



Pengaruh Penggunaan Gadget dan Game Online terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik Kelas IV SD Se-Gugus Inti II Kecamatan Kemiling

Dinda Yuliantika

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lampung

Email: dindayuliantika21@gmail.com

Received: May 12, 2022

Accepted: Nopember 12, 2022

Published: Nopember 13, 2022

Abstract: The problem in this research was the low social behavior of fourth-grade elementary school students in the cluster II Kemiling sub-district. This study aimed to determine the effect of using gadgets and online games on the social behavior of students. The type of this research was quantitative with *ex-post facto* research methods. The research population consisted of 310 students, with a sample of 76 students. Sampling was done by using simple random sampling. Data was taken by using questionnaires and document studies. The data analysis technique used was a simple linear regression and multiple linear regression analysis. The results revealed a positive and significant influence on the use of gadgets and online games on the social behavior of fourth-grade elementary school students in the Cluster II of the Kemiling Sub-District. This was evidenced by $F_{count} = 13.46$ with a correlation coefficient of 0.5191 or moderate category and a coefficient of determination (R^2) of 0.2695, which means that the use of gadgets and online games has an influence of 26.95% on the social behavior of students. The remaining 73,05% was influenced by other variables not examined.

Keywords: Gadgets, online games, social behavior

Abstrak: Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya perilaku sosial peserta didik kelas IV SD Se-Gugus Inti II Kecamatan Kemiling. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* dan *game online* terhadap perilaku sosial peserta didik. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode penelitian *ex-post facto*. Populasi penelitian berjumlah 310 peserta didik dan sampel penelitian berjumlah 76 peserta didik. Teknik pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling*. Teknik pengambilan data menggunakan angket dan teknik analisis data menggunakan rumus regresi linier sederhana dan regresi linier berganda. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan *gadget* dan *game online* terhadap perilaku sosial peserta didik kelas IV SD Se-Gugus Inti II Kecamatan Kemiling, dengan diperoleh $F_{hitung}=13,46$ dan koefisien korelasi sebesar sebesar 0,5191 atau *korelasi berkategori sedang* dan koefisien determinasi (R^2) yang diperoleh sebesar 0.2695 yang mempunyai arti bahwa penggunaan *gadget* dan *game online* telah memberikan pengaruh 26,95% terhadap perilaku sosial peserta didik dan 73,05%. Sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

Kata Kunci: *Gadget, game online, perilaku sosial*

DOI: <http://dx.doi.org/10.23960/pdg.v10i1.24352>

PENDAHULUAN

Manusia disebut sebagai makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri, melainkan sangat membutuhkan bantuan dari orang lain. Ketika manusia bergaul dan bersosialisasi di masyarakat, dibutuhkan sikap dan perilaku sosial yang saling menghormati antar individu, saling menghargai, saling bertoleransi, dan saling menghormati antara satu dengan yang lainnya, serta tidak menghalangi hak individu lain. Ketika seseorang bersosialisasi, ia akan menunjukkan perilaku sosialnya. Menurut (Khudriyah & Najahah, 2020), *“social behavior is an attitude, action or behavior in which there is mutual interaction with fellow humans who need and support one another.”*

Perilaku sosial yang baik merupakan salah satu aspek yang perlu ditanamkan dalam diri seorang anak. Hal tersebut sangat penting sebagai bekal anak ketika berinteraksi dengan orang lain dan lingkungannya, sebab anak usia sekolah dasar mempunyai pola pikir yang masih berubah-ubah. Perilaku sosial anak dapat dibentuk dan dipengaruhi oleh berbagai faktor. Menurut (Hayati, 2017), faktor yang timbul dari keluarga, sekolah dan masyarakat akan memengaruhi perilaku sosial seorang individu. perilaku sosial seorang anak dapat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi seperti yang dikatakan (ODSU, 2020) bahwa “Kemajuan teknologi sangat mempengaruhi tumbuh kembang anak, adapun perubahan yang terjadi pasti akan berdampak dalam perilaku sosial”.

