

## PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL REMAJA DI DESA PAGARAN TAPAH

Rahma Jelita<sup>1</sup>, Ilham Rahmawati<sup>2</sup>, Dr. Hardianto<sup>3</sup>

Universitas Pasir Pengaraian<sup>1,2,3</sup>

[rahmajellita@gmail.com](mailto:rahmajellita@gmail.com)<sup>1</sup>, [ilhamrahmawati4@gmail.com](mailto:ilhamrahmawati4@gmail.com)<sup>2</sup>, [hardiantocally@gmail.com](mailto:hardiantocally@gmail.com)<sup>3</sup>

### Abstrak

Latar Belakang penelitian ini adalah rendahnya perilaku sosial remaja di Desa Pagaran Tapah yang salah satu faktornya disebabkan oleh penggunaan *gadget*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Remaja di Desa Pagaran Tapah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *Regresi Linear Sederhana*. Populasi dalam penelitian ini seluruh remaja Desa Pagaran Tapah dengan menggunakan Teknik *Random Sampling*. Sumber data diperoleh dari data primer dan data sekunder. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Penggunaan *Gadget* berpengaruh signifikan terhadap Perilaku Sosial. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan uji t sebesar -2.284, sedangkan pada uji t tabel adalah 1690 pada taraf signifikan 5% yang berarti bahwa  $H_a$  diterima. Selain itu juga diperoleh persamaan regresi  $Y=111.859 + (-0.325)X$  maka hipotesis  $H_0$  ditolak. Jadi perilaku sosial dipengaruhi Penggunaan *Gadget* dapat dilihat dari koefisien determinasi, bahwa besarnya pengaruh variabel X terhadap variabel Y sebesar 46,7%. Berdasarkan keputusan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial sebesar 46,7% dan 53,3% dipengaruhi faktor lainnya.

**Kata kunci :** *Penggunaan Gadget, Perilaku Sosial*

## THE EFFECT OF GADGET USE ON SOCIAL BEHAVIOR OF TEENS IN PAGARAN TAPAH VILLAGE

Rahma Jelita<sup>1</sup>, Ilham Rahmawati<sup>2</sup>, Dr. Hardianto<sup>3</sup>

Universitas Pasir Pengaraian<sup>1,2,3</sup>

[rahmajellita@gmail.com](mailto:rahmajellita@gmail.com)<sup>1</sup>, [ilhamrahmawati4@gmail.com](mailto:ilhamrahmawati4@gmail.com)<sup>2</sup>, [hardiantocally@gmail.com](mailto:hardiantocally@gmail.com)<sup>3</sup>

### Abstract

*The background of this research is the low social behavior of teenagers in Pagaran Tapah village, one of the factors being caused by the use of gadgets. The aim of this research is to determine the influence of gadget use on adolescent social behavior in Pagaran Tapah Village. The method used in this research is the Simple Linear Regression method. The population in this study were all teenagers from Pagaran Tapah Village using the Random Sampling Technique. Data sources are obtained from primary data and secondary data. The results of this research indicate that the use of gadgets has a significant effect on social behavior. This is proven by the results of the t test calculation of -2,284, while in the t table test it is 1690 at a significant rate of 5%, which means that  $H_a$  is accepted. Apart from that, the regression equation  $Y=111.859 + (-0.325)X$  was obtained, so the  $H_0$  hypothesis was rejected. So social behavior is influenced by the use of gadgets. It can be seen from the coefficient of determination, that the influence of variable X on variable Y is 46.7%. Based on this decision, it can be concluded that there is an influence of gadget use on social behavior of 46.7% and 53.3% is influenced by other factors.*

**Keywords:** *Gadget Use, Social Behavior*

## PENDAHULUAN

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.

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. 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 sering kali membuat remaja cepat akrab dengannya.

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. 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.

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 penggunaannya 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 mengenggam 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 gaptak (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 kelama memicu pertengkaran. Selaian itu tinggkah laku atau pun etika juga sangat berpengaruh dimana mereka terkadang meniru apa yang mereka lihat dari isi *gadget* nya 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.

### METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini kuantitatif menggunakan metode *regresi linear sederhana*. Penelitian ini untuk menguji pengaruh variabel X (Pengaruh Gadget) terhadap variabel Y (Perilaku sosial). Penelitian ini dilaksanakan di Desa Pagaran Tapah pada bulan juli 2024, penulis memilih penelitian ini karena penulis ingin mengetahui apakah pengaruh *gadget* terhadap perilaku sosial remaja di Desa Pagaran Tapah. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh remaja yang berusia 11-14 tahun sebanyak 348 yang berada di Desa Pagaran Tapah yaitu Dusun Mekar Setia, Dusun Mekar Indah, Dusun Lubuk Jambu, dan Dusun Sei Dagang. 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. 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 sebanyak 36 Remaja di Desa Pagaran Tapah. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Sumber Data Primer dan Sumber Data Sekunder berupa angket.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa beberapa faktor penyebab pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial remaja di Desa Pagaran Tapah. Hal ini dilihat dari Analisis data uji koefisien determinasi dengan model summary yang menyatakan bahwa penggunaan *gadget* mempengaruhi perilaku sosial pada remaja Desa Pagaran Tapah dengan nilai kontribusi 46,7% sedangkan 53,3% sisanya merupakan kontribusi dari faktor lain.

