

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi adalah suatu hal yang tidak dapat kita hindari, Karena seiring perkembangan zaman dan kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi akan selalu muncul. Inovasi-inovasi teknologi pun diciptakan oleh manusia dengan maksud mempermudah aktifitas manusia dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari manusia yang sekarang menjadi sebuah keharusan untuk mempunyai atau menguasai teknologi, dengan teknologi semua aktivitas manusia yang rumit menjadi mudah. Salah satu teknologi yang dipakai remaja saat ini adalah *gadget*.

Saat ini *gadget* merupakan salah satu teknologi yang memiliki peran yang sangat penting di era globalisasi ini. *Gadget* bukan lagi benda yang asing bagi semua orang karena sekarang ini hampir semua orang sudah memiliki *gadget*. *Gadget* sebagai sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru.

Pada dasarnya *gadget* itu sendiri merupakan alat ciptaan manusia untuk membantu manusia dan *gadget* itu sendiri dikontrol oleh manusia dan untuk mempermudah manusia berkomunikasi dengan orang-orang yang lokasinya jauh. Sebagai contoh adalah *gadget* yang pada saat ini sudah menjadi konsumsi masyarakat, dengan *gadget* jarak yang jauh menjadi dekat, mudah mengakses segala jaringan di internet, bahkan dunia pun dengan teknologi

menjadi sangat kecil karena dengan *gadget* kita dapat berkomunikasi dengan semua orang di seluruh penjuru dengan menggunakan *gadget*.

Penggunaan *gadget* bukan hanya dijadikan sebagai alat komunikasi dan informasi semata, melainkan juga mendorong terbentuknya perilaku sosial yang sama sekali berbeda dengan norma-norma yang ada. Dalam perkembangannya, *gadget* yang dulunya cenderung hanya dapat dimiliki oleh kaum borju karena harganya yang relatif mahal. Kini mulai dapat dimiliki oleh siapa saja karena harga *gadget* mulai beragam, tidak sedikit juga kita melihat anak usia sekolah (remaja) sudah terbiasa dengan *gadgetnya*.

Menurut Sarwono (2011: 12) masa remaja adalah masa yang paling indah. Remaja memiliki tiga tahapan yang pertama adalah mereka yang berada pada usia 11-14 tahun yang dikatakan remaja awal. Kedua Remaja Pertengahan berada pada usia 15-17 tahun. Ketiga remaja akhir berada pada usia 18-21 tahun. Remaja inginnya selalau bahagia, banyak orang yang mengatakan masa ini merupakan masa yang paling prima, vitalitas dan energinya sangat tinggi. Masa remaja merupakan masa transisi dari anak-anak kemasa dewasa, tahapan remaja awal ini ini dianggap sebagai masa-masa yang amat penting dalam kehidupan, khususnya dalam pembentukan kepribadian seseorang. Pada masa transisi inilah yang menjadikan emosi remaja kurang stabil.

Masa ini sebagai tahapan remaja awal yang berada dalam dua situasi antara kegoncangan, penderitaan asmara dan pemberontakan dengan otoritas orang dewasa. Pada masa remaja tak heran jika ditemui adanya suatu

pergaulan yang kental antara satu dengan yang lainnya. Pergaulan ini yang menyebabkan identitas dan perilaku remaja dapat berubah-ubah sesuai dengan lingkungannya bergaul.

Pergaulan remaja terhadap peningkatan gaya hidup sangat berpengaruh karena para remaja masa kini yang selalu ingin mengikuti zaman dan tidak ingin ketinggalan zaman. Dimana masa-masa remaja dapat dikatakan masa yang paling menyenangkan. Kebanyakan remaja masih memiliki sifat labil atau cenderung mengikuti perkembangan di sekitarnya. Mereka beranggapan pada masa remaja, mereka dapat dengan bebas melakukan apa yang mereka suka. Jika tidak mengikuti perkembangan, berarti mereka tidak modern atau ketinggalan zaman. Adanya gaya hidup yang seperti ini merupakan pengaruh dari arus globalisasi yang mengharuskan kita mengikuti tuntutan zaman saat ini sehingga kita harus terus mengikuti perkembangan teknologi di segala bidang kehidupan.

Pada masa yang serba canggih banyak informasi dari belahan dunia yang bisa diakses dengan mudah. Hal ini sangat menguntungkan bagi pengguna *gadget* bisa melakukan aktivitas, seperti sebagai alat informasi atau berselancar di dunia maya. Dalam kehidupan sehari-hari tentunya dapat melihat bermacam-macam jenis *gadget* yang hampir digunakan oleh semua kaum remaja. *Gadget* sangat berperan penting bagi kehidupan manusia guna untuk berkomunikasi, memperbanyak relasi, menambah wawasan dan pengetahuan, pendidikan, bisnis. Namun disisi lain terjadi hal yang

berlawanan disebabkan oleh faktor keteledoran atau Kurang tepat dalam memanfaatkan fungsi yang sebenarnya.

Pada saat ini sebagian besar remaja telah menggantungkan hidup mereka pada alat-alat elektronik seperti *smartphone*, *tablet*, *ipad*, *laptop* atau lebih biasa disebut dengan *gadget*. *Gadget* memiliki fitur menarik yang ditawarkan dan seringkali membuat remaja cepat akrab dengannya. Banyak manfaat positif yang diperoleh dari penggunaan *gadget*. Namun dibalik kelebihan tersebut, terdapat dampak negatif penggunaan *gadget* seperti radiasi dalam *gadget* dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak apabila sering menggunakan *gadget*.

Selain itu, dapat menurunkan kemampuan remaja untuk berinteraksi dengan orang lain. Remaja akan menjadi lebih individual dengan zona nyamannya bersama *gadget* sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman atau orang lain. Sikap yang demikian akan sangat berpengaruh terhadap perilaku sosial remaja, karena adanya *gadget* yang disalahgunakan akan semakin memanjakan remaja dalam mengerjakan tugas-tugas. bahwa dampak negatif *gadget* diantaranya yaitu dapat menyebabkan penggunaanya lebih bersikap individualis. Bisa dikatakan manusia individualis karena menyebabkan lupa untuk berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan sekitarnya.

Perilaku sosial merupakan salah satu aspek yang perlu ditanamkan dalam diri remaja. Perilaku sosial adalah aktifitas fisik dan psikis seseorang terhadap orang lain atau sebaliknya dalam rangka memenuhi diri atau orang

lain yang sesuai dengan tuntutan sosial. Perilaku santun adalah tata krama di dalam pergaulan antara manusia dan manusia, sehingga manusia memiliki sopan santun, saling menghormati dan menyayangi.

Ketika Remaja memiliki ketertarikan berlebih terhadap *gadget*, maka hal yang perlu diperhatikan yaitu perilaku sosial sopan santun. Pembentukan perilaku didapat dari apa yang mereka lihat dan pelajari, sehingga bisa menjadikan kebiasaan untuknya dalam berperilaku. *Gadget* memungkinkan penggunaanya bermain di segala tempat baik tempat yang ramai maupun sepi. Salah satunya remaja-remaja menjadi kurang memiliki sosialisasi dan sikap santun dengan lingkungan sekitarnya. Mereka terlalu asyik menggenggam dan memainkan *gadget* mereka tanpa peduli dengan keadaan dan situasi sekitarnya.

Remaja-remaja sangat bergantung pada *gadget* dan sering menjadikan kegiatan yang rutin yang harus dilakukan oleh remaja. Banyak di jumpai remaja-remaja lebih sering bermain *gadget* dari pada belajar berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Rata-rata remaja ini menggunakan *gadget* lebih dari 3 jam dalam sehari

Banyak dijumpai remaja yang menggunakan *gadget* karena orang tua yang sibuk bekerja dan harga *gadget* yang terjangkau di pasaran. Orang tua memberikan *gadget* kepada anak dengan tujuan baik untuk membantu proses pembelajaran dan anak nya juga tidak *gaptek* (gagap teknologi). Banyak fitur aplikasi-aplikasi yang tersedia pada *gadget*, tidak hanya aplikasi pada pembelajaran mengenai huruf atau gambar, tetapi juga terdapat aplikasi

hiburan seperti sosial media, video, gambar, bahkan *game online*. Namun penggunaan *gadget* secara terus menerus ini memberi dampak pada pola perilaku remaja dalam kesehariannya.