Salah satu contoh dari kemajuan teknologi adalah *gadget* yang merupakan alat komunikasi yang bermanfaat bagi manusia dalam menjalankan dan mempermudah aktivitas sehari-hari. *Gadget* memberikan kontribusi sebagai media pencarian informasi dalam kehidupan sehari-hari, dengan *gadget* kita dapat melakukan interaksi dan berkomunikasi dengan semua orang di seluruh penjuru dunia. *Gadget* tidak hanya

dimiliki oleh kalangan remaja, dewasa dan orang tua, tetapi anak-anak pun memiliki *gadget*, bahkan anak-anak yang seharusnya belum layak menggunakan *gadget* sudah memilikinya. Anak-anak dengan mudah mendapatkan *gadget* dari orang tuanya.

Kemajuan teknologi saat ini seharusnya dimanfaatkan dengan bijak sesuai dengan kebutuhan dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Salah satu hal yang terjadi saat ini yaitu manusia menjadi ketergantungan dan kecanduan terhadap *gadget* itu sendiri, kecenderungan penggunaan *gadget* secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan seseorang bersikap tidak peduli terhadap lingkungan sekitarnya. Hal tersebut dapat menimbulkan banyak dampak negatif lainnya bagi pengguna *gadget*, khususnya para pelajar yang masih duduk dibangku sekolah dasar yang sulit mengontrol diri dalam menggunakan *gadget*. Anak-anak menjadi kecanduan terhadap *gadget*, dimana mereka menunjukkan kegelisahan ketika tidak bermain *gadget*, anak-anak juga asyik bermain *gadget* hingga lupa waktu yang menyebabkan jam tidur anak menjadi kurang dan rendahnya perilaku sosial serta kehilangan ketertarikan dengan dunia luar.

Salah satu fitur yang ditawarkan dan sering kali membuat anak-anak tertarik dan berlama-lama menggunakan *gadget* adalah *game online*. Anak-anak lebih sering menggunakan *gadget* untuk mengoperasikan aplikasi permainan baik secara *offline* maupun *online*, adapun permainan tersebut bersifat edukatif maupun petualangan dan hiburan. Menurut (Mulya Sari, 2019), *game online* merupakan *game* yang terhubung dengan koneksi internet atau LAN (*Local Area Networking*) sehingga pemainnya dapat terhubung dengan pemain lainnya yang memainkan permainan yang sama. *Game Online* membuat para penggunanya merasakan sesuatu yang seru dan menyenangkan. Selain permainannya yang menarik, *game online* dapat menyebabkan ketagihan atau kecanduan, karena ketika kalah bermain *game* tersebut anak-anak akan mencoba

bermain *game* kembali supaya menang. Penggunaan *gadget* dan *game online* yang berlebihan memberikan banyak perubahan pada anak, khususnya pada perilaku sosial anak. Menurut (Suhana, 2018), “*When children preoccupied with gadget, they will forget with their surrounding world because they feel comfortable to be alone by playing gadget, so they withdraw themselves from their environment.*”

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang peneliti lakukan di SD Negeri se-Gugus Inti II Kecamatan Kemiling Bandar Lampung yaitu SD Negeri 1 Beringin Raya, SD Negeri 2 Beringin Raya, dan SD Negeri 1 Pinang Jaya pada semester ganjil Tahun Ajaran 2021/2022, didapatkan informasi mengenai gambaran penggunaan *gadget* dan *game online* peserta didik, diketahui sebanyak 128 (41,30%) lebih dari 3 jam perhari. Penggunaan *gadget* yang berdurasi lebih dari 3 jam perhari termasuk ke dalam intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi. Kemudian diketahui sebanyak 56 (18,07%) peserta didik kelas IV SD Gugus Inti II Kecamatan Kemiling menggunakan *gadget* untuk membuka aplikasi instagram dan *facebook*, sebanyak 98 (31,61%) peserta didik kelas IV SD Gugus Inti II Kecamatan Kemiling menggunakan *gadget* untuk menonton video yang terdapat pada aplikasi TikTok, dan sebanyak 156 (50,32%) peserta didik kelas IV SD Gugus Inti II Kecamatan Kemiling menggunakan *gadget* untuk bermain *game online*. Terlihat bahwa hal-hal yang dioperasikan saat penggunaan *gadget* oleh peserta didik tidak memberikan edukasi dan tidak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. *Gadget* seharusnya menjadi fasilitas yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran dan mencari informasi mengenai tugas-tugas yang diberikan oleh guru.