**Tabel 1. Uji Koefisien Determinasi**

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.511 <sup>a</sup>	.467	.415	13.037

a.Predictors: (Constant), Pengaruh *gadget*  
Sumber: Olahan Data 2025

Dari hasil uji hipotesis di ketahui ada pengaruh yang signifikasi variabel (X) penggunaan *gadget* dan variabel (Y) perilaku sosial. Hal ini dibuktikan dengan perhitungan uji t (-2.284) sedangkan pada ttabel 1.690 pada tarif signifikasi 5% yang berarti Ha diterima H0 ditolak. Dijelaskan jika nilai t hitung bernilai negatif (-) maka nilai negatif tidak bermakna minus (hitung).

Tabel 2. Uji Hipotesis (Uji t)

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	111.859	15.936		7.019	0.000
	Penggunaan Gadget	-0.325	0.253	-0.215	-2.284	0.000

a. Dependent Variable : Perilaku Sosial

Sumber: Olahan Data 2025

Dari semua indikator pada variabel penggunaan *gadget* (X) yaitu mengetahui fungsi aplikasi *gadget*, mampu mengoperasikan *gadget*, manfaat fungsi aplikasi *gadget*, frekuensi penggunaan *gadget*. Skor indikator tertinggi berada pada indikator “Mampu mengoperasikan *gadget* dengan rata-rata skor 72,1% dengan butir pernyataan yang paling tertinggi yaitu “saya mengoperasikan *gadget* untuk meluapkan perasaan atau curhat lewat media sosial tentang masalah pribadi” dengan capaian 77,2%.

Indikator terendah berada pada indikator “frekuensi penggunaan *gadget*” dengan skor sebesar 66,2% dengan butir terendah adalah pernyataan nomor 17 “saya menggunakan *gadget* lebih dari 2 jam sehari” dengan capaian 52,2%. Maka dari itu indikator frekuensi penggunaan *gadget* perlu ditingkatkan dan perlu diperhatikan lingkungan sekitar terkhususnya orang tua. Berdasarkan skor rata-rata variabel penggunaan *gadget* dapat disimpulkan nilai penggunaan *gadget* penelitian ini sebesar 69,5% masuk kedalam kategori tinggi.

Dari semua indikator (Y) yaitu selisih/bertengkat, menggoda, persaingan kerja sama, tingkah laku dan simpati. Skor Indikator tertinggi berada pada “Tingkah Laku” dengan rata-rata skor 80,0% dengan butir pernyataan yang paling tertinggi yaitu “saya permisi melewati orang yang lebih yang sedang duduk” dengan capaian 84,4%.

Indikator terendah berada pada indikator “menggoda” dengan skor 60,4% dengan butir pernyataan yang rendah yaitu pernyataan nomor 6 dan 9 “saya memberi senyum ketika berpapasan dengan seseorang”, “saya tidak berkata kotor saat komunikasi” dengan capaian 58,2%

Berdasarkan hasil penelitian dari variabel Penggunaan *Gadget* (X) dari empat indikator yang tertinggi terletak pada indikator “Mampu mengoperasikan *gadget*” dengan skor sebesar 72,1% dengan pernyataan nomor 10 “saya mengoperasikan *gadget* untuk meluapkan perasaan atau curhat lewat media sosial tentang masalah pribadi” dengan capaian 77,2%. Sedangkan untuk variabel Perilaku Sosial (Y) dari enam indikator yang tertinggi terletak pada indikator “Tingkah Laku” dengan skor sebesar 80,8% dengan butir pernyataan nomor 19 “saya permisi melewati orang yang lebih yang sedang duduk” dengan capaian 84,4%. Oleh karena itu jika penggunaan *gadget* meningkat maka perilaku sosial akan menurun, dan jika penggunaan *gadget* turun maka perilaku sosial akan meningkat.

Menurut Mella Fitria Hanita (2023) menjelaskan bahwa Hasil penelitian ini menunjukkan 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. Perilaku siswa di SMPN 7 Muaro Jambi memperoleh hasil persentase sebesar 65,80% hal ini menunjukkan kategori tinggi yang artinya perilaku siswa memiliki peran yang tinggi bagi siswa SMPN 7 Muaro Jambi.

