

**PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP  
PERKEMBANGAN PERILAKU SOSIAL SISWA KELAS V MI  
MAMBA'UL HUDA NGABAR SIMAN PONOROGO  
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

**SKRIPSI**



**OLEH**

**DEWI FATIMATUZZAHROK**

**NIM: 210616159**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

**2020**

## ABSTRAK

**Fatimatuzzahrok, Dewi.** 2020. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Sosial Siswa Kelas V MI Mamba'ul Huda Ngabar Siman Ponorogo Tahun Pelajaran 2019/2020.* **Skripsi.** Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing Dr. Moh. Miftachul Choiri, MA.

**Kata Kunci: Penggunaan Gadget, Perkembangan Perilaku Sosial.**

*Gadget* sebagai alat komunikasi mempunyai beragam manfaat. Namun penggunaan *gadget* oleh anak-anak, dalam suasana yang tidak terkontrol dapat menimbulkan hal-hal negatif. Hal ini disebabkan anak belum dapat mengontrol diri, sehingga dimungkinkan mengakses pornografi atau kecanduan bermain *game* yang sulit dihentikan. Selain itu, kegiatan sosialisasi anak juga dapat terganggu karena terlalu asik menggunakan *gadget*. Dalam segi waktu kebanyakan anak menggunakan *gadget* pada saat pulang sekolah dan setelah belajar pada malam hari yaitu kurang lebih 3-6 jam perhari. Hal ini mengakibatkan anak memiliki perilaku yang suka membangkang, egois, suka berselisih atau bertengkar, sering berbohong, dan kehilangan keinginan untuk beraktivitas.

Berkaitan dengan permasalahan di atas maka penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui tingkat penggunaan *gadget* siswa kelas V MI Mamba'ul Huda Tahun Pelajaran 2019/2020, (2) mengetahui tingkat perkembangan perilaku sosial siswa kelas V MI Mamba'ul Huda Tahun Pelajaran 2019/2020, (3) mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan perilaku sosial siswa kelas V MI Mamba'ul Huda Tahun Pelajaran 2019/2020.

Untuk menjawab pertanyaan di atas, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang bersifat korelasional. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel *probability sampling*, *cluster sampling* (area sampling), yaitu pengambilan sampel ini berdasarkan daerah populasi yang telah ditetapkan yaitu berjumlah 32 siswa. Penelitian ini menggunakan angket sebagai instrumen dalam pengumpulan data dan rumus statistik regresi linier sederhana sebagai analisis datanya.

Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan bahwa (1) penggunaan *gadget* siswa kelas V MI Mamba'ul Huda Ngabar dalam kategori baik sebanyak 3 responden (9,37%), kategori sedang sebanyak 25 responden (78,13%), dan dalam kategori rendah sebanyak 4 responden (12,5%). Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan *gadget* siswa kelas V MI Mamba'ul Huda Ngabar adalah sedang, (2) perkembangan perilaku sosial siswa kelas V MI Mamba'ul Huda Ngabar dalam kategori baik sebanyak 2 responden (6,25%), kategori sedang sebanyak 26 responden (81,25%), dan dalam kategori rendah sebanyak 4 responden (12,5%). Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa perkembangan perilaku sosial siswa kelas V MI Mamba'ul Huda Ngabar adalah sedang, (3) ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap perkembangan perilaku sosial siswa kelas V MI Mamaba'ul Huda Ngabar, yaitu dengan diperoleh nilai regresi linear sederhana  $F_{hitung} > F_{tabel}$  atau  $18 > 4,17$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti variabel (X) penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap variabel (Y) perkembangan perilaku sosial siswa.

## LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Dewi Fatimatuzzahrok  
NIM : 210616159  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan  
Perilaku Sosial Siswa Kelas V MI Mamba'ul Huda  
Ngabar Siman Ponorogo Tahun Pelajaran 2019/2020

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqosah.

Ponorogo, 09 Juli 2020

Pembimbing



**Dr. Moh. Miftachul Choiri, MA.**

NIP. 197404181999051002

## LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi atas nama saudari:

Nama : Dewi Fatimatuzzahrok  
NIM : 210616159  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Perilaku Sosial Siswa Kelas V MI Mamba'ul Huda Ngabar Siman Ponorogo Tahun Pelajaran 2019/2020  
Nama Pembimbing : Dr. Moh. Miftachul Choiri, MA.

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqosah.

Ponorogo, 09 Juli 2020

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Istitut Agama Islam Negeri Ponorogo



**Dr. M. Syaifq Humaisi, M. Pd**

NIP. 198204072009011011



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA  
ISLAM NEGERI PONOROGO**

**PENGESAHAN**

Skripsi atas nama saudara :

Nama : **DEWI FATIMATUZZAHROK**  
NIM : 210616159  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP  
PERKEMBANGAN PERILAKU SOSIAL SISWA  
KELAS V MI MAMBA'UL HUDA NGABAR SIMAN  
PONOROGO TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

Telah dipertahankan pada sidang Munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu  
Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, pada :

Hari : Rabu  
Tanggal : 30 September 2020

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, pada :

Hari : Kamis  
Tanggal : 22 Oktober 2020

Ponorogo, 2 November 2020

Dean Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,



**Dr. AHMADI, M.Ag.**  
NIP. 196512171997031003

Tim Penguji Skripsi :

1. Ketua Sidang : **Dr. M. SYAFIQ HUMAISI, M.Pd**
2. Penguji I : **YUENTIE SOVA PUSPIDALIA, M.Pd**
3. Penguji II : **Dr. MOH. MIFTACHUL CHOIRI, MA**

## SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dewi Fatimatuzzahrok  
NIM : 210616159  
Fakultas : Tarbiah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap  
Perkembangan Perilaku Sosial Siswa Kelas V  
MI Mamba'ul Huda Ngabar Siman Ponorogo  
Tahun Pelajaran 2019/2020

Menyatakan bahwa naskah skripsi / tesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di **etheses.iainponorogo.ac.id**. Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 18 November 2020

Penulis



Dewi Fatimatuzzahrok

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dewi Fatimatuzzahrok  
NIM : 210616159  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dengan ini, menyatakan yang sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 07 Oktober 2020  
Yang Membuat Pernyataan



**Dewi Fatimatuzzahrok**  
**NIM. 210616159**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Dunia akan selalu berubah dan tidak akan pernah menetap. Perubahan dunia ini dapat dirasakan oleh semua makhluk hidup khususnya manusia. Perubahan dunia tentunya akan berakibat pada semua segi kehidupan manusia. Perubahan dunia dan zaman tentunya dibarengi dengan perkembangan. Perkembangan zaman tidak bisa ditolak dan dihindari. Seiring berkembangannya pengetahuan dan pengalaman manusia, semakin berkembang pula pemikiran-pemikiran yang cerdas tentang inovasi kehidupan. Terutama yang paling terlihat kentara adalah perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Penggunaan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat menyeluruh di segala jenjang usia dan generasi mulai dari anak-anak sampai manusia lanjut usia (manula) sekalipun. Pada era sekarang, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sudah tidak dapat dibendung. Hal ini merupakan usaha dan itikad manusia untuk membuat kehidupan yang lebih baik. Melalui ilmu pengetahuan dan teknologi, manusia dari segala jenjang usia dan generasi dapat berinovasi untuk memperoleh kebermanfaatan hidup.

Kata teknologi sendiri berasal dari bahasa Yunani, *tecnologia* atau *teche* yang memiliki arti keahlian dan logika yang artinya pengetahuan. Dalam arti sempit teknologi adalah suatu hal yang mengacu pada objek

benda yang digunakan dengan tujuan mempermudah urusan dan kegiatan manusia.<sup>1</sup> Teknologi di era zaman dahulu hanya terpaut dalam bentuk fisik seperti peralatan dan benda, namun di dewasa ini teknologi tidak lagi hanya berupa peralatan yang dapat dilihat dan dipegang. Namun juga berupa piranti tak berwujud seperti perangkat lunak atau *software*, media belajar, dan media bisnis.

Salah satu pencapaian terbesar dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah *gadget*. Menurut Muhammad Risal yang dikutip oleh Adeng Hudaya, *gadget* merupakan istilah dari bahasa Inggris, yang artinya yakni perangkat elektronik kecil yang mempunyai sebuah fungsi yang khusus.<sup>2</sup> Saat ini dalam perangkat *gadget* disediakan fitur-fitur yang semakin lengkap dan memiliki tampilan yang menarik membuat anak-anak dengan mudahnya terkesima dengan *gadget*. Apalagi dengan meningkatnya kualitas *gadget* yang sekarang dipersembahkan dengan mode *touchscreen* dan mendukung pengunduhan aplikasi-aplikasi menarik seperti media sosial dan *game*. Anak-anak yang masih polos akan mudah terpengaruh dan tertarik pada sesuatu hal yang dianggap sedang naik daun atau hal yang sedang digandrungi oleh orang lain. Jiwa kompetitif mereka akan langsung timbul dan membuat mereka ingin segera memiliki apa yang teman mereka miliki.

---

<sup>1</sup> Ismail Darimi, *Teknologi Informasi dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif*, Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi, Vol. 2017, 112.

<sup>2</sup> Adeng Hudaya, *Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta Didik*, Jurnal Research and Development Journal of Education, Vol. 2018, 89.

Penggunaan *gadget* sendiri pada anak-anak memiliki berbagai dampak baik dampak positif dan negatif. Bagi siswa sendiri penggunaan *gadget* memiliki dampak positif antara lain: berkembangnya imajinasi pada siswa, melatih sistem kerja otak siswa sehingga dapat menaikkan fungsi kecerdasan, meningkatkan kepercayaan diri pada siswa ketika memenangkan sebuah *game* yang disediakan *gadget*, mengembangkan kemampuan membaca, berhitung, dan menemukan solusi sebagai pemecahan masalah. Bukan hanya dampak positif saja yang diperoleh siswa saat memainkan *gadget*, penggunaan *gadget* juga berdampak negatif sebagai berikut: konsentrasi belajar siswa yang semakin menurun timbulnya rasa, malas dalam menulis dan membaca, kemampuan bersosialisasi dengan sekitar yang kian terkikis, kecanduan, serta dapat menimbulkan gangguan kesehatan.<sup>3</sup>

Dengan kebebasan mengakses segala informasi dan pengunduhan segala aplikasi membuat anak-anak cenderung kurang bergerak dan malas pergi bermain dengan teman sebaya dan memilih mengurung diri di rumah dengan keasyikan memainkan *gadget*. Mereka terlalu asyik dengan dunia maya sampai mengesampingkan dunia nyata. Anak-anak yang seharusnya bermain dengan kawan-kawannya dan bersosialisasi dengan sekitar menjadi terkungkung dan terasing. Pada kasus yang lebih mengerikan lagi

---

<sup>3</sup> Maya Ferdiana Rozalia, *Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah dasar*, Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD, Vol. 5. 2017, 725.

ketika anak-anak sudah kecanduan *gadget*, mereka akan sulit dipisahkan dengan *gadget* mereka.<sup>4</sup>

Kebiasaannya, jika anak-anak memiliki sesuatu yang baru mereka miliki, mereka akan begitu menyanyangi hal tersebut dan selalu membawa maupun mengingatnya baik ketika mereka pergi kemanapun. Hal ini pun juga berlaku dalam penggunaan *gadget*. Ada anak-anak dalam intensitas memainkan *gadget* mereka masih dikatakan dalam kategori yang aman, namun ada pula yang sampai berlebihan.

Ketika anak-anak mulai memiliki ketertarikan berlebih terhadap *gadget*, maka hal yang patut diperhatikan adalah perkembangan perilaku sosial sang anak yang sepatutnya di usia-usia seperti itu harus benar-benar diperhatikan. Pembentukan perilaku didapat dari apa yang mereka lihat dan mereka pelajari, sehingga bisa menjadikan kebiasaan untuknya dalam berperilaku.<sup>5</sup> *Gadget* memungkinkan pemiliknya bermain di segala tempat baik tempat yang ramai maupun sepi. Salah satunya anak-anak menjadi kurang memiliki sosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Mereka terlalu asyik menggenggam dan memainkan *gadget* mereka tanpa peduli dengan keadaan dan situasi sekitarnya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di MI Mamba'ul Huda Ngabar Siman Ponorogo, dapat diketahui bahwa terdapat perilaku siswa yang kurang baik dan anak yang kurang disiplin. Contohnya terlambat

---

<sup>4</sup> Wahyu Novitasari dan Nurul Khotimah. *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*, Jurnal PAUD Teratai, Vol. 5. 2016, 2.

<sup>5</sup> Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum* (Yogyakarta: ANDI, 2004), 13-14.

datang ke sekolah, berkata kotor kepada teman, membantah perintah guru, berbohong, mencemooh teman lainnya, membuat geng, memicu terjadinya pertengkaran, membuang sampah sembarangan, keluar kelas tanpa izin, berbicara dengan teman pada saat guru menjelaskan pelajaran. Ketika istirahat terdapat siswa yang membicarakan tentang artis-artis, kpop, dan *game*.

Peneliti memilih lokasi penelitian di MI Mamba'ul Huda Ngabar Siman Ponorogo didasarkan pada pertimbangan dan kesesuaian dengan topik yang dipilih. Berdasarkan permasalahan diatas, penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Sosial Siswa Kelas V MI Mamba'ul Huda Ngabar Siman Ponorogo Tahun Pelajaran 2019/2020.”

## **B. Batasan Masalah**

Terdapat berbagai faktor dan variabel yang perlu dikaji untuk menindaklanjuti penelitian ini. Dikarenakan luasnya bidang cakupan dan keterbatasan teori, waktu, dana, dan tenaga yang ada perlu adanya batasan masalah agar tidak terjadi kerancuan dalam penelitian. Berhubung pengaruh penggunaan gadget cukup luas, maka dalam penelitian ini hanya memfokuskan pada perkembangan perilaku sosial siswa kelas V.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diperoleh beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat penggunaan *gadget* siswa kelas V MI Mamba'ul Huda tahun pelajaran 2019/2020?
2. Bagaimana tingkat perkembangan perilaku sosial siswa kelas V MI Mamba'ul Huda tahun pelajaran 2019/2020?
3. Adakah pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan perilaku sosial siswa kelas V MI Mamba'ul Huda tahun pelajaran 2019/2020?

### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui tingkat penggunaan *gadget* siswa kelas V di MI Mamba'ul Huda tahun pelajaran 2019/2020.
2. Untuk mengetahui tingkat perkembangan perilaku sosial siswa kelas V di MI Mamba'ul Huda tahun pelajaran 2019/2020.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan perilaku sosial siswa kelas V di MI Mamba'ul Huda tahun pelajaran 2019/2020.

### **E. Manfaat Penelitian**

Pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis. Manfaat tersebut antara lain:

### 1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam memperkaya wawasan tentang penggunaan *gadget* terhadap perkembangan perilaku sosial.