Setiap remaja harus sadar akan rasa tanggung jawab yang telah diberikan kepadanya contohnya pada saat masyarakat mengadakan suatu kegiatan yang ada di desa pagaran tapah. Jika remaja memiliki kesadaran diri tanggung jawab yang berikan maka yang terwujudnya kesuksesan dalam sebuah kegiatan yang dilakukan. Kemudian etika dan sopan santun sangat diperlukan seorang remaja saat mengadakan kegiatan maupun organisasi, karena menghargai sesama yang muda ataupun yang lebih tua sangatlah penting. Sosialisasi sangatlah penting bagi seorang remaja karena dapat mempererat hubungan antara remaja, masyarakat dan lingkungannya dapat memperoleh, suatu ilmu juga dapat diperoleh dari sebuah organisasi dan juga memperoleh kepribadian yang unik. Seorang remaja harus memiliki interaksi yang baik sesama masyarakat yang ada di desa pagaran tapah maupun lingkungan sekitarnya

Berdasarkan hasil observasi awal di Desa Pagaran Tapah terdapat fenomena masalah bahwa penggunaan *gadget* dapat memicu pertengkaran antar remaja melalui media sosial, yang diawali postingan dengan candaan lama kelamaan memicu pertengkaran. Selain itu tingkah laku atau pun etika juga sangat berpengaruh dimana mereka terkadang meniru apa yang mereka lihat dari isi gadgetnya seperti etika cara berbicara kepada orang yang lebih tua atau pun orang yang berada disekelilingnya. Kurangnya sosialisasi juga

menjadi salah satu masalah remaja yang ada di Desa Pagaran Tapah, karena kurangnya bersosialisasi dengan lingkungan atau masyarakat sekitar dapat membuat remaja menjadi pribadi yang tertutup dan asik kepada dunia nya sendiri tanpa berinteraksi dengan lingkungan sekitar nya. Hal ini juga sesuai dengan permasalahan yang ditemukanan peneliti di desa pagaran tapah, berdasarkan wawancara yang disampaikan oleh masyarakat pagaran tapah beliau mengajakan bahwa, Kurangnya etika sopan santun remaja pagaran tapah terhadap orang tua dan sesama masyarakat, Kurangnya sosialisasi remaja Desa Pagaran Tapah terhadap lingkungannya.

Adapun keterbaruan dalam penelitian ini adalah menganalisis Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial remaja di Desa Pagaran Tapah mengfokuskan pada perilaku sosial remaja yang dilihat dari aspek menghormati orang lain, tolong menolong, sopan santun, peka dan peduli serta terimakasih.

Berdasarkan latar belakang masalah dan observasi diatas maka peneliti hendak melakukan penelitian yang berjudul “**Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Remaja di Desa Pagaran Tapah**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah Apakah ada Pengaruh *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Remaja di Desa Pagaran Tapah.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial remaja di desa pagaran tapah

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini di harapkan bisa memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kesumbangan pemikiran terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dan lingkungan masyarakat terutama untuk kalangan remaja.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, memberikan informasi dan menambah pengetahuan tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku remaja di desa pagaran tapah.
- b. Sebagai bahan masukan bagi masyarakat khususnya orang tua yang memiliki anak usia remaja

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Gadget

a. Pengertian *Gadget*

Gadget adalah sebuah istilah Bahasa Inggris yang mengartikan sebuah perangkat atau instrument elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi khusus dan terutama untuk membantu manusia dalam menjalankan aktivitasnya. Menurut Hana Pebriana (2017 ; 3) menyatakan “*gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya *smartphone* seperti *iphone* dan *bleckberry*, serta *netbook* (perpaduan antara komputer portable seperti *notebook* dan *internet*”.

Gadget dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki arti sebagai peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis. *Gadget* adalah sebuah perangkat mekanikal atau alat elektronik yang mempunyai fungsi tersendiri dengan ukuran yang kecil atau praktis (mudah dibawa-bawa). *Gadget* juga bisa diartikan sebagai perangkat kecil yang bermanfaat baik dengan bentuk yang biasa maupun tidak biasa. *Gadget* memiliki arti yang sangat luas.

Salah satu media teknologi informasi adalah *Gadget*. Penggunaan *Gadget* menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan saat ini yang memerlukan mobilitas tinggi. Fasilitas-fasilitas yang terdapat

didalamnya pun tidak hanya terbatas pada fungsi yang biasa saja. *Gadget* dapat digunakan sebagai sarana bisnis, penyimpan berbagai macam data, sarana musik/hiburan, alat informasi bahkan sebagai alat dokumentasi. Hal ini menjadikan *gadget* sebagai salah satu perkembangan teknologi yang paling aktual di Indonesia selama lebih dari lima tahun terakhir (Nurudin, 2005). Penggunaan *gadget* bukan hanya dijadikan sebagai alat komunikasi dan informasi semata, melainkan juga mendorong terbentuknya perilaku sosial yang sama sekali berbeda dengan norma-norma yang ada. (Broto Siswoyo, 2002) dalam skripsi (Sa'dah:2015)..

Dalam skripsi (Sa'dah:2015) Teknologi informasi *gadget* adalah kemampuan yang digunakan dalam pembentukan, penyimpanan, dan penyebaran informasi yang berukuran mini. Teknologi *gadget* yang hadir pada saat ini sangat cocok dengan kepribadian manusia khususnya remaja dimana *gadget* adalah suatu istilah yang asal-muasalnya dari bahasa Inggris yang mempunyai arti alat elektronik atau digital berukuran mini yang mempunyai kegunaan khusus. Teknologi informasi *gadget* sangat diminati oleh semua kalangan tanpa mengenal status sosial, usia dan jenis kelamin. Kecanggihan dan keunikan dari bentuk *gadget* menjadi salah satu pendorong meningkatnya tingkat konsumsi *gadget*.

Dapat disimpulkan bahwa *gadget* merupakan seperangkat alat elektronik yang memiliki fungsi khusus yaitu sebagai media penyimpanan data, dan sebagai alat komunikasi dan informasi. Pada saat sekarang ini *gadget* bisa dimiliki oleh seluruh kalangan karena harga yang

juga terjangkau. Kacanggihan dan keunikan dari *gadget* menjadi salah satu pendorong meningkatnya penggunaan *gadget*.

b. Jenis *Gadget*

Pada abad ke 21, perkembangan teknologi yang terlihat sangat menonjol adalah teknologi komunikasi dan informasi. *Gadget* yang saat ini banyak digemari masyarakat khususnya kalangan remaja, Sebagian orang mengetahui *gadget* hanya sebatas handphone, namun nyatanya banyak sekali barang elektronik yang termasuk dalam *gadget*. Anggraini (2019) Menyatakan dalam bukunya ada beberapa jenis *gadget* yang seringkali digunakan masyarakat :

1. Handphone

Handphone merupakan salah satu jenis *gadget* yang paling banyak digunakan semua kalangan masyarakat termasuk remaja. Fungsi dari handphone adalah sebagai alat komunikasi, namun dengan seiring berkembangnya zaman, handphone memiliki fungsi lain yaitu untuk mencari informasi, hiburan dan masih banyak lagi.

2. Laptop

Laptop adalah komputer pribadi yang dapat dipindahkan dan dibawa dengan mudah sehingga dapat digunakan di banyak tempat. Mayoritas laptop mempunyai fitur yang sama dengan komputer, seperti mampu menjalankan perangkat lunak dan mengelola berkas.