Kemudian diketahui sebanyak 87 (55,77%) peserta didik kelas IV SD Gugus Inti II Kecamatan Kemiling ketika bermain *game online* berdurasi lebih dari 3 jam per hari

dan termasuk ke dalam intensitas bermain *game online* yang tinggi. Selanjutnya, peneliti mendapatkan data dari hasil wawancara dengan wali kelas IV SDN 1 Beringin Raya, SDN 2 Beringin Raya, dan SDN 1 Pinang Jaya terkait perilaku sosial peserta didik yang rendah. Hal tersebut terlihat saat kegiatan pembelajaran melalui *zoom* berlangsung sebagian peserta didik yang tidak memperhatikan penjelasan guru, peserta didik asik dengan kegiatannya masing-masing, peserta didik acuh tidak acuh terhadap proses pembelajaran. Kemudian pada saat peserta didik datang ke sekolah untuk mengumpulkan tugas, ketika berinteraksi dengan temanya lebih disibukan dengan *gadget* dan hanya mendengarkan temanya bicara dari pada memberikan pendapat kepada temanya, peserta didik juga kurang sopan dalam berbicara dan bersikap serta menjadi pemalu.

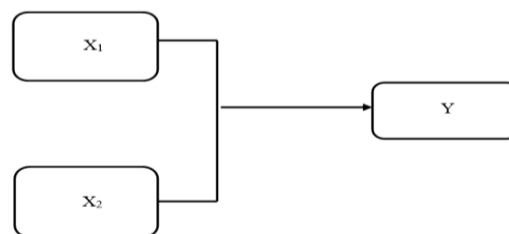
Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh penggunaan *gadget* dan *game online* terhadap perilaku sosial peserta didik Kelas IV SD se-Gugus Inti II Kecamatan Kemiling. Pencapaian tujuan penelitian tersebut dijabarkan dalam 3 pertanyaan penelitian berikut ini.

1. Apakah terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial peserta didik kelas IV SD se-Gugus Inti II Kecamatan Kemiling?
2. Apakah terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan *game online* terhadap perilaku sosial peserta didik kelas IV SD Se-Gugus Inti II Kecamatan Kemiling?
3. Apakah terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan *gadget* dan *game online* secara bersama-sama terhadap perilaku sosial peserta didik kelas IV SD Se-Gugus Inti II Kecamatan Kemiling?

METODE

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode penelitian *ex-post facto*. Desain penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara variabel penggunaan *gadget* (X_1) dan variabel penggunaan *game online* (X_2) terhadap variabel perilaku sosial (Y) peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar (SD). Desain penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Desain Penelitian

Keterangan:

X_1 = Penggunaan *Gadget* (Variabel Bebas)

X_2 = Penggunaan *Game Online* (Variabel Bebas)

Y = Perilaku Sosial (Variabel Terikat)

Partisipan

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Gugus Inti II Kecamatan Kemiling Bandar Lampung yang berjumlah 310 peserta didik. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling*. Sampel yang ditetapkan adalah sebanyak 76 responden kelas IV SD Gugus Inti II Kecamatan Kemiling Bandar Lampung Tahun Ajaran 2021/2022. Pengambilan sampel dilakukan secara acak di setiap kelas. Cara pengambilan sampel yaitu melalui undian atau kocokan sebanyak sampel yang digunakan.

Instrumen & Prosedur Penelitian

Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan teknik non tes dengan instrumen berupa angket. Angket diberikan secara online yang disajikan dalam *Google Form*. Instrumen tersebut bersifat tertutup dimana pilihan jawaban sudah disediakan.

Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan rumus regresi linier sederhana untuk menjawab Pertanyaan Penelitian 1 dan 2. Sedangkan untuk menjawab Pertanyaan Penelitian 3, digunakan rumus regresi linier berganda. Alat bantu perhitungan dalam uji statistik tersebut adalah *Microsoft Excel*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Paparan Umum Data Penelitian

Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan angket/kuesioner yang diberikan kepada sampel sebanyak 76 responden menggunakan *google formulir*, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1. Data Variabel X_1 , X_2 , dan Y

Data	Variabel		
	X_1	X_2	Y
N	76	76	76
Skor terbesar	90	93	102
Skor terkecil	41	52	32
Jumlah	207	221	210

Sumber: Analisis Peneliti

Berdasarkan data pada Tabel 1, diketahui hasil penelitian mengenai penggunaan *gadget* (X_1) dapat dijelaskan bahwa dari 76 responden diperoleh skor tertinggi 90, sedangkan untuk skor terendah diperoleh skor 41. Sedangkan hasil penelitian mengenai penggunaan *game online* (X_2) dapat dijelaskan bahwa dari 76 responden diperoleh skor tertinggi 93, dan untuk skor terendah diperoleh skor 52 serta diketahui hasil penelitian

mengenai mengenai perilaku sosial dapat dijelaskan bahwa dari 76 responden diperoleh skor tertinggi 102, sedangkan untuk skor terendah diperoleh skor 32. Distribusi frekuensi ketiga variabel dapat dilihat pada tabel-tabel berikut:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Variabel X_1

No.	Kelas Interval	F	Persentase %
1	41 – 47	10	13,16
2	48 – 54	7	9,21
3	55 – 61	14	18,42
4	62 – 68	13	17,11
5	69 – 75	16	21,05
6	76 – 82	7	9,21
7	83 – 90	9	11,84
Jumlah		76	100

Sumber: Analisis Peneliti

Berdasarkan Tabel 2, frekuensi penggunaan *gadget* paling banyak ditunjukkan pada interval 69-75 sebanyak 16 peserta didik (21,05%). Sedangkan frekuensi penggunaan *gadget* paling sedikit ditunjukkan pada interval 48-54 dan 76-82 sebanyak 7 peserta didik (9,21%).

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Variabel X_2

No.	Kelas Interval	F	Persentase%
1	52 – 57	9	11,84
2	58 – 63	12	15,79
3	64 – 69	14	18,42
4	70 – 75	11	14,47
5	76 – 81	8	10,53
6	82 – 87	14	18,42
7	88 – 93	8	10,53
Jumlah		76	100

Sumber: Analisis Peneliti

Berdasarkan Tabel 3, frekuensi penggunaan *game online* paling banyak ditunjukkan pada interval 64-69 dan 82-87 sebanyak 14 peserta didik (18,42%). Sedangkan

frekuensi penggunaan *game online* paling sedikit ditunjukkan pada interval 76-81 dan 88-93 sebanyak 8 peserta didik (10,53%).

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Variabel Y

No.	Kelas Interval	F	Persentase %
1	32 – 41	4	5,26
2	42 – 51	4	5,26
3	52 – 61	4	5,26
4	62 – 71	13	17,11
5	72 – 81	10	13,16
6	82 – 91	17	22,37
7	92 – 102	24	31,58
	Jumlah	76	100

Sumber: Analisis Peneliti

Berdasarkan Tabel 4, frekuensi perilaku sosial paling banyak ditunjukkan pada interval 92-102 sebanyak 24 peserta didik (31,58%). Sedangkan frekuensi perilaku sosial paling sedikit ditunjukkan pada interval 32-41, 42-51, dan 52-61 sebanyak 4 peserta didik (5,26%).

Hasil Uji Regresi Sederhana

Berdasarkan uji regresi sederhana untuk pengujian hipotesis pertama yaitu terdapat pengaruh negatif dan signifikan penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial peserta didik kelas IV SD se-Gugus Inti II Kecamatan Kemiling, diperoleh t_{hitung} sebesar 18,98. Hasil t_{hitung} dikonsultasikan dengan t_{tabel} dengan $\alpha = 5\%$, $df = n-k-1 = 76-1-1=74$ diperoleh t_{tabel} sebesar 1,99346. Hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel} = 18,98 > 1,99346$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial peserta didik kelas IV SD se-Gugus Inti II Kecamatan Kemiling dengan koefisien korelasi antara variabel X_1 dengan Y sebesar 0,376 dengan kriteria rendah dan diperoleh koefisien determinasi sebesar 0,1415 yang berarti 14,15% sumbangan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap

perilaku sosial peserta didik. Peneliti mengajukan hipotesis terdapat pengaruh negatif dan signifikan penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial peserta didik, namun berdasarkan hasil perhitungan terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial peserta didik kelas IV SD se-Gugus Inti II Kecamatan Kemiling.