### 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini secara praktis bermanfaat bagi:

- a. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan informasi mengenai perilaku siswa agar guru dapat mengambil tindakan yang tepat.
- b. Bagi peserta didik, dapat merangsang keterampilan motorik, merangsang untuk berpikir kreatif, membantu dalam mencari informasi dan menambah wawasan yang diperlukan.
- c. Bagi Peneliti, dapat menjadi saran untuk menambah wawasan dan pengetahuan peneliti.

## **F. Sistematika Pembahasan**

Laporan penelitian ini akan disusun menjadi tiga bagian utama, yaitu bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir. Pembahasan dalam penelitian ini akan dibagi menjadi lima bab dan setiap bab terdiri atas beberapa subbab. Adapun bentuk sistematika pembahasan dalam laporan ini adalah sebagai berikut:

Bab pertama, berisi pendahuluan yang di dalamnya berisi latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian,

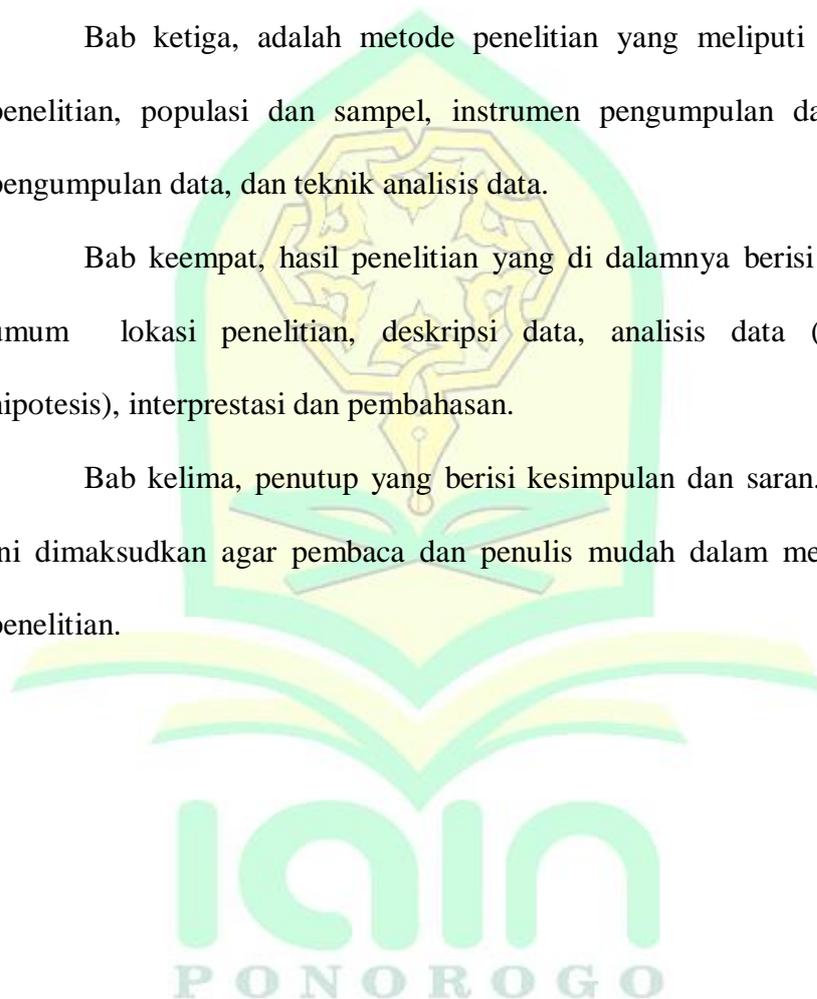
manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan. Bab pertama ini dimaksudkan untuk memudahkan dalam memaparkan data.

Bab kedua, berisi landasan teori, telaah hasil penelitian terdahulu, kerangka berpikir, dan pengajuan hipotesis. Bab kedua ini dijadikan sebagai acuan teori yang dipergunakan untuk melakukan penelitian.

Bab ketiga, adalah metode penelitian yang meliputi rancangan penelitian, populasi dan sampel, instrumen pengumpulan data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab keempat, hasil penelitian yang di dalamnya berisi gambaran umum lokasi penelitian, deskripsi data, analisis data (pengajuan hipotesis), interpretasi dan pembahasan.

Bab kelima, penutup yang berisi kesimpulan dan saran. Bab lima ini dimaksudkan agar pembaca dan penulis mudah dalam melihat hasil penelitian.



## BAB II

### TELAAH HASIL PENELITIAN TERDAHULU, LANDASAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR, DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

#### A. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu

Untuk melakukan penelitian ini, peneliti juga melihat hasil penelitian terdahulu. Salah satunya adalah penelitian dari Kharisma Nur Ladika yang berjudul “Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Pendidikan Dasar dalam Meningkatkan Interaksi Sosial (Studi Kasus di SDN 1 Karang Balong Ponorogo).” Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Pengumpulan datanya berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan tiga tahapan, yaitu reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah: (1) penggunaan *gadget* di SDN 1 Karang Balong memiliki dampak positif yang sangat bagus untuk menunjang sosial dan pengetahuan anak. (2) Dengan adanya aplikasi media sosial WA (*whatssapp*) di dalam *gadget* siswa menjadi lebih mudah dalam melakukan interaksi dengan orang lain. (3) *Gadget* juga memiliki manfaat terhadap kemampuan interaksi sosial anak. Melalui *gadget* anak dapat memperluas jaringan persahabatan mereka, karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke media sosial yang telah disediakan.<sup>6</sup> Persamaan

---

<sup>6</sup> Kharisma Nur Ladika, *Penggunaan Gadget pada Anak Usia Pendidikan Dasar dalam Meningkatkan Interaksi Sosial (studi kasus di SDN 1 Karang Balong Ponorogo)*, (Skripsi Jurusan Tarbiyah: IAIN Ponorogo, 2018), 92.

penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan, yakni terletak pada variabel independennya yaitu penggunaan *gadget*. Perbedaannya terletak pada pendekatan yang digunakan, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif berupa interaksi sosial sedangkan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif terhadap perkembangan perilaku sosial.

Yang kedua yaitu hasil penelitian yang dilakukan oleh Meida Dwi Ratnasari yang berjudul “Korelasi Gaya Pengasuhan Demokratis Orang Tua dengan Perilaku Siswa Kelas IV di SD Negeri Doho Dolopo Madiun Tahun Pelajaran 2012/2013.” Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif korelasional. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, sedangkan teknik analisis data menggunakan rumus statistik “*korelasional koefisien kontingensi*”. Kesimpulan dari penelitian ini adalah: (1) Gaya pengasuhan demokratis orang tua siswa-siswi kelas IV SD Negeri Doho Dolopo Madiun menunjukkan kategori sedang, dengan presentasi 46,67% (2) Perilaku siswa-siswi kelas IV SD Negeri Doho Dolopo Madiun menunjukkan kategori sedang, dengan presentasi 46,67% (3) Terdapat korelasi antara gaya pengasuhan demokratis orang tua dengan perilaku siswa-siswi kelas IV SD Negeri Doho Dolopo Madiun tahun pelajaran 2012/2013 dengan koefisien korelasi sebesar 0,803%.<sup>7</sup> Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan, yakni terletak pada variabel dependennya yaitu perilaku. Perbedaannya terletak pada variabel

---

<sup>7</sup> Meida Dwi Ratnasari, *Korelasi Gaya Pengasuhan Demokratis Orang Tua Dengan Perilaku Siswa-siswi Kelas IV di SD Negeri Doho Dolopo Madiun Tahun Pelajaran 2012/2013*, (Skripsi Jurusan Tarbiyah: STAIN Ponorogo, 2013), VII.

independen yakni penelitian yang dilakukan oleh Meida Dwi Ratnasari meneliti gaya pengasuhan demokratis orang tua, sedangkan penelitian ini meneliti penggunaan *gadget*.

Yang ketiga yaitu hasil penelitian yang dilakukan oleh Wiji Susanto yang berjudul “Pengaruh Ekonomi Keluarga Terhadap Perilaku Siswa di SDN Ketro III Kecamatan Tulakan Kabupaten Pacitan Tahun Pelajaran 2016/2017.” Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif korelasional. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, sedangkan teknik analisis data menggunakan rumus *regresi linear sederhana*. Kesimpulan dari penelitian ini adalah: (1) variabel ekonomi keluarga ditemukan, terdapat sebanyak 13,33% dalam kondisi ekonomi tinggi, 86,6% dalam kategori ekonomi keluarga sedang, dan 0% untuk kategori ekonomi rendah, (2) untuk variabel perilaku ditemukan sebesar 13,33% dalam kategori perilaku sangat baik, 66,66% dalam kategori baik, dan 20% dalam kategori kurang baik, (3) dengan hasil tersebut diperoleh analisis data dengan  $F_{hitung}$  sebesar 0,204 dan presentase sebesar 7,2357341% yang mengandung pengertian bahwa terdapat pengaruh ekonomi keluarga terhadap perilaku siswa, sedangkan sisanya dipengaruhi faktor-faktor lain.<sup>8</sup> Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan, yakni terletak pada variabel dependennya yaitu perilaku. Perbedaannya terletak pada variabel independen yakni penelitian yang dilakukan oleh Wiji Susanto

---

<sup>8</sup> Wiji Suanto, *Pengaruh Ekonomi Keluarga Terhadap Perilaku Siswa di SDN Ketro III Kecamatan Tulakan Kabupaten Pacitan Tahun Pelajaran 2016/2017*, (Skripsi Jurusan Trabiayah: IAIN Ponorogo, 2017), 72.

meneliti tentang ekonomi keluarga, sedangkan penelitian ini meneliti penggunaan *gadget*.

Yang keempat, hasil penelitian yang dilakukan oleh Aditya Fatchurohman yang berjudul “Lingkungan Sosial dan Perilaku Buruk Siswa (Studi Kasus di MI Ma’arif Cekok Babadan Ponorogo).” Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Sedangkan analisis data menggunakan reduksi data, display data, dan verifikasi dan penyimpulan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah: (1) faktor lingkungan sosial yang mempengaruhi perilaku buruk adalah faktor dari teman bermain, lingkungan keluarga, dan lingkungan masyarakat, (2) upaya yang dilakukan oleh pihak sekolah untuk mengurangi perilaku buruk siswa di MI Ma’arif Cekok adalah guru melakukan kegiatan-kegiatan keagamaan seperti sholat dhuha berjama’ah, kultum tujuh menit setelah sholat dhuha, membaca Al-Quran, sholat dhuhur berjama’ah, bimbingan konseling, dan mengevaluasi masalah-masalah siswa dalam rapat yang diadakan setiap seminggu sekali kemudian dicarikan solusinya.<sup>9</sup> Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan, yakni terletak pada variabel dependennya yaitu perilaku. Perbedaannya terletak pada variabel independen yakni penelitian yang dilakukan oleh Aditya Fatchurohman meneliti tentang lingkungan sosial dan perilaku buruk siswa, sedangkan penelitian ini meneliti penggunaan *gadget*.

---

<sup>9</sup> Aditya Fatchurohman, *Lingkungan Sosial dan Perilaku Buruk Siswa (Studi Kasus di MI Ma’arif Cekok Babadan Ponorogo)*, (Skripsi Jurusan Tarbiyah: IAIN Ponorogo, 2017), VII.

Yang kelima yaitu hasil penelitian yang dilakukan oleh Risna Ayuana Fil Is yang berjudul “Pengaruh Pola Asuh Orang Tua dan Penggunaan Handphone Terhadap Perkembangan Moral Anak di Desa Pucanganom Kecamatan Kebonsari Kabupaten Madiun Tahun 2018/2019.” Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan observasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan menggunakan rumus regresi linear sederhana dan regresi linear berganda. Kesimpulan dari penelitian ini adalah: (1) terdapat pengaruh yang signifikan antara pola asuh orang tua terhadap moral anak sebesar 26,8% (2) terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan handphone terhadap perkembangan moral anak sebesar 25%, (3) terdapat pengaruh yang signifikan antara pola asuh orang tua dan penggunaan handphone terhadap perkembangan moral anak di desa Pucanganom sebesar 26,9%.<sup>10</sup> Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan, yakni terletak pada variabel independennya yaitu penggunaan handphone. Perbedaannya terletak pada variabel dependennya yakni penelitian yang dilakukan oleh Lisna Ayuana Fil Is meneliti tentang moral anak, sedangkan penelitian ini meneliti perilaku sosial.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah diuraikan di atas, maka terdapat perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan. Perbedaan tersebut terletak pada variabel independen maupun

---

<sup>10</sup> Risna Ayuana Fil Is, *Pengaruh Pola Asuh Orang Tua dan Penggunaan Handphone Terhadap Perkembangan Moral Anak di Desa Pucanganom Kecamatan Kebonsari Kabupaten Madiun Tahun 2018/2019*, (Skripsi Jurusan Tarbiyah: IAIN Ponorogo, 2018), VII.

dependennya. Sehingga penelitian yang akan dilakukan ini layak untuk diteliti.

## B. Landasan Teori

### 1. Penggunaan *Gadget*

#### a. Pengertian *Gadget*

Menurut Hastri Rosiyanti dan Rahmita Nurul Muthmainnah *gadget* adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam *gadget* banyak pembaharuan dari hari ke hari sehingga menjadikan sangat praktis.<sup>11</sup>

*Gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, diantaranya *smartphone* seperti *iphone*, *blackberry*, serta *notebook* (perpaduan antara komputer portabel seperti *notebook* dan internet).<sup>12</sup> Novitasari dalam Ramdhan Witarsa menyatakan bahwa media memungkinkan seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial, khususnya untuk kontak sosial maupun berkomunikasi satu dengan yang lainnya tidaklah susah, hanya dengan menggunakan *gadget* seseorang dapat berinteraksi satu dengan yang lainnya.<sup>13</sup>

---

<sup>11</sup> Hastri Rosiyanti dan Rahmita Nurul Muthmainnah, *Penggunaan Gadget sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar pada Mata Kuliah Matematika Dasar*, Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika, Vol. 2018, 29.

<sup>12</sup> Putri Hana Pebriana, *Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini*, Jurnal Obesesi, Vol. 2017, 3.

<sup>13</sup> Ramdhan Witarsa, dkk. *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Pedagogik, Vol. 2018, 12-13.

Menurut Osa Kurniawa Ilham dalam Adeng Hudaya *gadget* adalah sebuah perangkat atau perkakas mekanik yang mini atau sebuah alat yang menarik karena relatif baru sehingga akan memberikan banyak kesenangan baru bagi penggunanya walaupun mungkin tidak praktis dalam penggunaannya.<sup>14</sup>

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa *gadget* adalah media yang memungkinkan untuk berinteraksi dengan orang lain, khususnya untuk komunikasi yang di dalamnya terdapat fitur-fitur yang canggih.

b. Bentuk-bentuk Penggunaan *Gadget*

Bentuk-bentuk penggunaan *gadget* pada anak pendidikan usia dasar berupa:<sup>15</sup>

1) Sebagai alat komunikasi dengan orang tua, saudara, dan teman

Mereka memiliki *gadget* ini digunakan untuk berkomunikasi dengan orang tua ketika telah pulang ke rumah. Selain untuk berkomunikasi dengan orang tua, *gadget* digunakan untuk berkomunikasi dengan saudara yang jauh serta untuk menghubungi teman-temannya untuk menanyakan tugas sekolah.