Fitriana, Anizar Ahmad, Fitri (2020). dengan judul Hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja di Desa Lamdom telah menggunakan *gadget* selama 5-7 jam (300- 420 menit) dalam sehari, yang berarti remaja tersebut sudah mengalami kecanduan terhadap *gadget*. Penggunaan *gadget* yang berlebihan memberi dampak negatif bagi perilaku remaja dalam keluarga, diantaranya ketidakstabilan emosional yang mengakibatkan remaja mudah marah, emosi, gelisah, dan bahkan menggurung diri. Namun pengaruh tersebut tidak berakibat pada terjadinya kenakalan remaja yang dapat menyebabkan remaja melakukan perilaku menyimpang dan membutuhkan penanganan khusus.

Zahra Putri Ananda, Zaka Hadikusuma Ramadan (2023) Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa di SD Negeri 006 Pangkalan Kerinci, dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak memang awalnya mengalami perubahan yang rancu, namun guru dapat mengatasi permasalahan-permasalahan yang ada dengan melakukan pembiasaan-pembiasaan berulang untuk

membentuk kembali perilaku sosial anak yang baik, dengan bekerja sama dengan peran orang tua si anak juga.

Dindin Syahyudin (2019) Hasil penelitian menunjukkan dampak negatif dari penggunaan gadget yang dialami oleh siswa berupa malas beraktifitas, kelelahan fisik, kecanduan yang mengakibatkan pengeluaran uang untuk membeli pulsa, konsentrasi belajar berkurang dan bentuk kenakalan lainnya. Dampak negatif yang paling tinggi adalah malasnya siswa beraktifitas sosial sebesar 81.81% dan berkurangnya daya konsentrasi siswa yang bahkan mencapai 100% dari total siswa pengguna gadget yang diberikan kuesioner tersebut.

#### SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* berpengaruh negatif terhadap Perilaku Sosial Remaja di Desa Pagaran Tapah. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa nilai  $t$  hitung lebih besar dari  $t$  tabel ( $-2.284 > 1.690$ ). Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa adanya pengaruh antara Penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial remaja di Desa Pagaran Tapah. Hasil ini menunjukkan bahwa hipotesis penelitian ini yaitu terdapat Pengaruh Negatif Penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku Sosial Remaja di Desa Pagaran Tapah, diterima. Jika penggunaan *gadget* meningkat maka perilaku sosial menurun. Jika penggunaan *gadget* menurun maka perilaku sosial meningkat. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa beberapa faktor penyebab pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial remaja di Desa Pagaran Tapah. Hal ini dilihat dari Analisis data uji koefisien determinasi dengan *model summary* yang menyatakan bahwa penggunaan *gadget* mempengaruhi perilaku sosial pada remaja Desa Pagaran Tapah dengan nilai kontribusi 46,7% sedangkan 53,3% sisanya merupakan kontribusi dari faktor lain. Berikut faktor lain yaitu faktor internal (kecerdasan emosional dan kecerdasan intelektual, motivasi, agama). Faktor eksternal (lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat dan perkembangan iptek).

Adapun beberapa saran sebagai berikut Bagi remaja supaya memanfaatkan waktu luang agar dapat beraktivitas dan bermanfaat bagi diri sendiri maupun orang lain. Pakailah *gadget* sebagai kebutuhan dengan cara memahami manfaat, fungsi dan efek pada *gadget* sehingga dapat lebih baik dalam penggunaan. Serta membatasi waktu dan tempat untuk penggunaan *gadget*. Bagi orang tua perlunya komunikasi secara terbuka dengan remaja tentang penggunaan *gadget* dan membicarakan apa saja potensi risiko yang terkait dalam penggunaan *gadget* serta dukunglah remaja untuk mengatasi tantangan dan permasalahan yang mungkin timbul dari penggunaan *gadget* mereka.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. 2012. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta
- Dindin Syahyudin. 2019. Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa. *Jurnal kehumasan*. Vol. 2, No 1
- Dr. Riduwan, M.Pd M.B.A.2019 Belajar Mudah Penelitian
- Fitriana, Anizar Ahmad, Fitria. Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga. Volume 05 Nomor 02. 2020.*Jurnal Psikologi*
- Hana Pebriana, Putri. 2017. Analisis Penggunaan *Gadget* terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 1, No 1.
- Mella Fitria Hanita,Rasimin,Rulli Andi yuksa. 2023. Pengaruh Penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa di SMP N 7 muaro jambi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Vol 7, No. 1
- Prof. Dr. Sugiyono.2019.metode penelitian kuantitatif, kuliitatif dan R&D.vol afabetax. Bandung
- Sarwono. 2011. *Psikologi Remaja*. Jakarta: Raja Grafindo Prersada
- Syamsu Yusuf. 2011. *Psikologi Perkembangan Anak*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Winarno, Wing. 2009. *Panduan Penggunaan Gadget*. Jakarta: Rineka Cipta
- Zahra Putri Ananda, Zaka Hadikusuma Ramadan. 2023. Dampak negatif penggunaan gadget pada perilaku anak di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Vol. 8, No.03