3. *Tablet*

Gadget yang satu ini memiliki fungsi yang sama dengan handphone yaitu untuk berkomunikasi, mencari informasi melalui internet, dan menyajikan media hiburan. Hanya saja yang membedakan antara handphone dengan *tablet* adalah ukuran layarnya. *Tablet* memiliki ukuran yang lebih lebar dibandingkan dengan handphone.

c. Dampak penggunaan *gadget*

Penggunaan *gadget* ini mulai sulit terkontrol, mulai dari waktu penggunaan hingga tempat penggunaan. Pengguna *gadget* ini menggunakan *gadget*-nya kapanpun dan dimanapun. Fenomena komunikasi yang dipengaruhi pula oleh media yang digunakan, sehingga media kadang kala juga ikut memengaruhi isi informasi (I) dan penafsiran (II), bahkan menurut Marshall McLuhan dalam Bungin (2006:57) media juga adalah pesan itu sendiri. Sehingga penggunaan *gadget* tersebut mengganggu komunikasi sehari-hari termasuk di dalam aktivitas interaksi sesama.

Dalam skripsi (Sa'adah:2015) Karena adanya *gadget* yang disalahgunakan justru akan semakin memanjakan remaja untuk membatasi kreativitas yang mereka lakukan. Selain itu penyalahgunaan terhadap *gadget* juga berpengaruh pada sikap remaja yang akan cenderung menjadi pemalas. Remaja yang terbiasa menggunakan *gadget* hanya untuk games

atau *online* saja misalnya, di dalam diri mereka hanya akan tertanam jiwa pemalas dan sulit untuk berkembang.

Dampak *gadget* terhadap perilaku sosial remaja dapat menurunkan minat remaja pada aktivitas lain, menghalangi perilaku sosial remaja. Remaja-remaja yang menggunakan *gadget* secara berlebihan menghabiskan banyak waktu untuk bermain dengannya dan tidak terlibat atau berkomunikasi dengan lingkungannya. Sebenarnya *gadget* ini tidak selalu membawa dampak negatif saja, tetapi ada hal positif dari *gadget* ini sendiri seperti remaja bisa belajar sambil bermain, dan bisa menuangkan hobinya dengan cara melihatnya dari *gadget*.

d. Kelebihan dan Kekurangan

a. Kelebihan

Menurut Alo Liliweri (2018), ada beberapa hal yang memberikan dampak positif dari pemakaian *gadget*, diantaranya

1. *gadget* dapat mempermudah komunikasi dengan orang lain yang berada jauh dari kita dengan cara sms, telepon, atau dengan aplikasi yang dimiliki dalam *gadget* kita
2. Menambah ilmu pengetahuan
3. Mempermudah mendapatkan informasi
4. Terus mengalami perkembangan
5. Dapat digunakan oleh semua kalangan
6. Memperbanyak teman

b. Kekurangan

Menurut Alo Liliweri (2018) *Gadget* selain memberi dampak positif, juga terdapat dampak negatif yang mempengaruhi perilaku sosial seseorang, diantaranya sebagai berikut:

1. ketergantungan
2. Penggunaan *gadget* secara berlebihan dihubungkan dengan berbagai masalah seperti obesitas, sulit berkonsentrasi, sikap sosial, kurang imajinasi, kemampuan akademis yang rendah, serta sikap agresif.
3. Penggunaan *gadget* mengurangi kesempatan anak untuk bermain secara aktif dan kreatif
4. Rawan terhadap tindakan perilaku penyimpangan sosial bagi penggunanya

e. Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget*

Fadilah, R.(2015) ada beberapa faktor yang mempengaruhi seorang anak atau remaja dalam penggunaan gadget yaitu sebagai berikut:

1. Iklan yang merajalela di dunia pertelevisian dan di media sosial. Iklan seringkali mempengaruhi remaja untuk mengikuti perkembangan masa kini. Sehingga hal itu membuat remajasemakin tertarik bahkan penasaran akan hal baru.
2. *Gadget* menampilkan fitur-fitur yang menarik yang membuat remaja penasaran untuk mengoperasikan *gadget*.

3. Kecanggihan dari *gadget* dapat memudahkan semua kebutuhan remaja. Kebutuhan remaja dapat terpenuhi seperti bermain *game*, sosial media, bahkan sampai berbelanja *online*.
4. Keterjangkauan harga *gadget* yang disebabkan karena banyaknya persaingan teknologi.
5. Lingkungan membuat adanya penekanan dari teman sebaya dan juga masyarakat, karena pada zaman sekarang hampir setiap kegiatan menuntut seseorang untuk menggunakan *gadget*.
6. Faktor budaya berpengaruh paling luas dalam mendalam terhadap perilaku remaja. Sehingga banyak remaja yang mengikuti trend yang ada didalam budaya lingkungan mereka, yang membuat keharusan untuk memiliki *gadget*.
7. Faktor sosial yang mempengaruhi seperti kelompok acuan, keluarga serta status sosial.
8. Faktor pribadi yang berkontribusi terhadap perilaku remaja seperti usia dan tahap siklus hidup, pekerjaan dan lingkungan ekonomi, gaya hidup, serta konsep diri.

f. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Remaja di Desa Pagaran Tapah

Kamil (2016) bahwa gadget sangatlah mempengaruhi perilaku sosial remaja sehingga membuat banyak dampak seperti hilangnya kebiasaan lama yang sering terjadi saat berkumpul saling berkomunikasi

langsung tatap muka, seperti pemborosan biaya, antisosial, tidak memiliki batasan penggunaan *gadget*, *gadget* juga merubah gaya hidup kebiasaan terdahulu.

Ita Musfirowati Hamika (2015) kecenderungan orang untuk bergantung pada *gadget* semakin hari semakin tinggi. Ketergantungan tersebut pada akhirnya menjadikan pola hubungan sosial di masyarakat modern pun menjadi berubah. Orang lebih disibukkan dengan *gadget* dibandingkan harus berintraksi dengan lawan bicara atau membangun hubungan dengan lingkungan.

g. Indikator

Menurut dewanti, ddk (2016: 4) indikator penggunaan *gadget* sebagai berikut:

- a. Mengetahui fungsi dan jenis aplikasi *gadget*
- b. Mampu mengoperasikan *gadget*
- c. Manfaat fungsi dan aplikasi yang ada di *gadget*
- d. Frekuensi penggunaan *gadget*

Berdasarkan Indikator penggunaan *gadget* di atas, peneliti menentukan indikator dalam variabel Penggunaan *gadget* (X) yang dapat digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui fungsi dan aplikasi dalam *gadget*
2. Mampu mengoperasikan *gadget*
3. Manfaat Fungsi Aplikasi yang ada di *gadget*
4. Frekuensi penggunaan *gadget*.

2. Perilaku Sosial

a. Pengertian perilaku sosial

Perilaku merupakan suatu cerminan kongkrit atau nyata yang tampak dalam sikap, perbuatan dan kata katanya sebagai reaksi seseorang yang muncul karena adanya pengalaman proses pembelajaran dan rangsangan dari lingkungan (Tulus, 2004: 64). Hal ini menunjukkan bahwa perilaku bisa dilihat langsung sebagai reaksi dari rangsangan yang seseorang terima dari lingkungan sekitar. Anak membutuhkan kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Yusuf (2011: 124) berpendapat bahwa perilaku sosial adalah menggambarkan kemampuan anak untuk beradaptasi dengan lingkungan sosialnya secara efektif. Bentuk-bentuk perilaku sosial adalah berselisih atau bertengkar, menggoda, persaingan, kerja sama, tingkah laku berkuasa, dan simpati. Selanjutnya Ahmad (2009: 137), mengatakan perilaku sosial adalah kegiatan yang berhubungan dengan orang lain, kegiatan yang berkaitan dengan pihak lain yang memerlukan sosialisasi dalam hal bertingkah laku yang dapat diterima oleh orang lain, belajar memainkan peran sosial serta upaya mengembangkan sikap sosial yang layak diterima oleh orang lain.