<sup>14</sup> Adeng Hudaya, "Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin dan Minta Belajar Peserta Didik", *Jurnal Research and Development Journal of Education*, Vol. 2018, 89.

<sup>15</sup> Novia Prasetyaningsih, dkk. "Penggunaan Gadget pada Anak Usia Pendidikan Dasar di Jorong Laras Minang Nagari Kurnia Selatan Kecamatan Sungai Rumbai Kabupaten Dharmasraya", *Jurnal STKIP PGRI Sumbar*, 6-9.

2) Untuk mencari informasi dan mencari tugas

*Gadget* yang mereka miliki digunakan untuk mencari informasi dan mencari tugas sekolah. Teknologi yang semakin canggih seperti *gadget* yang sudah dilengkapi oleh internet dan sistem 3G dan 4G, sehingga memudahkan untuk mencari informasi yang dibutuhkan.

3) Untuk alat hiburan

Selain digunakan untuk alat komunikasi, *gadget* juga digunakan sebagai alat hiburan. Mereka menggunakan *gadget* untuk menghilangkan rasa bosan dengan rutinitas sekolahnya berupa bermain *game* baik *offline* maupun *online*.

4) Untuk mengambil gambar atau berfoto/selfi

*Gadget* yang mereka miliki juga bisa digunakan untuk mengambil gambar atau selfi. Dalam *gadget* terdapat aplikasi untuk mempercantik hasil gambar atau foto. Hal ini juga merupakan suatu cara untuk mengabadikan setiap momen dan mengekspresikan diri.

5) Untuk Berbisnis

Dalam *gadget* yang dimiliki sudah membuat mereka mulai belajar mandiri dengan cara berbisnis. Bisnis yang dilakukan melalui *gadgetnya* memang tidak seberapa seperti jual akun game online dan jual pulsa.

#### 6) Untuk membuka internet dan sosial media

Bermula dari rasa keingin tahun yang tinggi sehingga *gadget* yang mereka miliki digunakan untuk membuka internet untuk mencari informasi-informasi yang dibutuhkan dan membuka sosial media yang dimiliki untuk mencari teman yang jauh.

#### c. Dampak Negatif Penggunaan *Gadget*

Dalam inovasi teknologi, ada beberapa aspek negatif dari penggunaan *gadget* antara lain:<sup>16</sup>

##### 1) *Gadget* tidak hanya buat mengobrol

Perkembangan teknologi semakin hari semakin canggih. *Gadget* pun tidak hanya bisa dipakai untuk telepon, *gadget* bahkan bisa digunakan untuk mengambil gambar, mengirim pesan teks bahkan sekarang sudah bisa menjelajahi internet untuk mengunduh gambar, video, dan *game*.

##### 2) Perhatian pada ragam fitur yang ditawarkan

Fitur-fitur baru seperti kapabilitas warna dan kekuatan tambahan dapat mendukung aneka game dan video yang kontennya kadang mengundang penasaran.

---

<sup>16</sup> Andri Priyatna, *Parenting di Dunia Digital* (Jakarta: PT. Gramedia, 2012), 70-72.

- 3) *Gadget* memberi peluang untuk perilaku-perilaku yang tak diharapkan

*Gadget* menawarkan kesempatan untuk melakukan perilaku yang tidak diharapkan, seperti melakukan kecurangan saat ulangan di kelas.

- 4) Perhatian pada anggaran

Demi ketenangan pikiran orangtua untuk mengetahui keberadaan anak-anaknya setiap saat, mereka tidak segan-segan untuk membeli pulsa.

- 5) Perhatian pada isu keselamatan/kesehatan

Isu kesehatan dan dampak *gadget* pada otak masih terus berkembang dan masih belum terselesaikan hingga saat ini.

d. Manfaat dan Resiko Penggunaan *Gadget*

Manfaat dan resiko penggunaan telepon seluler (*gadget*) menurut Andri Priyatna<sup>17</sup> antara lain:

- 1) Manfaat

- a) Untuk dapat tetap terhubung. Kenyamanan karena mampu terhubung dengan anak dimanapun mereka berada, dengan segera akan mengubah banyak hal dalam kehidupan keluarga kita.

---

<sup>17</sup> *Ibid*, 80-81.

b) Alasan keamanan/keselamatan. Memudahkan kita untuk menghubungi pihak lain yang dapat membantu kita ketika dalam keadaan darurat.

## 2) Resiko

a) Pengaruh pada kesehatan mental.

Seseorang yang rajin menggunakan ponsel cenderung lebih mudah untuk mengalami cemas dan depresi.

b) Kurang tidur.

Remaja yang sering menggunakan ponsel cenderung sering terbangun di malam hari, karena ada SMS atau panggilan masuk sehingga berakibat merasa lelah dan kurang mampu fokus pada esok harinya.

c) *Bullying*

Saat ini, ponsel pun sudah lazim digunakan untuk menyebarkan rumor, gambar-gambar yang tidak pantas, ataupun melecehkan teman baik dengan panggilan langsung atau melalui SMS.

d) Bakteri

Karena sering kali ponsel dekat dengan mulut saat bertelepon, dan di mulut kita banyak kuman yang dapat ditularkan melalui bernafas, batuk dan bersin-bersin sehingga kebanyakan ponsel seluler pun bisa saja menjadi sarana penyebar kuman.

e) Tumor otak

Memang masih menjadi perdebatan tentang pengaruh radiasi elektromagnetik dari ponsel terhadap perkembangan otak anak-anak dan remaja. Tetapi FDA di AS menyarankan memakai *headset* pada saat bertelepon.

2. Perkembangan Perilaku Sosial

a. Pengertian Perilaku Sosial

Menurut Sunaryo dari sudut biologis, perilaku adalah suatu kegiatan atau aktivitas organisme yang bersangkutan, yang dapat diamati secara langsung maupun tidak langsung.<sup>18</sup>

Menurut Umi Hayati perilaku adalah tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan atau lingkungan. Perilaku sosial adalah sebuah reaksi dari individu terhadap rangsangan yang timbul dari pengalaman atau dorongan dari masyarakat.<sup>19</sup>

Menurut Padmonodewo dalam Tria Novasari perilaku sosial adalah tingkah laku anak untuk menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku di dalam masyarakat di mana anak itu berada.<sup>20</sup>

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa perilaku sosial adalah tingkah laku untuk menyesuaikan diri di lingkungan masyarakat sesuai dengan aturan yang ada dan dapat diamati secara langsung maupun tidak langsung.

<sup>18</sup> Sunaryo, *Psikologi untuk Keperawatan* (Jakarta: Buku Kedokteran EGC, 2002), 3.

<sup>19</sup> Umi Hayati, "Nilai-nilai Dakwah; Aktivitas Ibadah dan Perilaku Sosial" *Journal of communication*, Vol 2, 2 (2017), 185.

<sup>20</sup> Tria Novasari, "Pengaruh Pola Asuh Orang Tua terhadap Perilaku Sosial (Studi pada Siswa Kelas X SMKN 5 Surabaya)" *Jurnal Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, Vol 3, 4 (2016), 4.

Jenis perilaku pada manusia dibedakan menjadi dua, yaitu: <sup>21</sup>

#### 1) Refleksif

Perilaku refleksif merupakan perilaku yang terjadi atas rekasi secara spontan terhadap stimulus yang mengenai organisme tersebut. Misalnya ketika jari tangan terkena api maka secara spontan akan menarik jari tangan. Rekasi atau perilaku refleksif adalah perilaku yang terjadi dengan sendirinya, secara otomatis. Stimulus yang diterima oleh organisme tidak sampai ke pusat susunan syaraf atau otak. Perilaku ini tidak dapat dikendalikan karena perilaku refleksif merupakan perilaku yang alami, bukan perilaku yang dibentuk.

#### 2) Non-refleksif

Perilaku non-refleksif dikendalikan atau diatur oleh pusat kesadaran atau otak. Proses yang terjadi dalam otak atau pusat kesadaran disebut psikologis. Perilaku ini merupakan perilaku yang dibentuk, dikendalikan, karena itu dapat berubah dari waktu ke waktu sebagai hasil proses belajar. Di samping perilaku manusia dapat dikendalikan atau terkendali, yang berarti perilaku dapat diatur oleh individu yang bersangkutan, perilaku manusia juga merupakan perilaku yang terintegrasi (*integrated*), yang berarti bahwa keseluruhan keadaan individu atau manusia itu

---

<sup>21</sup> Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum*, 12-13.

terlibat dalam perilaku yang bersangkutan, bukan bagian demi bagian.

Melalui pergaulan atau hubungan sosial baik dengan orang tua, anggota keluarga, orang dewasa, maupun teman bermainnya, anak mulai mengembangkan bentuk-bentuk perilaku sosial sebagai berikut:<sup>22</sup>

- 1) Pembangkangan (*negativisme*), yaitu bentuk tingkah laku melawan.
- 2) Agresi (*aggression*), yaitu perilaku menyerang balik secara fisik (*nonverbal*) maupun kata-kata (*verbal*). Agresi ini mewujud dalam perilaku menyerang, seperti mencaci maki, mencubit, menendang, menggigit dan marah-marah.
- 3) Berselisih atau bertengkar (*quarreling*), terjadi apabila seseorang merasa tersinggung atau terganggu oleh sikap orang lain.
- 4) Menggoda (*teasing*), yaitu sikap bentuk lain dari tingkah laku agresif. Menggoda merupakan serangan mental terhadap orang lain dalam bentuk verbal (kata-kata ejekan atau cemoohan) sehingga menimbulkan reaksi marah pada orang yang diserangnya.
- 5) Persaingan (*rivalry*), yaitu keinginan untuk melebihi orang lain dan selalu didorong oleh orang lain.
- 6) Kerja sama (*cooperation*), yaitu sikap mau bekerja sama dengan kelompok.

---

<sup>22</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya* (Jakarta: Kencana, 2011), 41-43.

- 7) Tingkah laku berkuasa (*ascendant behavior*), yaitu sejenis tingkah laku untuk menguasai situasi sosial, mendominasi, atau bersikap *bossiness*. Hal ini mewujud dalam perilaku menyuruh, mengancam atau memaksa seseorang untuk memenuhi kebutuhan dirinya.
- 8) Mementingkan diri sendiri (*selfishness*), yaitu sikap egosentris dalam memenuhi keinginannya.
- 9) Simpati (*sympathy*), yaitu sikap emosional yang mendorong individu untuk menaruh perhatian terhadap orang lain, mau mendekati atau bekerjasama dengannya.

b. Perkembangan Perilaku Sosial

Menurut Rita Eka Izzaty, perkembangan merupakan pola gerakan atau perubahan yang secara dinamis dimulai dari pembuahan atau konsepsi dan terus berlanjut sepanjang siklus kehidupan manusia.<sup>23</sup> Proses perkembangan perilaku manusia sebagian ditentukan oleh kehendaknya sendiri, dan sebagian bergantung pada alam, sedangkan makhluk lain sepenuhnya bergantung pada alam.<sup>24</sup>

Menurut Farida Mayar perkembangan adalah perubahan-perubahan yang dialami oleh individu atau organisme menuju tingkat kedewasaannya atau kematangannya yang berlangsung secara sistematis, progresif dan berkesinambungan, baik menyangkut fisik

---

<sup>23</sup> Rita Eka Izzaty, *Perilaku Anak Prasekolah* (Jakarta: PT Elix Media Komputin, 2017), 3.

<sup>24</sup> Sunaryo, *Psikologi untuk Keperawatan*, 1.

(jasmaniah) maupun psikis (rohaniah). Sosial adalah segala perilaku manusia yang menggambarkan hubungan non individualisme.<sup>25</sup>

Menurut Reski Yulina Widiastuti perkembangan sosial merupakan proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, dan tradisi; meleburkan diri menjadi suatu kesatuan dan saling berkomunikasi dan bekerjasama.<sup>26</sup>

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan perilaku sosial adalah suatu proses kehidupan dalam hubungan sosial yang ditandai dengan adanya minat terhadap aktivitas dan meningkatkan keinginan yang kuat untuk berbaur dengan orang lain sesuai dengan norma dan aturan dalam lingkungan tersebut.

#### c. Proses Pembentukan Perilaku

Menurut Bimo Walgito, pembentukan perilaku dibagi menjadi 3, yaitu:<sup>27</sup>

##### 1) Cara pembentukan perilaku dengan kondisioning atau kebiasaan

Salah satu pembentukan perilaku dapat ditempuh dengan kebiasaan. Misalnya anak dibiasakan sikat gigi sebelum tidur. Cara ini didasarkan atas teori belajar kondisioning baik yang ditemukan oleh Pavlov maupun oleh Thorndike dan Skinner.

<sup>25</sup> Farida Mayar, "Perkembangan Sosial Anak Usia Dini sebagai Bibit untuk Masa Depan Bangsa" *Jurnal Al-Ta'lim*, 6 (2013), 460.

<sup>26</sup> Reski Yulina Widiastuti, "Dampak Perceraian pada Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun", *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, Vol 2, 2 (2015), 77.

<sup>27</sup> Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum*, 13-14.

## 2) Pembentukan perilaku dengan pengertian (*insight*)

Selain pembentukan perilaku dengan kebiasaan, dapat dilakukan dengan perilaku pengertian. Misalnya: datang ke sekolah jangan sampai terlambat, karena dapat mengganggu teman-teman yang lain. Cara ini didasarkan atas teori belajar kognitif, yaitu belajar dengan disertai adanya pengertian.

## 3) Pembentukan perilaku dengan menggunakan model

Kalau orang bicara bahwa orangtua sebagai contoh anak-anaknya, pemimpin sebagai panutan yang dipimpinnya, hal tersebut menunjukkan pembentukan perilaku dengan menggunakan model. Cara ini didasarkan atas teori belajar sosial yang dikemukakan oleh Bandura.

### d. Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Seseorang

Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku seseorang menurut Sunaryo adalah sebagai berikut:<sup>28</sup>

#### 1) Faktor genetik atau faktor endogen

Faktor genetik atau keturunan merupakan konsepsi dasar bagi kelanjutan perkembangan perilaku makhluk hidup. Faktor genetik berasal dari dalam diri individu (endogen), antara lain:

- a) Jenis ras, setiap ras di dunia memiliki perilaku yang spesifik, saling berbeda satu dengan lainnya.

---

<sup>28</sup> Sunaryo, *Psikologi untuk Keperawatan*, 8-13.

