaja*, *Jurnal Keperawatan*, Vol. 12, No. 4, Desember 2020, 819

signifikan terhadap perilaku sosial siswa kelas besar di SDN Jatisari Nalumsari Jepara Tahun Pelajaran 2020/2021.

Berdasarkan nilai koefisien determinasi (R^2) yang diperoleh sebesar 0,597 yang artinya bahwa 59,7% variasi besarnya penggunaan *gadget* bisa dijelaskan oleh variasi perilaku sosial. Hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* dengan waktu yang cukup lama yang tanpa pengawasan dari orang tua di rumah dapat mengakibatkan anak menjadi kecanduan untuk bermain *gadget* terus menerus dan menggunakannya untuk hal-hal yang tidak bermanfaat seperti *selfi-selfi*, bermain *game*, membuat video tiktok, menonton video yang mengandung unsur kekerasan, dan lain-lain yang memicu kurangnya sikap sosial dalam diri siswa. Sehingga siswa akan menunjukka sifat-sifat yang kurang baik seperti berbicara yang tidak sopan kepada guru dan orang tua, sering membantah jika dinasehati, tidak mau saling membantu sesama, dan lain-lain.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Zulfi Fitriyani dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas V Di MI NU Matholi’ul Huda Bakalan Krapyak Kaliwungu Kudus Tahun Pelajaran 2018/2019” dengan hasil penelitian bahwa penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa memiliki nilai t_{hitung} sebesar 29,342 dengan t_{tabel} 1,697. Yang artinya nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} ($29,342 > 1,697$) dengan signifikansi 0,000 dimana nilai signifikansi kurang dari $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,969 yang artinya 96,9% variasi besarnya penggunaan *gadget* dapat dijelaskan oleh variasi perilaku sosial. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki dampak negatif terhadap perilaku sosial, seperti contoh sering membantah ketika dinasehati guru dan orang tua, berbicara yang tidak sopan kepada guru maupun orang tua, dan ketika siswa berinteraksi dengan temannya sering menggunakan kata-kata yang kurang pantas seperti berbicara dengan mengucapkan nama hewan dan lain sebagainya.⁹

⁹ Zulfi Fitriyani, Skripsi “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas V Di Mi nu Matholi’ul Huda Bakalan Krapyak Kaliwungu Kudus Tahun Pelajaran 2018/2019”, IAIN Kudus.