Perilaku sosial adalah suasana saling ketergantungan yang merupakan keharusan untuk menjamin keberadaan manusia. Sebagai bukti bahwa manusia dalam memnuhi kebutuhan hidup sebagai diri pribadi tidak dapat melakukannya sendiri melainkan memerlukan bantuan dari orang lain. Ada

ikatan saling ketergantungan diantara satu orang dengan yang lainnya. Artinya bahwa kelangsungan hidup manusia berlangsung dalam suasana saling mendukung dalam kebersamaan. Untuk itu manusia dituntut mampu bekerja sama, saling menghormati, tidak mengganggu hak orang lain, toleran dalam hidup bermasyarakat. Perilaku sosial seseorang merupakan sifat relatif untuk menanggapi orang lain dengan cara-cara yang berbeda-beda. Misalnya dalam melakukan kerja sama, ada orang yang melakukannya dengan tekun, sabar dan selalu mementingkan kepentingan bersama diatas kepentingan pribadinya.

Sesungguhnya yang menjadi dasar dari uraian di atas adalah bahwa pada hakikatnya manusia adalah makhluk sosial. Manusia sebagai makhluk sosial berarti manusia sebagai makhluk yang memiliki dimensi kebersamaan dengan orang lain. Teori Psikoanalisa misalnya, menyatakan bahwa manusia memiliki pertimbangan moral sosial (super ego) ketika dihadapkan pada pilihan-pilihan berperilaku. Sedangkan ilmu humaniora menjelaskan realitas sosial sebagai sebuah organisme hidup dalam bentuk teori-teori sosial tentang kehidupan manusia dalam bentuk masyarakat.

b. Jenis jenis perilaku sosial

Jenis perilaku sosial seseorang dapat pula ditunjukkan oleh sikap sosialnya. Sikap menurut Akyas Azhari (2004: 161), adalah suatu cara bereaksi terhadap suatu perangsang tertentu. Sedangkan menurut Gerungan, sikap sosial dinyatakan sebagai cara-cara kegiatan yang sama dan berulang-

ulang terhadap obyek sosial yang menyebabkan terjadinya cara-cara tingkah laku yang dinyatakan berulang-ulang terhadap salah satu obyek sosial.

Adapun menurut Didin Budiman (2016: 2), jenis perilaku sosial dapat dijabarkan sebagai berikut, antara lain:

1. Jujur

Sikap jujur ini harus diterapkan dalam kehidupan kita dimanapun kita berada. Sebenarnya, seseorang dapat menanam benih kepercayaan kepada kita. Dengan bersikap jujur ini maka akan memungkinkan untuk menjadi seseorang yang dapat dipercayai setiap saat dan mempercayai banyak orang.

2. Sosialisasi

Suatu proses membimbing individu masuk kedalam dunia sosial. Sosialisasi merupakan proses pembelajaran dan penyesuaian individu dengan norma, nilai, budaya, dan perilaku yang berlaku dalam masyarakat.

3. Disiplin

Merupakan suatu sikap dan perasaan taat dan patuh terhadap nilai nilai yang dipercaya merupakan tanggung jawabnya. Dengan memiliki sikap yang disiplin, seseorang dapat menjadi pribadi yang lebih bertanggung jawab dan dapat diandalkan. Hal ini akan memperkuat hubungan dengan orang lain, baik itu dalam lingkungan kerja, keluarga, atau lingkungan sosial.

4. Percaya diri

Sikap yang menunjukkan seseorang yakin terhadap sesuatu. Seseorang dapat memiliki percaya diri yang baik apabila orang tersebut dapat menyampaikan pendapat kepada orang lain dan dapat menunjukkan sikap yakin kepada orang lain. Pentingnya rasa percaya diri khususnya bagi para remaja akan menjaga keseimbangan mental dan fisik mereka. Seimbangannya mental dan fisik remaja dapat mendorong tujuan dan pembangunan kepemudaan yaitu menjadi pemuda yang berkarakter, bekapasitas dan berdaya saing.

5. Bersahabat atau komunikatif

Merupakan sikap atau tindakan yang memperhatikan rasa senang berbicara, bergaul dan bekerjasama dengan orang lain. Orang yang komunikatif biasanya akan mudah untuk diajak bicara atau diskusi. Selain itu, orang yang komunikatif adalah orang yang bisa menyampaikan gagasan atau apa yang dia pikirkan sehingga mudah dimengerti oleh orang lain. Yang pasti, sifat komunikatif adalah sifat yang sangat penting untuk dimiliki. Di dalam segala macam situasi, sikap yang komunikatif sangat diperlukan agar kamu bisa memperlancar komunikasi dengan orang lain. Selain komunikatif dalam menyampaikan pesan, kamu juga perlu komunikatif dalam menerima pesan dengan bertindak sebagai pendengar yang baik.

6. Tanggung Jawab

Sikap tanggung jawab adalah sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungannya. Melakukan semua tugas dan kewajibannya dengan sungguh-sungguh. Tanggung jawab juga berarti kesiapan menanggung segala risiko atas perbuatan sendiri.

c. Ciri Perilaku Sosial

Abin Syamsuddin Psikologi Pendidikan (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2003), 35- 36 Makmun, mengemukakan tahapan dan ciri-ciri perkembangan perilaku sosial individu.

1. Segala sesuatu dilihat berdasarkan pandangan sendiri
2. Pembantah, keras kepala
3. Mulai bisa menyesuaikan diri dengan aturan
4. Membandingkan dengan aturan – aturan
5. Perilaku coba-coba, serba salah, ingin diuji
6. Mulai menyadari adanya kenyataan yang berbeda dengan sudut pandanganya
7. Berperilaku sesuai dengan tuntutan masyarakat dan kemampuan dirinya

d. Indikator

Yusuf (2011: 124) berpendapat bahwa perilaku sosial adalah menggambarkan kemampuan anak untuk beradaptasi dengan lingkungan sosialnya secara efektif. Bentuk-bentuk perilaku sosial adalah berselisih atau bertengkar, menggoda, persaingan, kerja sama, tingkah laku (etika), dan simpati.

Dalam penelitian ini indikator yang digunakan dalam perilaku sosial adalah :

1. Berselisih /Bertengkar
2. Menggoda
3. Persaingan
4. Kerja Sama
5. Tingkah Laku
6. Simpati

e. Dampak perilaku sosial

a. Positif

1. Potensi munculnya nilai dan norma baru

Gejala sosial bisa menjadi penanda bahwa ada nilai dan norma masyarakat yang sudah ketinggalan zaman. Artinya, nilai dan norma yang telah ada sebelumnya sudah tidak lagi menjawab kebutuhan yang ada di tengah masyarakat, atau dengan kata lain, sudah tidak kontekstual. Sehingga, munculnya gejala sosial

diharapkan dapat memunculkan nilai dan norma baru yang sesuai dengan perkembangan zaman.