Uji hipotesis kedua digunakan untuk menguji ada tidaknya pengaruh negatif dan signifikan penggunaan *game online* terhadap perilaku sosial peserta didik kelas IV Sekolah Dasar, diperoleh t_{hitung} sebesar 14,192, hasil t_{hitung} dikonsultasikan dengan t_{tabel} dengan $\alpha = 5\%$, $df = n-k-1 = 76-1-1=74$ diperoleh t_{tabel} sebesar 1,99346. Hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel} = 14,192 > 1,99346$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *game online* terhadap perilaku sosial peserta didik kelas IV SD se-Gugus Inti II Kecamatan Kemiling dengan koefisien korelasi antara variabel X_2 dengan Y sebesar 0,2869 dengan kriteria rendah dan diperoleh koefisien determinasi sebesar 0,0823 yang berarti 8,23% sumbangan pengaruh penggunaan *game online* terhadap perilaku sosial peserta didik. Peneliti mengajukan hipotesis terdapat pengaruh negatif dan signifikan penggunaan *game online* terhadap perilaku sosial peserta didik, namun berdasarkan hasil perhitungan terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan *game online* terhadap perilaku sosial peserta didik kelas IV SD se-Gugus Inti II Kecamatan Kemiling.

Pertanyaan Penelitian 1: Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar

Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis, terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial peserta didik kelas IV SD se-Gugus Inti II Kecamatan Kemiling, hal ini ditunjukkan dengan $t_{hitung} > t_{tabel} = 18,98 >$

1,99346 maka H_a diterima dan H_o ditolak. Hasil penelitian ini tidak sesuai dengan harapan dari peneliti. Peneliti mengajukan hipotesis terdapat pengaruh negatif penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial, sedangkan berdasarkan hasil perhitungan terdapat pengaruh namun hasilnya bukan berpengaruh negatif melainkan terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial peserta didik sesuai dengan persamaan regresi yang menunjukkan tanda positif bukan bertanda negatif.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian (Saniyyah et al., 2021) yang menjelaskan bahwa *gadget* berdampak positif yaitu mempermudah komunikasi, media hiburan anak, meningkatkan kenyamanan dalam belajar, meningkatkan pengetahuan. Hasil penelitian ini bertolak belakang dengan penelitian yang dilakukan oleh (Fitriyani, 2019) yang menunjukkan penggunaan *gadget* berpengaruh secara negatif dan signifikan terhadap perilaku sosial, dimana perilaku sosial peserta didik menunjukkan sikap yang kurang baik. Berdasarkan analisis data dan pengujian hipotesis dalam penelitian ini, hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* (X_1) memiliki pengaruh yang positif terhadap perilaku sosial (Y). Sehingga bukan terdapat pengaruh negatif melainkan terdapat pengaruh positif penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial peserta didik kelas IV SD se-Gugus Inti II Kecamatan Kemiling.

Pertanyaan Penelitian 2: Pengaruh Penggunaan *Game Online* terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar

Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis, terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan *game online* terhadap perilaku sosial peserta didik kelas IV SD se-Gugus Inti II Kecamatan Kemiling, hal ini ditunjukkan dengan $t_{hitung} > t_{tabel} = 14,192 > 1,99346$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Hasil penelitian ini tidak sesuai dengan

harapan dari peneliti. Peneliti mengajukan hipotesis terdapat pengaruh negatif penggunaan *game online* terhadap perilaku sosial, sedangkan berdasarkan hasil perhitungan terdapat pengaruh namun hasilnya bukan berpengaruh negatif melainkan terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan *game online* terhadap perilaku sosial peserta didik sesuai dengan persamaan regresi yang menunjukkan tanda positif bukan bertanda negatif.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Pebrianti, 2021), *game online* memberikan dampak positif bagi kepribadian sosial peserta didik yaitu membantu anak untuk bersosialisasi dilingkungan sekitarnya maupun dalam *game* yang sering dimainkannya, kemudian anak akan terbiasa memiliki sikap simpati terhadap sekitarnya sebab ketika di dalam *game online* anak terbiasa menolong teman yang memerlukan bantuan untuk memenangkan pertarungan.