- b) Jenis kelamin, perbedaan perilaku pria dan wanita dapat dilihat dari cara berpakaian dan melakukan pekerjaan sehari-hari. Laki-laki berperilaku atas pertimbangan rasional atau akal, sedangkan perempuan berperilaku atas dasar pertimbangan emosional atau perasaan.
- c) Sifat fisik, dapat kita amati perilaku individu akan berbeda-beda karena sifat fisiknya, misalnya perilaku individu yang pendek dan gemuk berbeda dengan individu yang memiliki fisik tinggi kurus.
- d) Sifat kepribadian, perilaku individu tidak ada yang sama karena adanya perbedaan kepribadian yang dimiliki, yang dipengaruhi oleh aspek kehidupan seperti pengalaman, usia, watak, tabiat, sistem norma, nilai, dan kepercayaan yang dianutnya.
- e) Bakat pembawaan, bakat merupakan interaksi dari faktor genetik dan lingkungan serta bergantung pada adanya kesempatan untuk pengembangan.
- f) Intelegensi, intelegensi sangat berpengaruh terhadap perilaku individu. Oleh karena itu, individu yang inteligensinya tinggi dalam mengambil keputusan dapat bertindak tepat, cepat dan mudah. Sebaliknya individu yang memiliki inteligensi rendah dalam mengambil keputusan akan bertindak lambat.
- 2) Faktor eksogen atau faktor dari luar individu

- a) Faktor lingkungan. Lingkungan menyangkut segala sesuatu di sekitar individu, baik fisik, biologis, maupun sosial. Lingkungan sangat berpengaruh terhadap perilaku individu karena lingkungan merupakan lahan untuk perkembangan perilaku.
- b) Pendidikan. Secara luas pendidikan mencakup seluruh proses kehidupan individu sejak dalam ayunan hingga liang lahat, berupa interaksi dengan lingkungannya baik secara formal maupun informal. Proses dan kegiatan pendidikan pada dasarnya melibatkan masalah perilaku individu maupun kelompok.
- c) Agama merupakan mencari makna hidup yang terakhir atau penghabisan. Penganut agama tertentu akan menunjukkan perilaku berbeda dengan penganut agama yang lain.
- d) Sosial ekonomi. Lingkungan sosial dapat menyangkut sosial budaya dan sosial ekonomi. Khusus lingkungan sosial ekonomi, sebagai contoh keluarga yang status ekonominya berkecukupan akan mampu menyediakan segala fasilitas yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.
- e) Kebudayaan. Dalam arti sempit kebudayaan diartikan sebagai kesenian, adat istiadat atau peradaban manusia. Ternyata hasil kebudayaan manusia akan mempengaruhi perilaku manusia itu sendiri.

f) Faktor-faktor lain

- (1) Susunan saraf pusat memegang peranan penting karena merupakan sarana untuk memindahkan energi yang berasal dari stimulus melalui neuron kesimpul sataf tepi yang seterusnya akan berubah menjadi perilaku.
- (2) Persepsi merupakan proses diterimanya rangsang melalui panca indra, yang didahului oleh perhatian sehingga individu sadar tentang sesuatu yang ada di dalam maupun di luar dirinya.
- (3) Perilaku dapat dipengaruhi oleh emosi.

3) Penggunaan *Gadget* mempengaruhi Perkembangan Perilaku Sosial

Seiring kemajuan zaman, teknologipun semakin modern. Salah satunya adalah *gadget*. *Gadget* sekarang tidak hanya digunakan oleh orang dewasa saja. Bahkan anak-anak banyak yang sudah memilikinya. Kebanyakan *gadget* yang diberikan orang tua kepada anaknya adalah keinginan anaknya, dengan tujuan untuk mengenalkan anaknya kepada dunia teknologi lebih dini atau sekedar membuat anaknya tidak bosan. Terkadang pemberian *gadget* terhadap anaknya dijadikan orang tua untuk mengalihkan anak agar tidak mengganggu pekerjaan orangtuanya.

Menurut Simamora dalam Ramdhan Witrassa, dkk ketergantungan *gadget* pada anak disebabkan lamanya durasi dalam penggunaan *gadget*. Bermain *gadget* dalam durasi yang panjang dan

dilakukan setiap hari, mengakibatkan anak menjadi berkembang ke arah antisosial. Dimana dampak yang ditimbulkan menjadikan anak yang bersikap individualis, kurangnya komunikasi dengan orang lain dan berinteraksi dengan lingkungannya. Menurut Maulida, tanda-tanda anak yang kecanduan *gadget* sebagai berikut:<sup>29</sup>

- a) Kehilangan keinginan untuk beraktivitas;
- b) Berbicara tentang teknologi secara terus menerus;
- c) Cenderung sering membantah suatu perintah jika itu menghalangi dirinya mengakses *gadget*;
- d) Sensitif atau gampang tersinggung, menyebabkan mood yang mudah berubah;
- e) Egois, sulit berbagi waktu dalam penggunaan *gadget* dengan orang lain;
- f) Sering berbohong karena sudah tidak bisa lepas dengan *gadgetnya*, dengan kata lain anak akan mencari cara apapun agar tetap bisa menggunakan *gadgetnya* walaupun hingga mengganggu waktu tidurnya.

Dari ciri-ciri tersebut dapat dilihat bahwa penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan perilaku sosial siswa. Untuk itu ada baiknya orang tua mendampingi anaknya dalam bermain *gadget*.

---

<sup>29</sup> Ramdhan Witarsa, dkk, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar" *Jurnal Pedagogik*, Vol. VI, No 1, 18.

### C. Kerangka Berpikir

Berangkat dari landasan teori dan telaah hasil penelitian terdahulu, dapat diajukan kerangka berpikir penelitian ini adalah jika penggunaan *gadget* siswa baik, perkembangan perilaku siswa kelas V di MI Mamba'ul Huda Ngabar Siman Ponorogo tahun pelajaran 2019/2020 juga baik. Hal ini disebabkan sebuah tindakan akan berpengaruh terhadap hasil termasuk penggunaan *gadget* terhadap perilaku.

### D. Pengajuan Hipotesis

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara setelah peneliti mengemukakan landasan teori dan kerangka konseptual melalui rumusan masalah penelitian, mengikuti format pernyataan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada asumsi-asumsi atau teori-teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data dan analisis data penelitian.<sup>30</sup>

Berdasarkan rumusan masalah dan analisis teori yang telah penulis kemukakan di atas, penulis mengajukan hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

H<sub>0</sub> : Tidak terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan perilaku sosial siswa kelas V di MI Mamba'ul Huda Ngabar Siman Ponorogo Tahun Pelajaran 2019/2020.

---

<sup>30</sup> Andhita Dessy Wulansari, *Penelitian Pendidikan: Suatu Pendekatan Praktik dengan Menggunakan SPSS* (Ponorogo: STAIN Po Press, 2012), 38-39.

H<sub>a</sub> Terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan perilaku sosial siswa kelas V di MI Mamba'ul Huda Ngabar Siman Ponorogo Tahun Pelajaran 2019/2020.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Rancangan Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah suatu proses yang menggunakan data berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik.<sup>31</sup> Dalam hal ini jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah *expost facto*. *Expost facto* juga sering disebut dengan *after the fact*, *retrospective study* (studi penelusuran kembali). Menurut Sukardi dalam Deni Darmawan *expost facto* merupakan penelitian di mana variabel-variabel bebas telah terjadi ketika peneliti mulai dengan pengamatan variabel terikat dalam suatu penelitian.<sup>32</sup>

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, rancangan penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel independen dan variabel dependen. Variabel independen atau disebut dengan variabel bebas, yaitu variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya variabel dependen. Dalam hal ini variabel independennya adalah penggunaan *gadget* (x). Sedangkan variabel dependen (variabel terikat) adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Dalam hal

---

<sup>31</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&DI* (Bandung: Alfabeta, 2015), 13.

<sup>32</sup> Deni Darmawan, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 40-41.

ini yang menjadi variabel dependen adalah perkembangan perilaku sosial siswa (y).

Masing-masing variabel didefinisikan secara operasional sebagai berikut:

#### 1. Penggunaan *Gadget*

*Gadget* adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam *gadget* banyak pembaharuan dari hari ke hari sehingga menjadikan sangat praktis.<sup>33</sup>

Dalam penelitian ini, penggunaan *gadget* terwujud pada indikator sebagai berikut:<sup>34</sup>

- a. Sebagai alat untuk berkomunikasi dengan orang tua, saudara, dan teman;
- b. untuk mencari informasi dan mencari tugas sekolah;
- c. untuk alat hiburan;
- d. untuk mengambil gambar atau berfoto/selfi;
- e. untuk berbisnis;
- f. untuk membuka internet dan sosial media.

---

<sup>33</sup> Hastri Rosiyanti dan Rahmita Nurul Muthmainnah, *Penggunaan Gadget sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar pada Mata Kuliah Matematika Dasar*, Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika, Vol. 2018, 29.

<sup>34</sup> Novia Prasetyaningsih, dkk. *Penggunaan Gadget pada Anak Usia Pendidikan Dasar di Jorong Laras Minang Nagari Kurnia Selatan Kecamatan Sungai Rumbai Kabupaten Dharmasraya*, 6-9.

## 2. Perkembangan Perilaku Sosial

Perkembangan perilaku sosial adalah perubahan secara dinamis yang bermula dari pembuahan dan berlanjut sepanjang siklus kehidupan manusia.

Dalam penelitian ini, perkembangan perilaku sosial terwujud pada indikator sebagai berikut:<sup>35</sup>

- a. Pembangkangan (*negativisme*);
- b. agresi (*aggression*);
- c. berselisih atau bertengkar (*quarreling*);
- d. menggoda (*teasing*);
- e. persaingan (*rivalry*);
- f. kerja sama (*cooperation*);
- g. tingkah laku berkuasa (*ascendant behavior*);
- h. mementingkan diri sendiri (*selfishness*);
- i. simpati (*sympathy*).

## B. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang

---

<sup>35</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini...*, 41-43.

ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>36</sup>

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di MI Mamba'ul Huda Ngabar Siman Ponorogo tahun pelajaran 2019/2020 dengan jumlah 53 siswa.

## 2. Sampel

Sampel adalah contoh yang dianggap mewakili populasi, atau cermin dari keseluruhan objek yang diteliti.<sup>37</sup> Sampel adalah bagian dari karakteristik populasi. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semuanya yang terdapat pada populasi, dikarenakan keterbatasan dana, tenaga dan waktu, peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel *probability sampling*, *cluster sampling* (area sampling). *Cluster sampling* atau bisa dikatakan area sampling, yaitu teknik pengambilan sampel bila objek yang akan diteliti atau sumber data sangat luas, pengambilan sampelnya berdasarkan daerah populasi yang telah ditetapkan.<sup>38</sup>

---

<sup>36</sup> *Ibid.*, 117

<sup>37</sup> Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung : Pustaka Setia, 2011), 155.

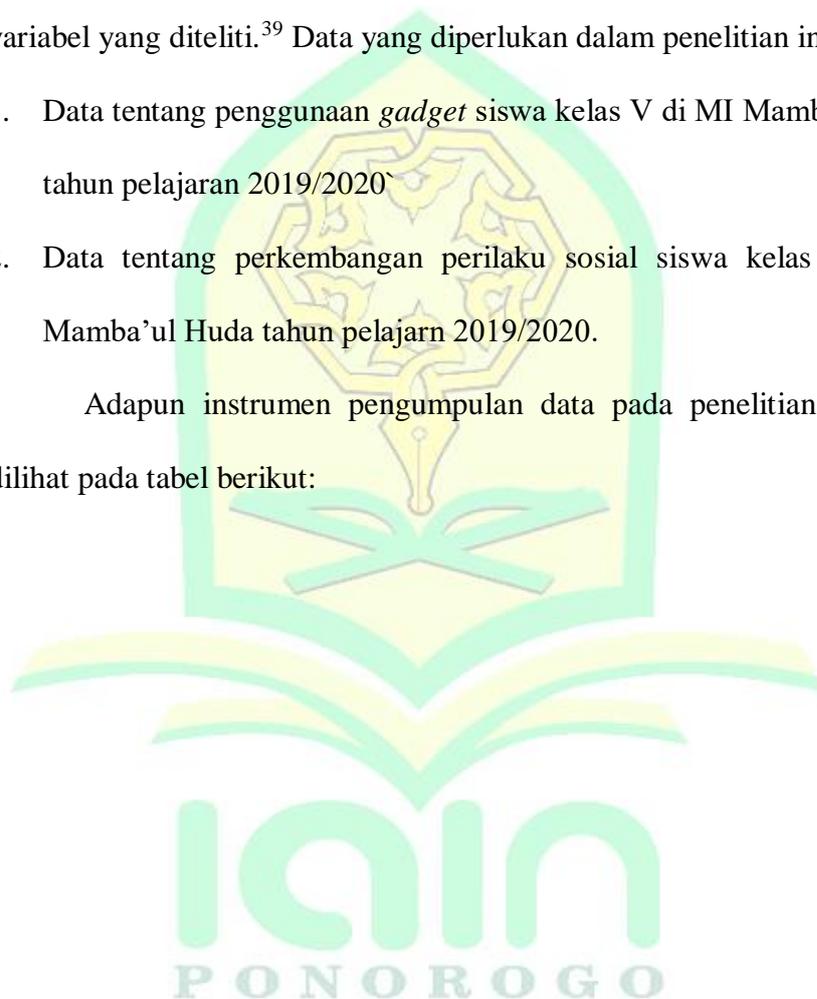
<sup>38</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian*, 121.

### C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrument pengumpulan data merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya, jumlah instrument yang akan digunakan untuk penelitian akan tergantung pada jumlah variabel yang diteliti.<sup>39</sup> Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah:

1. Data tentang penggunaan *gadget* siswa kelas V di MI Mamba'ul Huda tahun pelajaran 2019/2020`
2. Data tentang perkembangan perilaku sosial siswa kelas V di MI Mamba'ul Huda tahun pelajarn 2019/2020.

Adapun instrumen pengumpulan data pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:



---

<sup>39</sup> *Ibid*, 133.

Tabel 3.1

## Kisi-kisi Instrumen Pengumpulan Data

Judul Penelitian	Variabel	Indikator	Teknik Pengambilan Data	No. Item	
				(+)	(-)
Pengaruh penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan perilaku sosial siswa kelas V di MI Mamba'ul Huda Ngabar Siman Ponorogo tahun pelajaran 2019/2020.	(Variabel X) Penggunaan <i>Gadget</i>	1. Alat untuk berkomunikasi dengan orang tua, saudara dan teman	Angket	2, 5, 11	
		2. Untuk mencari informasi dan mencari tugas sekolah		6, 10, 8	7
		3. Untuk alat hiburan		14, 20	3, 19
		4. Untuk mengambil gambar atau berfoto/selfi		1, 12	
		5. Untuk berbisnis		4, 13	
		6. Untuk membuka internet dan sosial media		15, 17, 18	9, 16
	(Variabel Y) Perkembangan Perilaku Sosial	1. Pembangkangan	Angket	2	8, 12, 17
		2. Agresi			4, 5
		3. Bertengkar			18
		4. Menggodanya			6
		5. Persaingan		13	10
		6. Kerjasama		7, 9	11
		7. Tingkah laku berkuasa			15
		8. Mementingkan dirinya sendiri		3	16
		9. Simpati		1, 19, 20	14

#### D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.<sup>40</sup> Adapun teknik pengumpulan data penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### 1. Angket

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Teknik pengumpulan ini efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.<sup>41</sup> Dalam penelitian ini teknik angket digunakan untuk memperoleh data mengenai penggunaan *gadget* dan perkembangan perilaku sosial siswa di MI Mamba'ul Huda Ngabar Siman Ponorogo.

Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala likert. Skala likert yaitu serangkaian pernyataan untuk mengukur sikap terhadap suatu kecenderungan, hal, atau objek. Skala likert sering digunakan untuk mengukur sikap atau kecenderungan seseorang terhadap sesuatu yang dinyatakan dalam bentuk sikap positif dan negatif, sikap positif diungkapkan dalam pernyataan yang diterima atau

---

<sup>40</sup> *Ibid.*, 308.

<sup>41</sup> *Ibid.*, 199.

dimiliki dan tidak diterima karena memang tidak memiliki kecenderungan tersebut.<sup>42</sup> Untuk pengumpulan data tersebut, digunakan angket yang jawabannya dengan mengacu pada skala likert sebagai berikut:

**Tabel 3.2**  
**Skor Jawaban Angket**

<b>Pernyataan</b>	<b>Jawaban</b>	<b>Skor</b>
Positif	Selalu (SL)	4
	Sering (SR)	3
	Kadang-kadang (KK)	2
	Tidak Pernah (TP)	1
Negatif	Selalu (SL)	1
	Sering (SR)	2
	Kadang-kadang (KK)	3
	Tidak Pernah (TP)	4

#### **E. Teknik Analisis Data**

Analisis data merupakan kegiatan mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang

<sup>42</sup> Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), 232.

diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.<sup>43</sup>

## 1. Pra Penelitian

### a. Uji Validitas

Uji validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Dengan demikian data yang valid adalah data “yang tidak berbeda” antara data yang dilaporkan dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian.<sup>44</sup>

Untuk uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian, peneliti membuat angket sebanyak 40 item, 20 item untuk penggunaan *gadget* dan 20 item lagi untuk perkembangan perilaku sosial, serta peneliti mengambil sampel sebanyak 59 responden. Dari hasil perhitungan validitas instrumen penggunaan *gadget* terdapat 20 item soal, yang valid ada 17 soal dan perkembangan perilaku sosial terdapat 20 item soal, yang valid ada 17 soal.

Untuk menentukan butir instrumen itu valid atau tidak, maka dapat diketahui dengan cara mengkorelasikan antara skor butir dengan skor total. Apabila korelasi item tersebut positif dan besarnya lebih dari 0,266 item soal tersebut dinyatakan valid.

Untuk hasil uji validitas terdapat pada lampiran 2.

---

<sup>43</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, 207.

<sup>44</sup> *Ibid*, 363.

Dari hasil hitung validitas item instrumen di atas dapat disimpulkan dalam tabel rekapitulasi di bawah ini:

**Tabel 3.3**  
**Rekapitulasi Uji Validitas Item Instrumen Penelitian**  
**Penggunaan *Gadget***

No. Item	"r" Hitung	"r" Tabel	Keterangan
1	0,384	0,266	Valid
2	0,582	0,266	Valid
3	0,314	0,266	Valid
4	0,129	0,266	Drop
5	0,559	0,266	Valid
6	0,394	0,266	Valid
7	-0,09	0,266	Drop
8	0,42	0,266	Valid
9	0,318	0,266	Valid
10	0,454	0,266	Valid
11	0,577	0,266	Valid
12	0,48	0,266	Valid
13	0,389	0,266	Valid
14	0,408	0,266	Valid
15	0,549	0,266	Valid
16	-0,3	0,266	Drop
17	0,422	0,266	Valid
18	0,621	0,266	Valid
19	0,282	0,266	Valid
20	0,318	0,266	Valid

Adapun rumus yang digunakan untuk mengukur instrument tes dalam penelitian ini menggunakan korelasi *product moment* yang dikemukakan oleh Karl Pearson sebagai berikut:<sup>45</sup>

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N\sum X^2 - (\sum X)^2)(N\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

<sup>45</sup> Andhita Dessy Wulansari, *Aplikasi Statistika Parametrik* (Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2016), 93-94.

Keterangan:

$r_{xy}$  : Koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N : Banyak subjek

$\sum X$  : Jumlah seluruh nilai X

$\sum Y$  : Jumlah seluruh nilai Y

$\sum XY$  : Jumlah seluruh perkalian antara X dan Y

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N\sum X^2 - (\sum X)^2)(N\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{59(22576) - (1213)(1078)}{\sqrt{(59(25619) - (1471369))(1204898 - 1162084)}}$$

$$r_{xy} = \frac{24370}{\sqrt{(40152) - (42814)}}$$

$$r_{xy} = \frac{24370}{\sqrt{1719067728}}$$

$$r_{xy} = \frac{24370}{41461,641646}$$

$$= 0,5877721921$$

**Tabel 3.4**  
**Rekapitulasi Uji Validitas Item Instrumen Penelitian Perkembangan**  
**Perilaku Sosial**

No. Item	"r" Hitung	"r" Tabel	Keterangan
1	0,436	0,266	Valid
2	0,213	0,266	Drop
3	0,298	0,266	Valid
4	0,453	0,266	Valid
5	0,378	0,266	Valid
6	0,399	0,266	Valid
7	0,421	0,266	Valid
8	0,375	0,266	Valid
9	0,371	0,266	Valid
10	0,392	0,266	Valid
11	0,428	0,266	Valid
12	0,499	0,266	Valid
13	0,236	0,266	Drop
14	0,558	0,266	Valid
15	0,363	0,266	Valid
16	0,356	0,266	Valid
17	0,59	0,266	Valid
18	0,471	0,266	Valid
19	0,107	0,266	Drop
20	0,383	0,266	Valid

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{59(42798) - (1437)(1747)}{\sqrt{(59(35421) - (2064969))(3085405 - 3052009)}}$$

$$r_{xy} = \frac{14643}{\sqrt{(24870) - (33396)}}$$

$$r_{xy} = \frac{14643}{\sqrt{830558520}}$$

$$r_{xy} = \frac{14643}{28819,412208}$$

$$= 0,5080950262$$

## b. Uji Reliabilitas

Instrumen yang reliable adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama.<sup>46</sup> Maksudnya apabila instrumen diuji cobakan beberapa kali hasilnya data tetap relatif sama.

Pengujian reliabilitas instrumen dilakukan dengan teknik belah dua dari Spearman Brown (*Split half*) dengan rumus sebagai berikut:

$$r_i = \frac{2r_b}{1+r_b}$$

Keterangan:

$r_i$  = Reliabilitas internal seluruh rumus instrumen

$r_b$  = Korelasi *product moment* antara belahan pertama dan kedua<sup>47</sup>

1) Perhitungan data reliabilitas penggunaan *gadget* siswa kelas V

MI Mamba'ul Huda Ngabar:

- a) Membuat tabel pembelahan item soal ganjil dan genap;
- b) Mencari koefisien korelasi dengan rumus *product moment* antara belahan skor ganjil dan skor genap;

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N\sum X^2 - (\sum X)^2)(N\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

<sup>46</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, 173.

<sup>47</sup> *Ibid*, 185-186.

$$r_{xy} = \frac{59(22576) - (1213)(1078)}{\sqrt{(59(25619) - (1471369))(1204898 - 1162084)}}$$

$$r_{xy} = \frac{24370}{\sqrt{(40152) - (42814)}}$$

$$r_{xy} = \frac{24370}{\sqrt{1719067728}}$$

$$r_{xy} = \frac{24370}{41461,641646}$$

$$= 0,5877721921$$

c) Memasukkan hasil hitungan ke dalam rumus Sperman

Borwn;

$$r_i = \frac{2r_b}{1 + r_b}$$

$$r_i = \frac{2 \cdot (0,588)}{1 + 0,508}$$

$$r_i = 0,7405541562 \text{ (dibulatkan menjadi 0,741)}$$

Berdasarkan hasil uji reliabilitas di atas dapat diketahui bahwa nilai reliabilitas instrumen perkembangan perilaku sosial sebesar 0,741. Pada  $r_{tabel}$  taraf signifikansi 5% adalah sebesar 0,266. Karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$  yaitu  $0,741 > 0,266$ , maka instrumen tersebut dapat dikatakan “reliabel”.

2) Perhitungan data reliabilitas perkembangan perilaku sosial siswa kelas V MI Mamba’ul Huda Ngabar:

- a) Membuat tabel pembelahan item soal ganjil dan genap;
- b) Mencari koefisien korelasi dengan rumus *product moment* antara belahan skor ganjil dan skor genap;

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N\sum X^2 - (\sum X)^2)(N\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{59(42798) - (1437)(1747)}{\sqrt{(59(35421) - (2064969))(3085405 - 3052009)}}$$

$$r_{xy} = \frac{14643}{\sqrt{(24870) - (33396)}}$$

$$r_{xy} = \frac{14643}{\sqrt{830558520}}$$

$$r_{xy} = \frac{14643}{28819,412208}$$

$$= 0,5080950262$$

c) Memasukkan hasil hitungan ke dalam rumus Sperman

Borwn;

$$r_i = \frac{2r_b}{1 + r_b}$$

$$r_i = \frac{2 \cdot (0,508)}{1 + 0,508}$$

$$r_i = 0,6737400531 \text{ (dibulatkan menjadi 0,674)}$$

Berdasarkan hasil uji reliabilitas di atas dapat diketahui bahwa nilai reliabilitas instrumen perkembangan perilaku sosial sebesar 0,674. Pada  $r_{tabel}$  taraf signifikansi 5% adalah sebesar 0,266. Karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$  yaitu  $0,674 > 0,266$ , maka instrumen tersebut dapat dikatakan “reliabel”.

## 2. Analisis Hasil Penelitian

### a. Mean dan Standar Deviasi

Untuk menjawab rumusan masalah nomor 1 dan 2 digunakan analisis deskriptif, dengan cara menghitung mean dan

standar deviasi yang digunakan untuk menentukan kategori data yang diteliti, dengan rumus sebagai berikut:

Rumus mean:<sup>48</sup>

$$M_x = \frac{\sum fx}{N} \text{ dan } M_y = \frac{\sum fy}{N}$$

Keterangan:

$M_x$  dan  $M_y$  = Mean yang dicari

$\sum fx$  dan  $\sum fy$  = Jumlah dari hasil perkalian antara masing-masing sekor dengan frekuensinya

N = *Number of cases*

Rumus Standar Deviasi:<sup>49</sup>

$$SD_x = \sqrt{\frac{\sum fx^2}{N}} \text{ dan } SD_y = \sqrt{\frac{\sum fy^2}{N}}$$

Keterangan:

$SD_x$  dan  $SD_y$  = Standar Deviasi

$\sum fx^2$  atau  $\sum fy^2$  = Jumlah hasil perkalian antara *midpoint* dari masing-masing interval dengan frekuensinya.

N = *Number of cases*

<sup>48</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1999), 81.

<sup>49</sup> Retno Widyaningrum, *Statistika Edisi Revisi* (Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2014), 51.

Setelah *mean* dan standar deviasi ditemukan hasilnya, kemudian membuat pengelompokkan dengan rumus:  $Mx + 1.SD$  dikatakan tinggi/baik,  $Mx - 1.SD$  dikatakan rendah, dan diantara  $Mx + 1.SD$  sampai  $Mx - 1.SD$  dikatakan sedang.<sup>50</sup> Pengelompokan kriteria baik, rendah dan sedang berdasarkan pada jawaban angket yang diberikan kepada responden dan sudah melalui perhitungan *mean* dan standar deviasi.

b. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji kenormalan distribusi (pola) data. Dengan ini mengansumsikan bahwa, data di tiap variabel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Pengujian statistika parametric dengan komparasi *t test*, ANOVA, korelasi *product moment*, korelasi ganda, analisis regresi linear sederhana dan regresi ganda termasuk jenis analisis statistika yang memerlukan persyaratan uji normalitas. Metode yang digunakan adalah uji lilifors. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada langkah perhitungan berikut:<sup>51</sup>

Langkah 1 : Merumuskan hipotesa

Ha : Data berdistribusi tidak normal

Ho : Data berdistribusi normal

Langkah 2 : Menghitung rata-rata (mean) dengan membuat

<sup>50</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, 175-176.

<sup>51</sup> Retno Widyaningrum, *Statistika*, 204-209.

tabel lebih dahulu dengan tabel berdistribusi tunggal.

Langkah 3 : Menghitung nilai fkb

Langkah 4 : Menghitung masing-masing frekuensi dibagi jumlah data ( $f/n$ )

Langkah 5 : Menghitung masing-masing fkb dibagi jumlah data ( $fkb/n$ )

Langkah 6 : Menghitung nilai Z dengan rumus X adalah data nilai asli dan  $\mu$  adalah rata-rata, sedangkan  $\sigma$  adalah simpangan baku (standar deviasi). Nilai Z akan dihitung setelah diurutkan dari terkecil ke terbesar.

$$Z = \frac{x - \mu}{\sigma}$$

Langkah 7 : Menghitung  $P \leq Z$

Probabilitas dibawah nilai Z dapat dicari pada

tabel Z yaitu dengan melihat nilai Z, kemudian lihat taraf signifikansi yang terletak pada tabel.

Untuk nilai negatif lihat kolom luas di luar Z.