2. Adanya upaya mewujudkan kesetaraan gender

Perkembangan zaman di masyarakat akan meningkatkan kesadaran bahwa laki-laki dan perempuan memiliki hak asasi yang sama sebagai manusia. Hal ini jelas merupakan pertanda yang baik karena dengan adanya kesetaraan gender, tidak ada lagi ketimpangan atau judgement dari lingkungan terhadap suatu gender tertentu.

b. Negatif

Merusak tatanan nilai, norma, dan pranata sosial yang ada di masyarakat. Menimbulkan beban sosial, psikologis, dan ekonomi bagi keluarga pelaku. Mengganggu keamanan, ketertiban dan keharmonisan dalam masyarakat. Merusak unsur budaya yang mengatur perilaku individu dalam kehidupan masyarakat.

f. Faktor yang mempengaruhi perilaku sosial

Ada dua faktor utama yang dapat mempengaruhi perilaku sosial seseorang yaitu Faktor Internal dan Faktor eksternal (Dalam Rahmawati 2017:14-15)

1. Faktor internal

Faktor internal adalah faktor yang terdapat dalam diri manusia itu sendiri atau segala sesuatu yang telah dibawa oleh anak sejak lahir yaitu

fitrah suci yang merupakan bakat bawaan. Faktor yang termasuk faktor internal, antara lain:

a. Kecerdasan emosional dan kecerdasan intelektual

Kecerdasan emosional sangat berperan penting dalam mempengaruhi perilaku sosial seseorang. Dalam perilaku sosial, kecerdasan emosional memerankan perannya yang begitu penting. Adanya empati, memotivasi orang lain dan membina hubungan dengan orang lain merupakan aspek terpenting dalam kecerdasan emosional dan menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dengan faktor yang mempengaruhi perilaku sosial seseorang. Kecerdasan intelektual juga berperan penting dalam mempengaruhi perilaku sosial seseorang. Ingatan dan pikiran yang memuat ide-ide, keyakinan dan pertimbangan yang menjadi dasar kesadaran sosial seseorang akan berpengaruh terhadap perilaku sosialnya.

b. Motivasi

Motivasi merupakan kekuatan penggerak yang membangkitkan aktivitas pada makhluk hidup dan menimbulkan tingkah lakunya serta mengarahkannya menuju tujuan tertentu. Motivasi merupakan dorongan untuk melakukan sesuatu. Dalam perilaku, motivasi ini penting, karena perilaku sosial seseorang merupakan perilaku termotivasi.

c. Agama

Agama memegang peranan penting dalam mempengaruhi perilaku sosial seseorang. Seorang yang memiliki pemahaman agama yang luas, pasti juga memiliki perilaku sosial yang baik. Karena pada hakikatnya, setiap agama mengajarkan kebaikan.

2. Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah segala sesuatu yang ada diluar manusia yang dapat mempengaruhi perkembangan kepribadian dan keagamaan seseorang.

a. Lingkungan keluarga

Keluarga merupakan lingkungan yang pertama dan utama. Dalam keluarga itulah manusia menemukan kodratnya sebagai makhluk sosial. Karena dalam lingkungan itulah ia untuk pertama kali berinteraksi dengan orang lain.

b. Lingkungan masyarakat

Lingkungan masyarakat juga tidak kalah penting dalam membentuk pribadi anak, karena dalam masyarakat berkembang berbagai organisasi sosial, kebudayaan, ekonomi, agama dan lain-lain. Perkembangan masyarakat itu juga mempengaruhi arah perkembangan hidup anak khususnya yang menyangkut sikap dan perilaku sosial. Corak perilaku anak atau remaja merupakan cermin dari perilaku lingkungan masyarakat. Oleh karena itu, kualitas perkembangan perilaku dan kesadaran

bersosialisasi anak sangat bergantung pada kualitas perilaku sosial warga masyarakatnya. Perilaku sosial terbentuk dari adanya interaksi sosial yang dialami oleh individu. Dengan demikian ada baiknya jika kita lebih cermat dalam memilih lingkungan hidup.

c. Perkembangan IPTEK

Perilaku sosial seseorang dapat dipengaruhi oleh perkembangan iptek. IPTEK juga mempengaruhi perubahan gaya hidup dalam masyarakat. Misalnya, teknologi internet memungkinkan orang untuk bekerja atau berinteraksi dengan orang lain tanpa harus berada di satu tempat. Hal ini dapat mengubah pola hidup masyarakat, seperti meningkatnya penggunaan teknologi dan berkurangnya interaksi sosial.

B. Definisi Oprasional

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh variabel bebas pengaruh gadget terhadap variabel terikat perilaku sosial. Agar lebih jelas tentang variabel-variabel penelitian yang akan diuraikan dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) *Gadget* adalah seperangkat alat elektronik keras atau salah satu alat canggih yang menyediakan berbagai fitur aplikasi berupa jaringan sosial hiburan dan berita. Penggunaan *Gadget* menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan saat ini yang memerlukan mobilitas tinggi. Fasilitas-fasilitas yang terdapat didalamnya pun tidak hanya terbatas pada fungsi yang biasa saja. *Gadget* dapat digunakan sebagai sarana bisnis,

penyimpan berbagai macam data, sarana musik/hiburan, alat informasi bahkan sebagai alat dokumentasi.

- 2) Perilaku sosial adalah tindakan-tindakan yang berkaitan dengan segala perbuatan yang secara langsung berhubungan atau dihubungkan dengan nilai-nilai sosial yang ada dalam masyarakat. Tindakan dari perilaku sosial yang seperti bertanggung jawab, etika/sopan santun, sosialisasi dan percaya diri.

C. Karangan Konseptual

Berdasarkan kajian teori diatas maka dapat diambil suatu kerangka berfikir untuk hubungan antara variabel bebas (pengaruh *gadget*) dengan variable terikatnya (perilaku sosial) yaitu: pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial remaja di desa pagaran tapah.

Karangka konseptyal dimaksudkan untuk membantu merumuskan variabel dalam penelitian ini, sehingga penelitian dapat dilaksanakan serta hasil penelitian dapat memberikan jawaban masalah pemelitian yang dirumuskan.

Keterangan :

X : Variabel bebas atau *variable independent*

Y : Variabel terikat atau *Variabel dependent*



Gambar 2.1 kerangka Konseptual

Keterangan :

X : Pengaruh *gadget*

Y : perilaku sosial

D. Hipotesis

Hipotesis pasti diperlukan dalam sebuah penelitian. Sugiyono (2015: 96) mengemukakan hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Hipotesis adalah pernyataan sementara berbasis norma-norma terkait pada suatu fenomena atau kasus penelitian dan akan diuji dengan suatu metode atau statistika yang tepat. Berdasarkan kajian teori dan kerangka konseptual di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah:

H_a : Ada pengaruh antara penggunaan *gadget* hadap perilaku sosial remaja di desa pagaran tapah

H_0 : Tidak ada pengaruh antara penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial remaja di desa pagaran tapah

E. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Sa'Adah (2015), "Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di Man Cirebon 1 Kabupaten Cirebon". Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah quasi /Ceksperimental (eksperimen semu) noneivalent control group design melibatkan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Perbedaannya dimana penelitian ini menggunakan kuantitatif, jenis penelitian ini adalah regresi linear sederhana. Dimana peneliti akan meneliti apakah ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku remaja.

2. Penelitian yang dilakukan oleh mella Fitria Hanita (2023), “Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku Sosial Siswa di Smp Negeri 7 Muaro Jambi”. Penggunaan *gadget* pada siswa SMPN 7 Muaro Jambi memperoleh hasil persentase sebesar 67,10% hal ini menunjukkan kategori tinggi yang artinya penggunaan *gadget* memiliki peran yang tinggi bagi siswa SMPN 7 Muaro Jambi. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa terdapat pengaruh yang cukup kuat dan signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap perilaku siswa di SMPN 7 Muaro Jambi.

Persamaannya dengan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti adalah terletak pada pengaruh variabel (X) yaitu pengaruh *gadget*. Perbedaan terdahulu meneliti dilakukan pada siswa tingkat SMP sedangkan penelitian yang akan saya lakukan pada tingkat Remaja.