Hasil penelitian ini bertolak belakang dengan penelitian yang dilakukan oleh (Winarni, 2020) yang menunjukkan bahwa penggunaan *game online free fire* yang tinggi dapat mempengaruhi menurunnya perilaku sosial peserta didik. Berdasarkan analisis data dan pengujian hipotesis dalam penelitian ini, hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan *game online* (X_2) memiliki pengaruh yang positif terhadap perilaku sosial (Y). Sehingga bukan terdapat pengaruh negatif melainkan terdapat pengaruh positif penggunaan *game online* terhadap perilaku sosial peserta didik kelas IV SD se-Gugus Inti II Kecamatan Kemiling.

Hasil Uji Regresi Berganda

Uji hipotesis ketiga digunakan untuk menguji ada tidaknya pengaruh negatif dan signifikan penggunaan *gadget* dan *game online* secara bersama-sama terhadap perilaku sosial peserta didik kelas IV SD se-Gugus Inti II Kecamatan Kemiling. Kemudian

berdasarkan tabel distribusi F untuk dk pembilang = 2 dan dk penyebut = 73 diperoleh $F_{\text{tabel}} 3,122$. Jadi $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}} = 13,46 > 3,122$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *gadget* dan *game online* secara bersama-sama terhadap perilaku sosial peserta didik kelas IV SD Se-Gugus Inti II Kecamatan Kemiling dengan koefisien korelasi sebesar 0,5191 *atau korelasi berkategori sedang* dan koefisien determinasi (R^2) yang diperoleh sebesar 0,2695 yang mempunyai arti bahwa penggunaan *gadget* dan *game online* secara bersama-sama telah memberikan pengaruh 26,95% terhadap perilaku sosial peserta didik dan 73,05% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

Peneliti mengajukan hipotesis terdapat pengaruh negatif dan signifikan penggunaan *gadget* dan *game online* secara bersama-sama terhadap perilaku sosial peserta didik, namun berdasarkan hasil perhitungan dan uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan *gadget* dan *game online* secara bersama-sama terhadap perilaku sosial peserta didik kelas IV SD se-Gugus Inti II Kecamatan Kemiling.

Pertanyaan Penelitian 3: Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan *Game Online* Secara Bersama-sama terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar

Penggunaan *gadget* dan *game online* berpengaruh terhadap baik tidaknya perilaku sosial peserta didik tergantung dari pemanfaatan *gadget* dan *game online* itu sendiri, apakah itu bertujuan untuk hal yang bermanfaat atau hal yang tidak berguna dan apakah penggunaannya terkontrol atau tidak. Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis, terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan *gadget* dan *game online* secara bersama-sama terhadap perilaku sosial peserta didik kelas IV SD se-Gugus Inti II Kecamatan Kemiling, hal ini ditunjukkan dengan $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}} = 13,46 > 3,122$ maka H_a

diterima dan H_0 ditolak. Hasil penelitian ini tidak sesuai dengan harapan dari peneliti. Peneliti mengajukan hipotesis terdapat pengaruh negatif penggunaan *gadget* dan *game online* secara bersama-sama terhadap perilaku sosial, sedangkan berdasarkan hasil perhitungan terdapat pengaruh namun hasilnya bukan berpengaruh negatif melainkan terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan *gadget* dan *game online* secara bersama-sama terhadap perilaku sosial peserta didik sesuai dengan persamaan regresi yang menunjukkan tanda positif bukan bertanda negatif.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian (Rozalia, 2017) yang mengatakan bahwa penggunaan *gadget* berdampak positif yaitu berkembangnya imajinasi pada peserta didik, melatih sistem kerja otak peserta didik sehingga dapat menaikkan fungsi kecerdasan, meningkatkan kepercayaan diri pada peserta didik ketika memenangkan sebuah *game online* yang disediakan *gadget*, dan menemukan solusi sebagai pemecahan masalah. Perilaku sosial anak, perlu dijaga dan ditingkatkan untuk membentuk karakter dan tingkah laku ketika bersosialisasi baik di rumah, dilingkungan masyarakat maupun di sekolah. Oleh karena itu, peran orang tua dan keluarga sangat diperlukan sebab orang tua dan keluarga merupakan lingkungan pertama dalam memberikan pengaruh terhadap perkembangan perilaku sosial anak.