Untuk nilai positif lihat kolom luas antara rata-rata dengan  $Z+0,5$

Langkah 8 : Untuk nilai L didapatkan dari selisih  $fkb/n$  dan  $P \leq Z$

Langkah 9 : Membandingkan angka tertinggi dari L dengan tabel Uji Lilifors. Apabila kita menoleransi tingkat kesalahan sebesar 0,05%, maka dengan jumlah  $n=32$  diperoleh dari tabel adalah 0,1542

Langkah 10 : Uji hipotesa

Tolak  $H_0$  jika  $L_{maksimum} > L_{tabel}$

Terima  $H_0$  jika  $L_{maksimum} < L_{tabel}$

### c. Uji Linearitas

Uji linearitas adalah prosedur yang digunakan untuk mengetahui status linear tidaknya suatu distribusi data penelitian. Hasil yang diperoleh melalui uji ini akan menentukan teknik anareg yang akan digunakan. Apabila hasil uji linearitas mendapatkan kesimpulan bahwa distribusi data linear maka data penelitian harus diselesaikan dengan teknik anareg linear, begitu juga sebaliknya. Adapun rumusnya sebagai berikut:

- 1) Membuat pengelompokkan skor prediktor yang nilainya sama menjadi satu kelompok data dengan tetap memperhatikan pasangan data pada masing-masing kriterium.
- 2) Selanjutnya menghitung jumlah kuadrat total ( $JK_t$ ), regresi a ( $JK_a$ ), regresi b ( $JK_b$ ), residu ( $JK_{res}$ ), galat/kesalahan ( $JK_g$ ), ketidakcocokan ( $JK_{tc}$ )

a.  $JK_t = \sum Y^2$

b.  $JK_a = \frac{(\sum Y)^2}{N}$

$$c. JK_b = b \left( \sum XY - \frac{\sum X \sum Y}{N} \right)$$

$$d. JK_{res} = JK_t - JK_a - JK_b$$

$$e. JK_g = (\sum Y^2) - \frac{(\sum Y)^2}{n_i}$$

$$f. JK_{tc} = JK_{res} - JK_g$$

3) Menghitung derajat kebebasan galat ( $db_g = N - k$ ) dan ketidakcocokan ( $db_{tc} = K - 2$ )

4) Menghitung jumlah rata-rata kuadrat ketidakcocokan

$$(Rk_{tc} = \frac{JK_{tc}}{db_{tc}}) \text{ dan galat } (Rk_g = \frac{JK_g}{db_g})$$

5) Menghitung rasio  $F = \frac{Rk_{tc}}{Rk_g}$

6) Kemudian membandingkan antara F empirik dengan F teoritik yang terdapat dalam tabel.<sup>52</sup>

#### d. Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk mencari pola hubungan antara satu variabel dependen dengan satu variabel independen.<sup>53</sup> Adapun rumus regresi linear sederhana sebagai berikut:

1) Merumuskan/mengidentifikasi variabel

2) Menghitung nilai X

3) Menghitung nilai Y

<sup>52</sup> Tulus Winarsunu, *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan* (Malang: UMM Press, 2004), 186-190.

<sup>53</sup> Andhita Dessy Wulansari, *Aplikasi Statistika Parametrik*, 122.

- 4) Menghitung nilai  $b_1 = \frac{(\sum XY) - n(\bar{X})(\bar{Y})}{(\sum X^2) - n(\bar{X})^2}$
- 5) Menghitung nilai  $b_0 = \bar{y} - b_1\bar{x}$
- 6) Masukkan nilai yang telah didapat ke dalam persamaan regresi linear sederhana dengan rumus:  $y = b_0 + b_1x$
- 7) Uji signifikai model
  - a) Menghitung  $SSR = (b_0\sum y) + (b_1\sum xy) - \frac{\sum y^2}{n}$
  - b) Menghitung  $SSE = \sum y^2 - (b_0\sum y + b_1\sum xy)$
  - c) Menghitung  $SST = \sum y^2 - \frac{(\sum y)^2}{n}$
  - d) Menghitung  $MSR = \frac{SSR}{df}$
  - e) Menghitung  $MSE = \frac{SSE}{df} = \frac{SSE}{n-2}$
- 8) Membuat tabel ANOVA
- 9) Pengujian parameter secara overall
- 10) Membuat kesimpulan
- 11) Menginterpretasikan parameter model<sup>54</sup>

---

<sup>54</sup> Andhita Dessy Wulandari, *Penelitian Pendidikan...*, 125.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

#### A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

##### 1. Sejarah Berdirinya MI Mamba'ul Huda Ngabar

KH. Muhammad Thoyyib (Bapak kandung dari KH. Ahmad Thoyyib; KH. Ibrahim Thoyyib; KH. Ishak Thoyyib) merasa prihatin dengan kondisi masyarakat desa Ngabar saat itu dimana masyarakat jauh dari agama. Keseharian mereka diisi dengan berjudi, mabuk-mabukan, dan memelihara *gemblakan*. Maka dengan segala pertimbangan, jalan satu-satunya untuk memperbaiki rusaknya kondisi moral masyarakat adalah dengan mengadakan penyelenggaraan pendidikan agama bagi anak-anak Desa Ngabar.

Akhirnya KH. Muhammad Thoyyib mendirikan sebuah Langgar dirumahnya yang difungsikan sebagai tempat melaksanakan salat berjama'ah serta sebagai tempat mengajar baca Al-Qur'an, ibadah salat dan pondasi ilmu agama Islam.

Setelah putra sulungnya, yang bernama Ahmad Thoyyib di pandang mampu membantu proses belajar mengajar maka pembelajaran Langgar ditingkatkan bentuknya menjadi "Madrasah Diniyah" dengan waktu pembelajaran pada malam hari. Pelaksanaan awal mula "Madrasah Diniyah" ini dibantu oleh pimpinan serta jamaah Langgar Lor yang diasuh oleh K. Imam Bukhori bapak dari KH. Imam

Badri, yang sebelumnya telah diajak untuk ikut andil dalam operasional madrasah.

Peresmian Madrasah Diniyah yang lazim disebut *Sekolah Arab* oleh warga desa Ngabar terjadi pada tahun 1946 dengan pimpinan KH. Ahmad Thoyyib. Sela kurun waktu 2 tahun, akhirnya terdapat perubahan operasional pembelajaran yaitu terkait waktu masuk siswa yang semula adalah malam hari dirubah menjadi sore hari dan bergaung serta dengan koordinator madrasah. *Madrasah Bustanul Ulum Al-Islamiyah* yang disingkat BUI bertitik pusat di Madrasah Tegalsari Jetis Ponorogo. Hingga saat ini berubah nama menjadi Madrasah Ibtidaiyah Mamba'ul Huda Al-Islamiyah atau lebih dikenal dengan nama MI Mamba'ul Huda Ngabar atau MI Ngabar yang masuk pagi hari.

Dengan mengacu pada gambaran singkat MI Mamba'ul Huda Ngabar saat ini tengah berbenah diri untuk meningkatkan kualitas sehingga mampu menunjukkan prestasi baik akademik maupun non akademik. Diperlukan dukungan serta kerja keras secara kontinyu oleh semua warga Madrasah serta *stakeholder* untuk meningkatkan kesadaran dalam meningkatkan kualitas serta kinerja Madrasah.. modal utama dalam peningkatan motivasi dan etos kerja ditunjukkan dengan kualifikasi pendidik yang selaras dengan jumlah tenaga pendidik yang ada di tengah- tengah kondisi kurangnya pasokan dana yang dibutuhkan Madrasah.

## 2. Letak Geografis MI Mamba'ul Huda Ngabar

Madrasah Ibtidaiyah Mamba'ul Huda Ngabar berlokasi di jalan Sunan Kalijaga No. 09 Desa Ngabar Kecamatan Siman Kabupaten Ponorogo. Dengan nomor telp. 0352-311302. Serta mempunyai NSM. 111235020019 NPSN. 205 10484 dan terakreditasi A.

Adapun batas-batasnya adalah:

- a. Sebelah Utara berbatasan dengan Desa Beton.
  - b. Sebelah Selatan berbatasan dengan Desa Demangan.
  - c. Sebelah Barat berbatasan dengan Desa Winong.
  - d. Sebelah Timur berbatasan dengan Desa Demangan.
- ## 3. Visi, Misi dan Tujuan MI Mamba'ul Huda Ngabar
- a. Visi MI Mamba'ul Huda Ngabar  
 “Menjadi lembaga pendidikan dasar Islam yang unggul dan berjiwa pesantren.”

Indikator siswa:

- 1) Berprestasi dalam bidang akademik dan non akademik
- 2) Unggul dalam pengembangan kurikulum dan proses pembelajaran
- 3) Unggul dalam kelembagaan dan manajemen madrasah
- 4) Memiliki praktek pengembangan diri, keterampilan dan kewirausahaan
- 5) Memiliki praktek dan budaya pengalaman ajaran agama islam

- 6) Memiliki lingkungan madrasah yang nyaman dan kondusif untuk belajar
- 7) Mendapatkan kepercayaan diri masyarakat
- 8) Memiliki panca jiwa pesantren yaitu: keikhlasan, kesederhanaan, berdikari, ukhuwah islamiyah, dan kebebasan.

b. Misi MI Mamba'ul Huda Ngabar

- 1) Membentuk generasi muslim yang berjiwa keikhlasan, kesederhanaan, kemandirian, ukhuwah islamiyah dan kebebasan
- 2) Membentuk generasi yang bertaqwa, beramal sholeh, berbudi luhur, berbadan sehat, berpengetahuan luas, berfikiran bebas, berjiwa wiraswasta, dan cinta tanah air
- 3) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif, agar anak didik dapat berkembang secara optimal, sesuai dengan potensi yang dimiliki
- 4) Mengembangkan kemampuan dasar anak didik dalam membaca al-Qur'an, ilmu pengetahuan, bahasa arab, bahasa inggris, keterampilan dan seni
- 5) Menciptakan lingkungan madrasah aman, sehat, bersih dan indah

c. Tujuan MI Mamba'ul Huda Ngabar

- 1) Meningkatkan kuantitas dan kualitas sikap dan praktik kegiatan serta amaliah keagamaan Islam warga madrasah

- 2) Meningkatkan kepedulian dan kesadaran warga madrasah terhadap keamanan, kebersihan, dan keindahan lingkungan madrasah
- 3) Meningkatkan kualitas dan kuantitas sarana/prasarana dan fasilitas yang mendukung peningkatan prestasi akademik dan non akademik
- 4) Meningkatkan nilai UAM (Ujian Akhir Madrasah)
- 5) Meningkatkan minat, bakat, dan kemampuan siswa di bidang akademik dan non akademik
- 6) Meningkatkan kemampuan siswa dalam Bahasa Arab dan Inggris serta membaca Al-Qur'an
- 7) Memiliki tim olahraga minimal 3 cabang yang mampu menjadi finalis tingkat kecamatan dan tingkat lainnya
- 8) Memiliki tim kesenian yang mampu tampil minimal pada acara setingkat kecamatan dan tingkat lainnya
- 9) Meningkatkan manajemen partisipatif warga madrasah, diterapkannya manajemen pengendalian mutu madrasah, terjadi peningkatan animo siswa baru, dan peningkatan nilai akreditasi madrasah
- 10) Mewujudkan madrasah yang bercitra positif, yang menjadi pilihan masyarakat

## 4. Profil Singkat MI Mamba'ul Huda Ngabar

Nama Madrasah	: MI Mamba'ul Huda Ngabar
N.S.M	: 111235020060
NPSN	: 60714319
Alamat Madrasah	: Jln. Sunan Kalijaga No. 09, Ds. Ngabar, Kec. Siman, Kab. Ponorogo Jawa Timur
Kode Pos	: 63471
Email	: <a href="mailto:mimhngabar@gmail.com">mimhngabar@gmail.com</a>
Akreditasi	: A
Nomor Akreditasi	: Dd. 176746
No. SK Penetapan BAP-S/M	: 200/BAP-S/M/SK/X/2016
Tanggal	: 25 Oktober 2016
Tahun Berdiri	: 31 Desember 1946
No. SK Pendirian	: L.m./3/214/A/1978
Tanggal SK Pendirian	: 20 Maret 1978
No. SK Ijin Operasional	: MIS / 02.0060 / 2017
Tanggal SK Ijin Operasional	: 4 Januari 2017
NPWP	: 02.517.437.6-647-000
Waktu Belajar	: Pagi Hari
Kurikulum yang dipakai	: KTSP dan K13
Nama Yayasan	: YPPW-PPWS Ngabar
Kepala Madrasah	: M. Ali Syahadat, S.Ag

5. Keadaan Guru, Keadaan Siswa, Sarana Prasarana dan Struktur Organisasi

a. Keadaan Guru MI Mamba'ul Huda Ngabar

Untuk tahun pelajaran 2019/2020 jumlah tenaga pendidik dan tenaga kependidikan :

Laki-laki : 9 orang

Perempuan : 24 orang

Jumlah guru di MI Mamba'ul Huda Al-Islamiyah : 33 orang

Guru MI Mamba'ul Huda Ngabar Siman Ponorogo yang berpangkat Pegawai Negeri Sipil (PNS) berjumlah 2 Guru dan Guru Tetap Yayasan (GTY) berjumlah 29 Guru serta (PTY) berjumlah 2. Guru MI Mamba'ul Huda Ngabar Siman Ponorogo mempunyai jenjang pendidikan SLTA, S1, S2.

**Tabel 4.1**  
**Jumlah Tenaga Pendidik**

No	Tendik	Jenis Kelamin		Pendidikan		
		Laki-Laki	Perempuan	SLTA	S1	S2
1	Guru Tetap Yayasan	7	22	2	25	2
2	Guru PNS		2			2
3	Pegawai Tetap Yayasan	2		2		
Jumlah		9	24	4	25	4

b. Keadaan Siswa

Jumlah siswa MI Mamba'ul Huda Ngabar dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.2**  
**Data Siswa MI Mamba'ul Huda Ngabar**

Tahun Pelajaran	Kelas						Jumlah
	1	2	3	4	5	6	
2016/2017	52	46	69	71	55	54	347
2017/2018	80	55	42	71	71	58	377
2018/2019	89	86	55	50	77	72	429

c. Sarana dan Prasarana MI Mamba'ul Huda

Sarana dan prasarana adalah sesuatu yang dapat memudahkan dan memperlancar kegiatan belajar mengajar di sekolah. Di MI Mamba'ul Huda Ngabar sarana dan prasarananya sudah mencukupi mulai dari alat peraga, IPA, IPS, olahraga, matematika, PKn, dan Bahasa Indonesia.