3. Penelitian yang lakukan oleh Aisyah Anggrean (2018), “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA”. Setelah dilakukan penelitian, penulis mendapatkan beberapa data yang menunjukkan pola kehidupan sosial akibat pengaruh dari *gadget*. Didapati bahwa sekitar 67% siswa kelas XI SMA Negeri 1 Padang memilih untuk langsung mencari *gadget* mereka saat bangun di pagi hari. setelah diteliti, ada hasil yang mengejutkan bahwa sekitar 80% siswa tidak mengabaikan lingkungan sekitar walaupun mereka sedang menggunakan *gadget*. Hal ini bisa disimpulkan bahwa masih banyak siswa kelas XI SMA Negeri 1 Padang yang masih peduli dengan keadaan sekitar. Seperti di kendaraan

umum, mereka memilih untuk tidak menggunakan *gadget* saat ditempat umum seperti itu.

Persamaannya dengan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti adalah terletak pada pengaruh variabel (X) yaitu pengaruh *gadget*. Perbedaannya yaitu penelitian terdahulu meneliti kehidupan sosial tingkat SMA. Sedangkan penelitian yang saya lakukan meneliti perilaku sosial di usia remaja.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Fitriana, Anizar Ahmad, Fitri (2020). “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku remaja dalam keluarga dapat dilihat dari waktu penggunaan gadget oleh remaja di Desa Lamdom yang melebihi dari batas waktu yang dianjurkan, sehingga mengalami ketidakstabilan pada emosional apabila dijauhkan dari *gadget* yang mengakibatkan remaja mudah untuk marah, kesal, mengamuk, bahkan mengurung diri didalam kamar karena tidak diizinkan menggunakan *gadget*. Namun pengaruh penggunaan *gadget* tersebut tidak berakibat pada terjadinya kenakalan remaja yang dapat menyebabkan remaja melakukan perilaku menyimpang yang membutuhkan penanganan yang khusus. Hanya saja penggunaan *gadget* yang berlebihan pada remaja dalam keluarga yang terjadi di Desa Lamdom menyebabkan remaja-remaja mulai kecanduan sehingga terjadi perubahan perilaku.

Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti adalah terletak pada variabel (X) yaitu pengaruh *gadget*. Perbedaannya yaitu peneliti dahulu meneliti perilaku remaja dalam keluarga. Sedangkan penelitian yang akan saya teliti pengaruh *gadget* terhadap perilaku sosial remaja.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Zahra Putri Amanda, Zaka Hadikusuma Ramadan (2018). “Dampak Negatif Penggunaan *Gadget* Pada Perilaku Sosial Anak Di Sekolah Dasar”. Penelitian menyimpulkan bahwa hampir semua demografi, termasuk anak-anak dan remaja, menggunakan *gadget*, tidak hanya profesional dan pebisnis. Kesimpulan ini didasarkan pada data dan pendapat yang disampaikan di atas. Aplikasi untuk belajar mengenali huruf dan gambar hanyalah salah satu dari sekian banyak fungsi yang tersedia di perangkat. Aplikasi lainnya termasuk media sosial, video, foto, dan bahkan *game online*, yang dimaksudkan untuk menghibur. Namun penggunaan teknologi secara terus-menerus akan memberikan dampak baik dan buruk bagi penggunanya, khususnya anak-anak.

Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti adalah terletak pada variabel (X) yaitu pengaruh *gadget*. Perbedaannya yaitu penelitian terdahulu meneliti dampak negatif penggunaan *gadget* pada perilaku sosial anak di sekolah dasar. Sedangkan penelitian yang saya lakukan remaja.

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini kuantitatif menggunakan metode regresi linear sederhana. Penelitian ini untuk menguji pengaruh variabel X (Pengaruh *Gadget*) terhadap variabel Y (Perilaku sosial).

Sedangkan menganalisis masing-masing variabel menggunakan teknik analisis teknik regresi linear sederhana. Regresi atau permasalahan adalah suatu proses pemikiran secara sistematis tentang apa yang paling mungkin terjadi dimasa yang akan datang berdasarkan informasi masa lalu dan sekarang yang dimiliki agar kesalahannya dapat diperkecil (Ridwan, 2012: 147). Analisis regresi sederhana bertujuan untuk memuji pengaruh antara variabel X dengan Variabel Y.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Desa Pagaran Tapah, penulis memilih penelitian ini karena penulis ingin mengetahui apakah pengaruh *gadget* terhadap perilaku sosial remaja di Desa Pagaran Tapah.

2. Waktu penelitian

Penelitian ini dilakukan di Desa Pagaran Tapah di bulan Juli 2024

Tabel 3. 1 Jadwal dan Target Penelitian

NO	Tahap Penelitian	Bulan															
		2024		2025													
		N O V	D E S	J A N	F E B	M A R	A P R	M E I	J U N	J U L	A G U	S E P	O K T	N O V	D E S	J A N	F E B
1.	Observasi																
2.	Pengajuan Judul																
3.	Pembuatan Proposal																
4.	Seminar Proposal																
5.	Pelaksanaan Penelitian																
6.	Seminar Hasil																
7.	Ujian Kompre																

Sumber: Olahan Data 2025

C. Populasi dan Sampel

1. populasi

Populasi adalah wilayah yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas atau karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017), atau dapat dikatakan Populasi adalah sekelompok individu yang akan di selidiki atau yang menjadi objek untuk kemudian diambil kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh remaja yang berusia 11-14 tahun yang berada di Desa Pagaran Tapah yaitu: Dusun Mekar Setia, Dusun Mekar Indah, Dusun Lubuk Jambu, dan Dusun Sei Dagang.

Tabel 3. 2 Populasi Penelitian

No	Dusun	Jumlah
1.	Setia	77
2.	Mekar Indah	87
3.	Lubuk Jambu	19
	Sei Dagang	165
	Jumlah	348

Sumber: Kantor Desa Pagaran Tapah 2025

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2017: 81). Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Random Sampling*. Menurut Sugiyono (2019: 129) *Random Sampling* adalah pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Dalam menentukan sampel, sugiyono menyatakan bahwa ukuran sampel yang layak dalam penelitian adalah antara 30 sampai dengan 500.

Menurut arikunto (2012: 104) jika jumlah populasi kurang dari 100 orang, maka jumlah sampelnya diambil secara keseluruhan, tetapi jika populasinya lebih besar dari 100 orang, maka bisa diambil 10-15% atau 20-25% dari jumlah populasi. Sampel dalam penelitian ini adalah 10% dari 348. Pemilihan acak ini menggunakan dengan cara seperti undian setiap anggota populasi diberi nomor lalu dipilih secara acak. Nomor yang dipilih secara acak tersebut mewakili anggota populasi yang terpilih sebagai sampel. Dalam penelitian sampel diambil sebanyak 36 remaja yang berusia 11 – 14 tahun di Desa Pagaran Tapah.

Tabel 3. 3 Teknik Pengambilan Sampel

No	Dusun	Jumlah Sampel
1.	Setia	8
2.	Mekar Indah	9
3.	Lubuk Jambu	2
4.	Sei Dagang	17
	Jumlah	36

Sumber: Kantor Desa Pagaran Tapah 2025

D. Jenis dan Sumber Data

1. Jenis Data

Menurut Sugiyono (2010: 15), data kuantitatif adalah jenis data yang dapat di ukur atau dihitung secara langsung, yang berupa informasi atau penjelasan yang dinyatakan dengan bilangan atau bentuk angka. Dalam hal ini data kuantitatif yang diperlukan adalah: jumlah remaja, dan hasil angket.

2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian adalah subyek dari mana data dapat diperoleh (Sugiyono, 2019). Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua jenis sumber data yaitu:

1. Sumber primer, Menurut sugiyono (2019:137), data primer yaitu sumber data yang langsung diberikan data kepada pengumpulan data. Data dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari sumber data pertama. Data yang dijadikan sebagai penelitian ini adalah kuesioner atau angket.
2. Sumber sekunder, menurut sugiyono (2019:137) sumber data sekunder merupakan sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada

pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen. Data yang dijadikan sebagai penelitian ini adalah observasi dan dokumen.