Hasil penelitian ini bertolak belakang dengan penelitian yang dilakukan oleh (Saputra, 2019) yang menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* dan *game online* secara bersama-sama yang tidak terkontrol dan berlebihan akan berdampak pada karakter sosial peserta didik. Berdasarkan analisis data dan pengujian hipotesis dalam penelitian ini, hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* (X_1) dan *game online* (X_2) memiliki pengaruh positif terhadap perilaku sosial (Y) dengan koefisien determinasi (R^2) yang diperoleh sebesar 0,2695 yang mempunyai arti bahwa penggunaan *gadget* dan

game online telah memberikan pengaruh sebesar 26,95% terhadap perilaku sosial peserta didik dan 73,05% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Sehingga bukan terdapat pengaruh negatif melainkan terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan *gadget* dan *game online* secara bersama-sama terhadap perilaku sosial peserta didik kelas IV SD Se-Gugus Inti II Kecamatan Kemiling.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh penggunaan *gadget* dan *game online* terhadap perilaku sosial peserta didik kelas IV SD Se-Gugus Inti II Kecamatan Kemiling, dapat disimpulkan bahwa:

- a. Terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial peserta didik kelas IV SD Se-Gugus Inti II Kecamatan Kemiling, ditunjukkan dengan koefisien korelasi sebesar 0,376 berada pada taraf “rendah”.
- b. Terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan *game online* terhadap perilaku sosial peserta didik kelas IV SD Se-Gugus Inti II Kecamatan Kemiling, ditunjukkan dengan koefisien korelasi sebesar 0,2869 berada pada taraf “rendah”.
- c. Terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan *gadget* dan *game online* secara bersama-sama terhadap perilaku sosial peserta didik kelas IV SD Se-Gugus Inti II Kecamatan Kemiling, ditunjukkan dengan koefisien korelasi sebesar 0,5191 berada pada taraf “sedang”.

DAFTAR PUSTAKA

Fitriyani, Z. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di MI NU Matholi'ul Huda Bakalankrapyak Kaliwungu Kudus Tahun Pelajaran 2018/2019. IAIN KUDUS.

- Hayati, U. (2017). Nilai-Nilai Dakwah; Aktivitas Ibadah Dan Perilaku Sosial. INJECT (Interdisciplinary Journal of Communication), 2(2), 175–192.
- Khudriyah, K., & Najahah, A. (2020). THE STUDENTS' DISCIPLINE AND SOCIAL BEHAVIOR OF MA MIFTAHUL ULUM CERMENAN NGORO JOMBANG CORRELATION. Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman, 9(1), 24–47.
- Mulya Sari, I. (2019). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERUBAHAN PERILAKU SISWA DI KELAS V SD NEGERI 99 KOTA BENGKULU. IAIN BENGKULU.
- ODSU, B. (2020). PENGARUH KEMAJUAN TEKNOLOGI TERHADAP PERILAKU SOSIAL DAN LINGKUNGAN ANAK.
- Pebrianti, Y. (2021). Dampak bermain game online terhadap kepribadian sosial anak SDN-1 Bahaur Kabupaten Seruyan. IAIN Palangka Raya.
- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan intensitas pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD), 5(2), 722–731.
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, E. A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Di Desa Jekulo Kudus. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(4), 2132–2140.
- Saputra, R. B. (2019). HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN GADGET DAN GAME ONLINE DENGAN KARAKTER SOSIAL (Penelitian Pada Siswa Kelas V SD Negeri se-Gugus Ki Hajar Dewantoro di Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang). Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Suhana, M. (2018). Influence of Gadget Usage on Children's Social-Emotional Development. 169 (Icece 2017), 224–227.
- Winarni, I. (2020). Pengaruh Penggunaan Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas V Mi Di Salatiga Tahun Pelajaran 2019/2020.