Adapaun prasarananya meliputi ruang kelas, laboratorium IPA, perpustakaan, ruang kepek, ruang guru, tempat ibadah, ruang komputer, UKS, WC guru dan siswa, gudang, ruang sirkulasi, dan ruang olahraga. Berikut rincian sarana dan prasarana yang ada di MI Mamba'ul Huda:

**Tabel 4.3**  
**Sarana dan Prasarana MI Mamba'ul Huda Ngabar**

No.	Jenis Ruang	Milik			
		Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat	Sub-Jumlah
1.	Ruang Kelas	20			20
2.	Ruang Perpustakaan	1			1
3.	Laboratorium IPA				0
4.	Ruang Kepala Sekolah	1			1
5.	Ruang Guru	1			1
6.	Ruang Komputer	1			1
7.	Tempat Ibadah	1			1
8.	UKS	1			1
9.	Kamar Mandi Guru	2			2
10.	Kamar Mandi Siswa	4			4
11.	Gudang			1	1
12.	Ruang Sirkulasi				0
13.	Tempat Olahraga	1	1		2

d. Struktur Organisasi

Organisasi penyelenggara sekolah

Kepala Sekolah : M. Ali Syahadat, S.Ag

YPPW-PPWS : M. Zaki Su'aidi, Lc. MA (Hons), M.PI

Komite Madrasah : Drs. Amir Mukmin, MSI

Wakasek Kurikulum : Nisaul Karimah, S.Ag

Wakasek Kesiswaan : Ahmad Daroini, S.PdI

Wakasek Sarpras	: Royani Maskur
Urusan Tata Usaha	: Ahyar Ali Maburr, S.Ag
Kegiatan khusus ;	
Kepramukaan	: Thohirul Fikri, M.Pd
Muhadlarah	: Rusminatin, S.Pd.I
Perpustakaan	: Ika Fitria Puspa Dewi, S.Pd
Koperasi Siswa	: Siti Munawaroh, M.Pd
Komputer	: Siti Munawaroh, M.Pd.I
Olahraga	: Achmad Zainudin
Koperasi	: Shoinatun
UKM/S	: Nasrurohmatin, S.Pd.I

## **B. Deskripsi Data**

### 1. Deskripsi Data tentang Penggunaan *Gadget* Siswa Kelas V MI Mamba'ul Huda Ngabar

Peneliti melakukan penyebaran angket terhadap siswa kelas V MI Mamba'ul Huda Ngabar untuk mendapatkan data tentang penggunaan *gadget* dengan jumlah 32 siswa. Adapun skor jawaban penggunaan *gadget* dapat dilihat pada lampiran 8 dengan jumlah skor pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.4**  
**Skor Penggunaan *Gadget***

No	X	F
1	55	1
2	49	1
3	48	1
4	46	3
5	45	2
6	44	3
7	43	1
8	42	1
9	41	4
10	40	2
11	39	3
12	38	3
13	37	3
14	36	2
15	35	1
16	31	1
	Jumlah	32

2. Deskripsi Data tentang Perkembangan Perilaku Sosial Siswa Kelas V MI Mamba'ul Huda Ngabar

Peneliti melakukan penyebaran angket terhadap siswa kelas V MI Mamba'ul Huda Ngabar untuk memperoleh data mengenai perkembangan perilaku sosial dengan jumlah 32 siswa. Adapun skor jawaban penggunaan *gadget* dapat dilihat pada lampiran 9.

Untuk skor perkembangan perilaku sosial dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.5**  
**Skor Perkembangan Perilaku Sosial**

No	Y	F
1	45	2
2	41	1
3	40	8
4	38	5
5	37	3
6	35	6
7	33	3
8	32	1
9	30	3
	Jumlah	32

### C. Analisis Data (Pengujian Hipotesis)

Setelah memperoleh data mengenai pembahasan skripsi yang peneliti lakukan, data tersebut masih perlu di analisis agar bisa dimengerti apa yang dimaksud. Gambaran yang ada dalam skripsi ini digunakan agar para pembaca dapat mengerti, adapun penjelasan analisis adalah sebagai berikut:

1. Analisi Data tentang Penggunaan *Gadget* Siswa Kelas V MI Mamba'ul Huda Ngabar

Peneliti melakukan penyebaran angket terhadap siswa kelas V MI Mamba'ul Huda Ngabar untuk mengetahui data penggunaan *gadget* dengan jumlah 32 responden dan terdapat 17 item soal. Setelah mengetahui skor jawaban angket lalu mencari nilai mean dan standar deviasi.

**Tabel 4.6**  
**Nilai Mean dan Standar Deviasi Penggunaan Gadget**

No	X	F	Fx	$x=X-Mx$	$x^2$	$fx^2$
1	55	1	55	13,72	188,2	188,2
2	49	1	49	7,719	59,579	59,579
3	48	1	48	6,719	45,142	45,142
4	46	3	138	4,719	22,267	66,8
5	45	2	90	3,719	13,829	27,658
6	44	3	132	2,719	7,3916	22,175
7	43	1	43	1,719	2,9541	2,9541
8	42	1	42	0,719	0,5166	0,5166
9	41	4	164	-0,28	0,0791	0,3164
10	40	2	80	-1,28	1,6416	3,2832
11	39	3	117	-2,28	5,2041	15,612
12	38	3	114	-3,28	10,767	32,3
13	37	3	111	-4,28	18,329	54,987
14	36	2	72	-5,28	27,892	55,783
15	35	1	35	-6,28	39,454	39,454
16	31	1	31	-10,3	105,7	105,7
Jumlah		32	1321	8,5	548,95	720,47

Selanjutnya masukkan ke dalam rumus mean dan standar deviasi dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

a) Mencari mean dari variabel X

$$M_x = \frac{\sum fx}{N} = \frac{1321}{32} = 41,281$$

b) Mencari standar deviasi dari variabel X

$$SD_x = \sqrt{\frac{\sum f x^2}{N}}$$

$$\begin{aligned}
 &= \sqrt{\frac{720,47}{32}} \\
 &= \sqrt{22,515} \\
 &= 4,744997
 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas dapat diketahui bahwa nilai  $M_x = 41,281$  dan  $SD_x = 4,744997$  maka untuk mengetahui penggunaan *gadget* dibuat pengelompokkan kategori baik, sedang, ataupun rendah menggunakan rumus:

$M_x + 1. SD$  diartikan tinggi/baik.

Diantara  $M_x + 1. SD$  sampai  $M_x - 1. SD$  diartikan sedang.

Sedangkan  $M_x - 1. SD$  diartikan rendah.

Kemudian melakukan perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{a. } M_x + 1. SD &= 41,281 + 1. 4,744997 \\
 &= 41,281 + 4,744997 \\
 &= 46,026 \text{ (dibulatkan menjadi 46)}
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{b. } M_x - 1. SD &= 41,281 - 1. 4,744997 \\
 &= 41,281 - 4,744997 \\
 &= 36,536 \text{ (dibulatkan menjadi 37)}
 \end{aligned}$$

Dari perhitungan di atas dapat diketahui bahwa skor 46 ke atas dikatakan penggunaan *gadget* baik, skor di antara 37-46 dikatakan penggunaan *gadget* sedang, dan skor dibawah 37 dikatakan penggunaan *gadget* rendah.

**Tabel 4.7**  
**Kategori Skor Penggunaan *Gadget***

No	Skor	Frekuensi	Kategori
1	>46	3	Baik
2	37-46	25	Sedang
3	<37	4	Rendah
Jumlah		32	

Dari tabel di atas bahwa penggunaan *gadget* siswa kelas V MI Mamba'ul Huda Ngabar sebanyak 3 responden masuk kategori baik, 25 responden masuk kategori sedang dan 4 responden masuk kategori rendah. Dari hasil tadi dapat dikatakan bahwa penggunaan *gadget* siswa dalam kategori sedang.

## 2. Analisis Data tentang Perkembangan Perilaku Sosial Siswa Kelas V MI Mamba'ul Huda Ngabar

Peneliti melakukan penyebaran angket terhadap siswa kelas V MI Mamba'ul Huda Ngabar untuk mengetahui perkembangan perilaku sosial siswa dengan jumlah 32 responden dan terdapat 17 item soal. Setelah mengetahui skor jawaban angket lalu mencari nilai *mean* dan *standar deviasi*.

**Tabel 4.8**  
**Nilai Mean dan Standar Deviasi Perkembangan Perilaku Sosial**

No	Y	F	Fy	y=Y-My	y <sup>2</sup>	fy <sup>2</sup>
1	45	2	90	8,031	64,501	129,002
2	41	1	41	4,031	16,251	16,251
3	40	8	320	3,031	9,1885	73,5078
4	38	5	190	1,031	1,0635	5,31738
5	37	3	111	0,031	0,001	0,00293
6	35	6	210	-1,97	3,876	23,2559
7	33	3	99	-3,97	15,751	47,2529
8	32	1	32	-4,97	24,688	24,6885
9	30	3	90	-6,97	48,563	145,69
Jumlah		32	1183	-1,72	183,88	464,969

Selanjutnya masukkan ke dalam rumus *mean* dan standar deviasi dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

a) Mencari mean dari variabel X

$$M_y = \frac{\sum fx}{N} = \frac{1183}{32} = 36,969$$

b) Mencari standar deviasi dari variabel X

$$\begin{aligned} SD_y &= \sqrt{\frac{\sum f x^2}{N}} \\ &= \sqrt{\frac{464,969}{32}} \\ &= \sqrt{14,53} \\ &= 3,811824 \end{aligned}$$

Dari hasil di atas dapat diketahui bahwa nilai  $M_y = 36,969$  dan  $SD_y = 3,811824$  maka untuk mengetahui perkembangan perilaku sosial dibuat pengelompokan kategori baik, sedang, ataupun rendah menggunakan rumus:

$M_x + 1. SD$  dikatakan tinggi/baik.

Diantara  $M_x + 1. SD$  sampai  $M_x - 1. SD$  dikatakan sedang.

Sedangkan  $M_x - 1. SD$  dikatakan rendah.

Kemudian melakukan perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{a) } M_x + 1. SD &= 36,969 + 1. 3,811824 \\ &= 36,969 + 3,811824 \\ &= 40,7806 \text{ (dibulatkan menjadi 41)} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{b) } M_x - 1. SD &= 36,969 - 1. 3,811824 \\ &= 36,969 - 3,811824 \\ &= 33,1569 \text{ (dibulatkan menjadi 33)} \end{aligned}$$

Dari perhitungan di atas dapat diketahui bahwa skor 41 ke atas dikatakan penggunaan *gadget* baik, skor di antara 33-41 dikatakan penggunaan *gadget* sedang, dan skor dibawah 33 dikatakan penggunaan *gadget* rendah.

**Tabel 4.9**  
**Kategori Skor Perkembangan Perilaku Sosial**

No	Skor	Frekuensi	Kategori
1	>41	2	Baik
2	33-41	26	Sedang
3	<33	4	Rendah
Jumlah		32	

Dari tabel di atas bahwa perkembangan perilaku siswa kelas V MI Mamba'ul Huda Ngabar sebanyak 2 responden masuk kategori baik, 26 responden masuk kategori sedang dan 4 responden masuk kategori rendah. Dari hasil tadi dapat dikatakan bahwa penggunaan *gadget* siswa dalam kategori sedang.

### 3. Analisa Data tentang Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Perilaku Sosial Siswa Kelas V MI Mamba'ul Huda Ngabar

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui distribusi data normal atau tidak. Pengujian normalitas yang dilakukan peneliti menggunakan rumus Liliefors. Berikut langkah-langkah perhitungan dari uji normalitas:

Langkah 1 : Merumuskan Hipotesa

Ha : Data berdistribusi tidak normal

$H_0$  : Data berdistribusi normal

Langkah 2 : Menghitung nilai *mean* dan *standar deviasi* dengan membuat tabel terlebih dahulu dengan tabel berdistribusi tunggal

Langkah 3 : Menghitung nilai fkb

Langkah 4 : Menghitung masing-masing frekuensi dibagi jumlah data ( $f/n$ )

Langkah 5 : Menghitung masing-masing fkb dibagi jumlah data ( $f/n$ )

Langkah 6 : Menghitung nilai  $Z$  dengan rumus  $Z = \frac{X - \mu}{\sigma}$ .

Dimana  $X$  adalah data nilai asli,  $\mu$  adalah rata-rata, sedangkan  $\sigma$  adalah standar deviasi. Nilai  $Z$  akan dihitung setiap nilai setelah diurutkan dari terkecil ke terbesar.

Langkah 7 : Menghitung  $P \leq Z$

Probabilitas dibawah nilai  $Z$  dapat dicari pada tabel  $Z$  yaitu dengan melihat nilai  $Z$ , kemudian lihat taraf signifikansi yang terletak pada tabel. Untuk nilai negatif lihat kolom luas di luar  $Z$ . Untuk nilai positif lihat kolom luas antara rata-rata dengan  $Z+0,5$

Langkah 8 : Untuk nilai  $L$  didapatkan dari selisih  $fkb/n$  dan  $P \leq Z$

Langkah 9 : Membandingkan angka tertinggi dari L dengan tabel Uji Lilifors. Apabila kita menoleransi tingkat kesalahan sebesar 0,05%, maka dengan jumlah  $n=32$  diperoleh dari tabel adalah 0,1542

Langkah 10 : Uji hipotesa

Tolak  $H_0$  jika  $L_{maksimum} > L_{tabel}$

Terima  $H_0$  jika  $L_{maksimum} < L_{tabel}$

Pada lampiran 12 dan 13 dapat diketahui variabel X (penggunaan *gadget*) hasil hitung nilai L adalah 0,1139 dan pada variabel Y (perkembangan perilaku sosial) hasil hitung nilai L sebesar 0,1181. Hasil hitung tersebut lebih kecil dari tabel, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa  $H_0$  diterima yang artinya distribusi data adalah normal.

**Tabel 4.10**  
**Hasil Uji Normalitas Variabel X dan Y**

Variabel	N	Kriteria Pengujian		Ket
		$L_{maksimum}$	$L_{tabel}$	
Penggunaan <i>gadget</i>	32	0,1139	0,1542	Data berdistribusi normal
Perkembangan Perilaku Sosial	32	0,1181	0,1542	Data berdistribusi normal

## b. Uji Linearitas

Untuk mengetahui status linear tidaknya suatu distribusi data penelitian digunakanlah uji linearitas. Hal ini penting dikarenakan untuk mengetahui teknik yang akan digunakan. Membuat pengelompokan skor prediktor yang nilainya sama menjadi satu kelompok data dengan tetap memperhatikan pasangan data pada masing-masing kriterium adalah langkah awaal dalam uji linearitas. Pengelompokan data prediktor yang bernilai sama dapat dilihat pada lampiran 14. Selanjutnya peneliti menghitung data dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Jumlah kuadrat total ( $JK_t$ ), regresi a ( $JK_a$ ), regresi b ( $JK_b$ ), residu ( $JK_{res}$ ), galat/kesalahan ( $JK_g$ ), ketidakcocokan ( $JK_{tc}$ ).

$$\begin{aligned} \text{a) } JK_t &= \sum Y^2 \\ &= 44199 \end{aligned}$$

$$\text{b) } JK_a = \frac{(\sum Y)^2}{N} = \frac{(1183)^2}{32} = 43734,03$$

$$\text{c) } JK_b = b \left( \sum XY - \frac{\sum X \sum Y}{N} \right)$$

dimana,

$$b = \frac{N \sum XY - \sum X \sum Y}{N \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$= \frac{32.49190 - 1321.1183}{32.55253 - (1321)^2} = 0,492$$

$$JK_b = 0,492 \left( 49190 - \frac{1321.1183}{32} \right) = 174,306$$

$$\begin{aligned}
 \text{d) } JK_{\text{res}} &= JK_t - JK_a - JK_b \\
 &= 44199 - 43734,03 - 174,306 \\
 &= 290,664
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{e) } JK_g &= (\sum Y^2) - \frac{(\sum Y)^2}{n_i} \\
 &= \left[ (30^2) - \frac{(30)^2}{1} \right] + \left[ (33^2) - \frac{(33)^2}{1} \right] + \left[ (32^2 + 35^2) - \frac{(32+35)^2}{2} \right] + \left[ (38^2 + 30^2 + 33^2) - \frac{(38+30+33)^2}{3} \right] \\
 &+ \left[ (37^2 + 38^2 + 40^2) - \frac{(37+38+40)^2}{3} \right] + \left[ (35^2 + 33^2 + 30^2) - \frac{(35+33+30)^2}{3} \right] \\
 &+ \left[ (37^2 + 35^2) - \frac{(37+35)^2}{2} \right] \\
 &+ \left[ (41^2 + 40^2 + 40^2 + 40^2) - \frac{(41+40+40+40)^2}{4} \right] + \left[ (45^2) - \frac{(45)^2}{1} \right] + \left[ (35^2) - \frac{(35)^2}{1} \right] \\
 &+ \left[ (40^2 + 38^2 + 35^2) - \frac{(40+38+35)^2}{3} \right] + \left[ (40^2 + 35^2) - \frac{(40+35)^2}{2} \right] + \left[ (40^2 + 40 + 38^2) - \frac{(40+40+38)^2}{3} \right] \\
 &+ \left[ (37^2) - \frac{(37)^2}{1} \right] + \left[ (38^2) - \frac{(38)^2}{1} \right] + \left[ (45^2) - \frac{(45)^2}{1} \right] \\
 &= 0 + 0 + 4,5 + 32,7 + 4,67 + 12,67 + 2 + 0,75 + 0 + 0 + 12,67 + 12,5 + 2,67 + 0 + 0 + 0 \\
 &= 85,13
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{f) } JK_{\text{tc}} &= JK_{\text{res}} - JK_g \\
 &= 290,664 - 85,13 = 205,534
 \end{aligned}$$