E. Teknik Pengumpulan data

Metode pengumpulan data adalah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Data dan keterangan-keterangan tersebut dapat diperoleh dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang sesuai dengan permasalahan yang diteliti. Dalam penelitian ini pengumpulan data, penulis menggunakan metode pengumpulan data antara lain:

1) Angket

Sugiyono (2017) mengatakan angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tersebut kepada responden untuk dijawab. Angket yang diperlukan dalam penelitian ini diajukan kepada remaja desa pagaran tapah.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk memperoleh, mengelola, dan menginterpretasikan informasi yang diperoleh dari para responden yang dilakukan dengan menggunakan pola ukur yang sama (Siregar, 2013). Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan kuesioner (angket), instrumen penelitian dibuat dengan indikator.

1. Skala Pengukuran

Pengukuran variabel dalam penelitian ini menggunakan skala likert. Adapun definisi skala likert menurut Sugiyono (2019:92), Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang tentang fenomena sosial. Skala likert digunakan untuk mengukur tingkat persetujuan responden terhadap pernyataan dan pertanyaan yang diajukan, dengan melihat jawaban dari responden melalui kuesioner yang disebar, kemudian dikelompokkan menurut jenisnya masing-masing. Alat pengumpulan data dan penelitian ini adalah berupa angket yang dirancang sesuai dengan kebutuhan. Angket merupakan alat pengumpulan data serentetan pertanyaan yang bertujuan untuk mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah yang diteliti. Skala ini agar diberikan bobot secara kuantitatif sebagai berikut:

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Penggunaan *gadget*

No	Indikator	Butir Pernyataan		Jumlah
		Positif (+)	Negatif (-)	
1.	Mengetahui fungsi dan aplikasi <i>gadget</i>	1,2,4,5,6 7,8	3	8
2.	Mampu mengoperasikan <i>gadget</i>	9,10,11,14	12,13,15,16	8
3.	Manfaat fungsi aplikasi yang ada di <i>gadget</i>	17,18,19,20 22,23,24	21	8
4.	Frekuensi penggunaan <i>gadget</i>	31,32	25,26,27,28 29,30	8
	Jumlah	20	12	32

Tabel 3. 5 Kisi-kisi Angket Perilaku Sosial

No	Indikator	Butir Pernyataan		Jumlah
		Positif (+)	Negatif (-)	
1.	Selisih Paham/Bertengkar	2,3	1,4,5,6	6
2.	Menggoda	7,8,11,12	9,10	6
3.	Persaingan	13,16,17,18	14,15	6
4.	Kerja Sama	19,20,22	21,23,24	6
5.	Tingkah Laku	25,26,27	28,29,30	6
6.	Simpati	31,32,36	33,34,35	6
	Jumlah	19	17	36

Dengan skala likert variabel yang akan diujur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan titik tolak untuk Menyusun item-item instrument berupa pertanyaan yang dijabarkan ke butir-butir soal. Terdapat 5 alternatif jawaban untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban itu dapat diberikan skor sebagai berikut:

Tabel 3.5 Skala likert dalam penelitian

Jawaban	Skor Jawaban	
	Positif (+)	Negatif (-)
Selalu (SL)	5	1
Sering (SR)	4	2
Kadang-Kadang (KD)	3	3
Jarang (JR)	2	4
Tidak Pernah (TP)	1	5

Sumber: Sugiyono (2019)

G. Teknik Analisi Data

1. Uji coba instrumen penelitian

a. Tahap Uji Coba

Instrumen penelitian yang telah disusun diujicobakan terlebih dahulu untuk mengetahui kesahihannya dan keandalannya untuk melalui proseder. Instrument penelitian ini di ujicobakan kepada responden yang tidak termasuk sebagai sampel penelitian dalam populasi. Jika responden

uji coba sebanyak 36 remaja di Desa Kota Intan. Jumlah responden sebanyak 36 remaja ini dianggap sudah memenuhi syarat uji coba. Menurut Arikunto (2012: 104) jika jumlah populasi kurang dari 100 orang, maka jumlah sampelnya diambil secara keseluruhan, tetapi jika populasinya lebih besar dari 100 orang, maka bisa diambil 10-15% atau 20-25% dari jumlah populasi

Pelaksanaan uji coba dilakukan untuk mengetahui kelemahan dan kekurangan yang mungkin terjadi pada angket, jawaban yang tersedia, maupun dalam pertanyaan dan jawaban tersebut. Uji coba dilakukan oleh menganalisa instrument menganalisa sehingga diketahui butir-butir pernyataan terhadap indikator yang telah ditetapkan pada masing-masing variabel. Arikunto (2012: 209) Menyatakan bahwa jika sudah diujicobakan ternyata instrumen belum baik, maka perlu direvisi sampai benar-benar diperoleh instrumen yang baik.

b. Uji Validasi Instrumen

validitas digunakan untuk mengukur sah/valid atau suatu angket/kuesioner. Angket dikatakan valid jika pertanyaan pada angket/kuesioner tersebut mampu mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. Uji validitas ini dilakukan dengan menggunakan bantuan komputer melalui SPSS dengan melihat nilai dengan nilai *corrected item total correlation*, jika nilai besar dari r_{tabel} atau bernilai negatif maka nomor item tersebut tidak valid. Untuk menguji validitas alat ukur dibutuhkan Langkah-langkah sebagai berikut:

Menghitung harga korelasi setiap butir alat ukur dengan rumus pearson/product moment (Sundayana,2010)

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

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien kolerasi antara variabel X dan Y

n = Jumlah Soal

$\sum xy$ = Hasil perkalian antara skor x dan y

$\sum x$ = Jumlah skor item x

$\sum y$ = Jumlah skor y

$\sum x^2$ = Jumlah kuadrat dari skor x

$\sum y^2$ = Jumlah kuadrat dari skor y

$\sum x^2$ = Hasil perkalian antar skor item dan skor total

Setelah setiap butir soal dihitung besarnya koefisien korelasi dengan skor totalnya, maka selanjutnya adalah menghitung uji t dengan rumus:

$$r_{xy} \frac{\sqrt{n-2}}{1-r}$$

Keterangan :

t = nilai t hitung

r = nilai koefisien hasil korelasi r hitung

n = jumlah responden

c. Uji Reliabilitas instrument

Butir pernyataan instrument dikatakan reliable atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Untuk mengetahui realibilitas atau kehandalan instrument digunakan rumus *alpha Cronbach* karena instrument berbentuk angket dengan skala 1-5.

Kriteria pengujian jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka dikatakan reliable, sedangkan jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ maka item dikatakan tidak reliable. Suatu konstruk atau variabel dikatakan reliable jika memberikan nilai *cronbach alpha* $> 0,60$. Dalam menguji reliabilitas istrumen pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan rumus *cronbach's Alpha (a)* untuk tipe soal uraian, yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum s^2}{s^2 t} \right)$$

Keterangan:

r_{11} : Reliabilitas instrumen

n : Banyaknya butir pertanyaan

$\sum s^2$: Jumlah Variansi Item

$s^2 t$: Variansi total

Koefisien reliabilitas yang dihasilkan, selanjutnya diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria dari *Guilford* berikut:

Tabel 3.6 Klasifikasi koefisien Reliabilitas

No	Koefisien reliabilitas (r)	Interprestasi
1.	$0.00 \leq r_{11} < 0.20$	Sangat rendah
2.	$0.20 \leq r_{11} < 0.40$	Rendah
3.	$0.40 \leq r_{11} < 0.60$	Sedang/cukup
4.	$0.60 \leq r_{11} < 0.80$	Tinggi
5.	$0.80 \leq r_{11} < 1.00$	Sangat Tinggi

Sumber: (Sundayana, 2010)

2. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif, menurut Hartanto (2019,13) Statistik Deskriptif yang lafim juga disebut Statistik Dedukatif atau Statistik Sederhana adalah statistik yang tingkat pengerjaannya mencakup cara-cara himpunan, menyusun atau mengatur, mengolah, menyajikan dan menganalisis data angka, agar dapat memberikan gambaran yang teratur, ringkas dan jelas mengenai suatu gejala, peristiwa atau kejadian.

Dalam menganalisis data variabel penggunaan *gadget* dan perilaku sosial yang diperoleh dari angket, penulis menggunakan rumus tingkat capaian responden sebagai berikut:

$$TCR = \frac{\text{jumlah}}{\text{skor ideal maksimum}} \times 100\%$$

Untuk mengetahui kategori tingkat pencapaian responden digunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.7 Kategori Skor Penggunaan *Gadget* dan Perilaku Sosial

Persentase	Interprestasi
0% - 20%	Sangat Lemah
21% - 40%	Lemah
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Kuat
81% - 100%	Sanagat Kuat

Sumber : Ridwan (2011: 51)

3. Uji Persyaratan Analisis

Teknik analisis data merupakan suatu langkah yang paling menentukan dari suatu penelitian, karena analisis data berfungsi untuk menyimpulkan hasil penelitian. Analisis data dapat dilakukan melalui beberapa tahap penelitian diantaranya yaitu:

a. Uji Normalitas

Sebelum melakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan teknik analisis regresi sederhana, maka data terlebih dahulu diuji untuk menentukan apakah data berdistribusi normal atau tidak. Menurut (Sireger, 2015: 135) Tujuan dilakukannya uji normalitas terhadap serangkaian data adalah untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak.

$$x^2 = \sum \left(\frac{f_o - f_e}{f_e} \right)^2$$

Keterangan:

- x^2 : Nilai chi-kuadrat
- f_o : Nilai observasi atau frekuensi yang diperoleh/diamati
- f_e : Nilai expected/harapan, luasan interval kelas berdasarkan tabel normal dikalikan N (total frekuensi)
- N : Banyaknya angka pada data (total frekuensi)

Langkah-langkahnya, yaitu :

1) Membuat hipotesis dalam uraian kalimat

Ho : Data berdistribusi normal

Ha : Data tidak berdistribusi normal

b. Uji Linieritas

Linieritas adalah keadaan dimana hubungan antara variabel *dependen* dengan variabel *independen* bersifat linier (garis lurus) dalam range variabel independen tertentu. Menurut Budiyo (2009: 261) Uji linieritas digunakan untuk memenuhi syarat pada analisis regresi yang mengharuskan adanya hubungan fungsional antara X dan Y, pada populasi yang linier. Prosedur penelitian sebagai berikut:

1) H_0 : hubungan antara X dan Y linier

H_1 : hubungan antara X dan Y tidak linier

2) Taraf signifikansi $\alpha = 0,05$

3) Statistik uji yang digunakan : $F_{obs} = \frac{RKGT}{RKGM}$ dengan :

a. RKG (jumlah kuadrat galat) = $\sum Y^2 - a(\sum Y) - b(\sum XY)$

b. JKGM (jumlah kuadrat galat murni) = $\sum Y^2 - \sum \frac{T}{n}$ dengan

dkGM = n - k

c. JKGTC = (jumlah kuadrat tuna cocok) = JKG - JKGM

dengan dkGC = k - 2

d. RKGM = $\frac{JKGTC}{n-k}$

e. RKGT = $\frac{JKGTC}{k-2}$

4) Daerah Kritis:

$$DK = (F(F > F_{tabel}))$$

5) Keputusan uji:

$$H_0 \text{ ditolak jika } F_{hitung} < F_{tabel} \text{ atau } H_0 \text{ diterima jika } F_{hitung} > F_{tabel}.$$

Jadi apabila H_0 ditolak berarti hubungan antara X dan Y tidak linier, jika H_0 diterima berarti hubungan antara X dan Y linier. Dalam perhitungan uji linieritas dengan bantuan computer yang menggunakan program SPSS.

c. Uji Heteroskedastitas

Uji Heteroskedastitas dilakukan dengan tujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan *variance* dari residual satu pengamatan lain. Jika *variance* dari residual dari satu pengamatan lainnya. Asumsi yang baik dalam model regresi yang baik adalah homokedastitas dapat dilakukan melalui pengamatan terhadap pola *scatterplot* dan uji *glajser* yang dihasilkan melalui aplikasi *SPSS*. Apabila pola *scatterplot* membentuk pola tertentu, maka model regresi memiliki gejala heteroskedastitas. Munculnya gejala heteroskedastitas menunjukkan bahwa penaksis dalam model regresi tidak efisien dalam sampel besar maupun kecil. Jika tidak ada pola yang jelas dan titik-titik penyebar atas dan di bawah angka nol pada sumbu Y, maka dapat disimpulkan bebas kedastitas.

4. Analisis data kuantitatif

Analisis data kuantitatif bertujuan untuk menguji hipotesis, analisis yang digunakan dalam penelitian ini analisis regresi linear sederhana.

a. Analisis regresi Sederhana

Untuk analisis data menggunakan regresi linear sederhana. Regresi linear sederhana merupakan variabel dipenuhi atau *dependent* oleh variabel yang lain sedangkan variabel yang mempengaruhi disebut juga dengan variabel bebas atau *independent* (Idrus 2009: 177-178). Rumus Regresi Linear Sederhana antara lain:

$$Y=a+bX$$

Keterangan:

Y = subjek dalam Variabel *dependen* yang diprediksikan

a = Harga Y ketika harga X = 0 (harga konstan)

b = Angka arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variabel *dependent* yang didasarkan pada perubahan variabel *independen*

X = subyek pada variabel *independent* yang mempunyai nilai tertentu (data nominal atau rangking)

Harga a dan b dicari dengan rumus:

$$a = \frac{(\sum Y) (\sum X^2) - (\sum X) (\sum XY)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

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

Teknik analisis data ini untuk mencari tahu seberapa besar pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku sosial remaja di desa pagaran tapah.

b. Uji t (Hipotesis)

Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah variabel indenpenden (X) berpengaruh secara signifikansi terhadap variabel dependen (Y). signifikansi berarti pengaruh yang terjadi dapat berlaku untuk populasi (dapat digeneralisasi). Rumus t hitung pada analisis regresi linear sederhana adalah sebagai berikut :

$$T \text{ hitung} = \frac{b}{sb} \text{ atau } t \text{ hitung}$$

Keterangan :

b = Koefisien Regresi

Sb = Standar Error

r = Koefisien Korelasi Sederhana

n = jmlah data atau rumus

Langkah-langkah pengujian koefisiensi regresi linear sederhana adalah sebagai berikut :

a. Menentukan hipotesis

H_0 =Tidak ada pengaruh yang signifikansi

H_a =Ada pengaruh yang signifikansi

- b. Menentukan tingkat signifikansi, biasanya menggunakan $\alpha=5\%$ atau 0,05
- c. Menghitung t hitung
- d. Menentukan t tabel
- e. Membandingkan t hitung dan t tabel dengan kriteria
 H_0 diterima jika : t hitung \geq t tabel
 H_a ditolak jika : t hitung $<$ t tabel

c. Koefisien determinasi

Koefisien determinasi disebut juga dengan analisis koefisien determinasi. Analisis R^2 (R Square) atau koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui berapa besar presentase sumbangan pengaruh variabel dependen (dwi priyatno, 2010: 83). Semakin besar koefisien determinasi menunjukkan semakin baik kemampuan penggunaan *gadget* (X) perilaku sosial (Y). koefisien determinasi dihitung dengan mengkuadratkan koefisien korelasi yang telah ditemukan dan selanjutnya dikalikan dengan 100%. Koefisien determinasi ditentukan dalam persen.

Dengan rumus:

$$KD = R^2 \times 100\%$$

Keterangan:

KD = Koefisien determinasi

r = koefisien korelasi (Ridwan dan sunarto 2012: 81)