2) Menghitung derajat kebebasan galat ( $db_g$ ) dan ketidakcocokan

( $db_{\text{tc}}$ )

$$\begin{aligned}
 \text{a) } db_g &= N - k \\
 &= 32 - 16
 \end{aligned}$$

$$= 16$$

$$\text{b) } db_{\text{tc}} = K - 2$$

$$= 16 - 2$$

$$= 14$$

3) Menghitung jumlah rata-rata kuadrat ketidakcocokan ( $Rk_{tc}$ ) dan galat ( $Rk_g$ )

$$\begin{aligned} \text{a. } Rk_{tc} &= \frac{JK_{tc}}{db_{tc}} \\ &= \frac{205,534}{14} = 14,681 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{b. } Rk_g &= \frac{JK_g}{db_g} \\ &= \frac{85,13}{16} = 5,32 \end{aligned}$$

4) Menghitung rasio F

$$\begin{aligned} F &= \frac{Rk_{tc}}{Rk_g} \\ &= \frac{14,681}{5,32} = 2,76 \end{aligned}$$

5) Selanjutnya antara F empirik dengan F teoretik dibandingkan sesuai dengan tabel. Dengan  $db = 14$  dan  $16$  dapat diperoleh F teoretik sebesar  $3,45$  pada taraf  $1\%$ . Berdasarkan harga F teoretik dibuktikan bahwa harga F empirik jauh berada dibawah harga teoretiknya. Sehingga distribusi data berbentuk linear.

c. Regresi Linear Sederhana

Setelah diketahui bahwa data variabel X dan Y berdistribusi normal dan data berbentuk linear, maka dapat dimasukkan kedalam rumus regresi linear sederhana. Rumus ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara keduanya. Adapun langkah-langkah menghitungnya sebagai berikut:

Langkah 1 : Merumuskan/mengidentifikasi variabel

X : Penggunaan *Gadget*

Y : Perkembangan Perilaku Sosial

Langkah 2 : Menghitung nilai X

$$M_x = \frac{\sum fx}{N} = \frac{1321}{32} = 41,281$$

Langkah 3 : Menghitung nilai Y

$$M_y = \frac{\sum fy}{N} = \frac{1183}{32} = 36,969$$

Langkah 4 : Menghitung nilai  $b_1$

$$\begin{aligned} b_1 &= \frac{(\sum XY) - n(X)(Y)}{(\sum X^2) - n(X)^2} \\ &= \frac{49190 - 32(41,281)(36,969)}{55253 - 32(41,281)^2} \\ &= \frac{49190 - 48835,753248}{55253 - 54531,870752} \\ &= \frac{354,246752}{721,129248} \\ &= 0,4912389187 \end{aligned}$$

Langkah 5 : Menghitung nilai  $b_0$

$$\begin{aligned} b_0 &= y - b_1x \\ &= 36,969 - (0,4912389187)(41,281) \\ &= 36,969 - 20,278833803 \\ &= 16,690166197 \end{aligned}$$

Langkah 6 : Masukkan nilai yang telah didapat ke dalam persamaan regresi linear sederhana dengan rumus:

$$y = b_0 + b_1x$$

$$= 16,690166197 + 0,4912389187x$$

Langkah 7 : Uji signifikai model

a) Menghitung SSR

$$\begin{aligned} SSR &= (b_0 \sum y) + (b_1 \sum xy) - \frac{\sum y^2}{n} \\ &= 16,690166197(1183) + 0,4912389187(49190) - \frac{1183^2}{32} \\ &= (19744,466611 + 24164,042411) - 43734,03125 \\ &= 174,477772 \end{aligned}$$

b) Menghitung SSE

$$\begin{aligned} SSE &= \sum y^2 - (b_0 \sum y + b_1 \sum xy) \\ &= 44199 - (16,690166197(1183) + (0,4912389187)(49190)) \\ &= 44199 - (19744,466611 + 24164,042411) \\ &= 44199 - 43908,509022 \\ &= 290,490978 \end{aligned}$$

c) Menghitung SST

$$\begin{aligned} SST &= \sum y^2 - \frac{(\sum y)^2}{n} \\ &= 44199 - \frac{(1183)^2}{32} \\ &= 44199 - 43734,03125 \\ &= 464,96875 \end{aligned}$$

d) Menghitung MSR

$$MSR = \frac{SSR}{df}$$

$$= \frac{174,477772}{1}$$

$$= 174,477772$$

e) Menghitung MSE

$$MSE = \frac{SSE}{df} = \frac{SSE}{n - 2}$$

$$= \frac{290,490978}{30}$$

$$= 9,6830326$$

Langkah 8 : Membuat tabel ANOVA

**Tabel 4.11**  
**ANOVA**

<b>Variation source</b>	<b>Degree of Freedom (df)</b>	<b>Sum of Square (SS)</b>	<b>Mean Square (MS)</b>
Regressi on	1	(SSR) 174,477772	(MSR) <b>174,477772</b>
Error	30	(SSE) 290,490978	(MSE) <b>9,6830326</b>
Total	31	(SST) 464,96875	

Langkah 9 : Pengujian parameter secara overall

Uji overall

Hipotesis :  $H_0 = \beta_1 = 0$

$H_a = \beta_1 \neq 0$

Daerah penolakan:

$$F_{hitung} = \frac{MSR}{MSE} = \frac{174,477772}{9,6830326} = 18,018918164$$

$$F_{tabel} = F_{\alpha(1;n-2)} = F_{0,05(1;30)} = 4,17$$

Karena  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya variabel independen (X) yaitu penggunaan *gadget* secara signifikan berpengaruh terhadap variabel dependen (Y) yaitu perkembangan perilaku sosial.

## D. Interpretasi dan Pembahasan

### 1. Interpretasi Parameter Model

Berdasarkan hasil hitung yang telah dilakukan di atas, didapatkan persamaan/model regresi linear sederhananya adalah:

$$y = b_0 + b_1x$$

$$= 16,690166197 + 0,4912389187x$$

Dapat diketahui bahwa jika penggunaan *gadget* baik maka perkembangan perilaku sosial siswa juga baik, dan begitu juga sebaliknya.

Selanjutnya menginterpretasikan parameter model, dengan menghitung nilai  $R^2$

$$R^2 = \frac{SSR}{SST}$$

$$R^2 = \frac{174,477772}{464,96875} = 0,3752462332$$

$$R^2 = 37,52462332\%$$

Berdasarkan perhitungan koefisien determinasi ( $R^2$ ) diatas, maka diperoleh nilai yang tergolong sedang yaitu 37,52462332%, yang berarti penggunaan *gadget* berpengaruh sebesar 37,52462332% terhadap perkembangan perilaku sosial siswa dan 62,47537668% dipengaruhi faktor lain yang tidak masuk dalam model.

## 2. Pembahasan

### a. Penggunaan *Gadget* Siswa Kelas V MI Mamba'ul Huda Ngabar

Berdasarkan hasil angket tentang penggunaan *gadget* yang telah peneliti sebar kepada siswa kelas V MI Mamba'ul Huda Ngabar dengan jumlah 32 responden, penggunaan *gadget* dalam kategori baik sebanyak 3 responden (9,37%) kemudian dalam kategori sedang sebanyak 25 responden (78,13%), dan dalam kategori rendah sebanyak 4 responden (12,5%). Dengan demikian

dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan *gadget* siswa kelas V MI Mamba'ul Huda Ngabar adalah sedang.

b. Perkembangan Perilaku Sosial Siswa Kelas V MI Mamba'ul Huda Ngabar

Berdasarkan hasil angket tentang perkembangan perilaku sosial yang telah peneliti sebar kepada siswa kelas V MI Mamba'ul Huda Ngabar dengan jumlah 32 responden, dapat dikategorikan baik sebanyak 2 reponden (6,25%), dalam kategori sedang sebanyak 26 responden (81,25%), sedangkan dalam kategori rendah sebanyak 4 responden (12,5%). Maka demikian, dapat diambil kesimpulan bahwa perkembangan perilaku sosial siswa kelas V MI Mamba'ul Huda Ngabar adalah sedang.

c. Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Perilaku Sosial Siswa Kelas V MI Mamba'ul Huda Ngabar

Berdasarkan hasil analisis dapat ditemukan bahwa  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya variabel (X) penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap variabel (Y) perkembangan perilaku sosial. Pada perhitungan sebelumnya juga terdapat persamaan/model regresi linear sederhana yaitu  $16,690166197 + 0,4912389187x$ . Dari model tersebut dapat diketahui bahwa jika penggunaan *gadget* siswa baik perkembangan perilaku sosial siswa juga baik dan begitu juga sebaliknya.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian deskripsi dan analisis data dalam penelitian ini, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan *gadget* siswa kelas V MI Mamba'ul Huda Ngabar dalam kategori baik sebanyak 3 responden (9,37%), kemudian dalam kategori sedang sebanyak 25 responden (78,13%), sedangkan dalam kategori rendah sebanyak 4 responden (12,5%). Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan *gadget* siswa kelas V MI Mamba'ul Huda Ngabar adalah sedang.
2. Perkembangan perilaku sosial siswa kelas V MI Mamba'ul Huda Ngabar dalam kategori baik sebanyak 2 responden (6,25%), kemudian dalam kategori sedang sebanyak 26 responden (81,25%), dan dalam kategori rendah sebanyak 4 responden (12,5%). Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa perkembangan perilaku sosial siswa kelas V MI Mamba'ul Huda Ngabar adalah sedang.
3. Ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap perkembangan perilaku sosial siswa kelas V MI Mamba'ul Huda Ngabar, yaitu dengan diperoleh nilai hitung regresi linear sederhana  $F_{hitung} > F_{tabel}$  atau  $18 > 4,17$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti variabel (X) penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap variabel (Y) perkembangan perilaku sosial siswa.

## B. Saran

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan penelitian ini, maka saran yang dapat peneliti sampaikan adalah:

### 1. Bagi Orang tua

Orang tua agar terus mengontrol anaknya dalam penggunaan *gadget* agar tidak terjadi penyimpangan yang tidak diinginkan. Sebaiknya orang tua memberikan peraturan dalam waktu penggunaan *gadget* dan mendampingi ketika anak menggunakan *gadget*.

### 2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru ketika pembelajaran berlangsung agar tidak membosankan, dengan membuat metode pembelajaran yang aktif dan kreatif dengan memanfaatkan *gadget*.

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk mengadakan penelitian serupa untuk mencari yang lebih dominan dari unsur-unsur lain yang dapat mempengaruhi perilaku sosial.

## DAFTAR PUSTAKA

- Darimi, Ismail. *Teknologi Informasi dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif*. Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi, Vol. 2017.
- Darmawan, Deni. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- Fatchurohman, Aditya. *Lingkungan Sosial dan Perilaku Buruk Siswa (Studi Kasus di MI Ma'arif Cekok Babadan Ponorogo*. Skripsi Jurusan Tarbiyah: IAIN Ponorogo, 2017.
- Hayati, Umi. "Nilai-nilai Dakwah; Aktivitas Ibadah dan Perilaku Sosial." *Journal of communication*. Vol 2. 2017.
- Hudaya, Adeng. *Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta Didik*. Jurnal Research and Development Journal of Education, Vol. 2018.
- Izzaty, Rita Eka. *Perilaku Anak Prasekolah*. Jakarta: PT Elix Media Komputin, 2017.
- Mahmud. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Pustaka Setia, 2011.
- Mayar, Farida. "Perkembangan Sosial Anak Usia Dini sebagai Bibit untuk Masa Depan Bangsa" *Jurnal Al-Ta'lim*. 2013.
- Novasari, Tria. "Pengaruh Pola Asuh Orang Tua terhadap Perilaku Sosial (Studi pada Siswa Kelas X SMKN 5 Surabaya)." *Jurnal Kajian Moral dan Kewarganegaraan*. Vol 3. 2016.
- Novitasari, Wahyu dan Nurul Khotimah. *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*. Jurnal PAUD Teratai, Vol. 5. 2016.
- Pebriana, Putri Hana. *Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini*. Jurnal Obesesi, Vol. 2017.
- Prasetyaningsih, Novia dkk. *Penggunaan Gadget pada Anak Usia Pendidikan Dasar di Jorong Laras Minang Nagari Kurnia Selatan Kecamatan Sungai Rumbai Kabupaten Dharmasraya*. Jurnal STKIP PGRI Sumbar.
- Priyatna, Andri. *Parenting di Dunia Digital*. Jakarta: PT. Gramedia, 2012.

- Rosiyanti, Hastri dan Rahmita Nurul Muthmainnah. *Penggunaan Gadget sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar pada Mata Kuliah Matematika Dasar*. Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika, Vol. 2018.
- Rozalia, Maya Ferdiana. *Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah dasar*. Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD, Vol. 5. 2017.
- Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2013.
- Sudijono, Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1999.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Sunaryo. *Psikologi untuk Keperawatan*. Jakarta: Buku Kedokteran EGC, 2002.
- Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana, 2011.
- Walgitto, Bimo. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: ANDI, 2004.
- Widiastuti, Reski Yulina. "Dampak Perceraian pada Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*. Vol 2. 2015.
- Widyaningrum, Retno. *Statistika Edisi Revisi*. Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2014.
- Winarsunu, Tulus. *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. Malang: UMM Press, 2004.
- Witarsa, Ramdhan dkk. *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pedagogik, Vol. 2018.
- Wulansari, Andhita Dessy. *Aplikasi Statistika Parametrik*. Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2016.
- . *Penelitian Pendidikan: Suatu Pendekatan Praktik dengan Menggunakan SPSS*. Ponorogo: STAIN Po Press, 2012.