



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 3 Tahun 2023 Page 710-723

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Pada Remaja Di SMK Pelita Alam Kota Bekasi Tahun 2023

Rifa Virgiani Chaerunissa^{1✉}, Rani Risdiana²

(1) Program Studi Sarjana Keperawatan, STIKes Abdi Nusantara Jakarta

(2) STIKes Abdi Nusantara Jakarta

Email: rifavirgiani24@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Pendahuluan : Gadget merupakan salah satu bagian dari perkembangan teknologi yang selalu menghadirkan teknologi terbaru yang dapat membantu aktivitas manusia menjadi lebih mudah. Masalah penggunaan gadget telah menimbulkan kekhawatiran karena dapat menurunkan kualitas sehat dan kehidupan sosial remaja. Lingkungan pergaulan remaja di sekolah mempengaruhi perilaku sosial mereka. Ketika ada konflik dengan guru dan orang tua mereka di sekolah, mereka akan lebih mendengarkan masukan dari teman sebaya mereka. Penting bagi remaja untuk memilih pergaulan teman sebaya mereka karena lingkungan pergaulan remaja akan mempengaruhi perilaku sosial mereka. Tujuan umum : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku sosial pada remaja di SMK Pelita Alam Kota Bekasi 2023. Metode : Strategi yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu strategi penelitian asosiatif yang digunakan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih, dengan menggunakan pendekatan cross sectional. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei, metode ini dipilih karena peneliti terjun langsung untuk mengambil sampel dari populasi yang ada. Hasil : Penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari remaja di SMK Pelita Alam Kota Bekasi yang tinggi sebanyak 26 remaja (86.7 %), sedang 2 remaja (6.7 %) dan rendah 2 remaja (6.7 %). Maka dapat disimpulkan rata-rata intensitas penggunaan gadget di SMK Pelita Alam Kota Bekasi tergolong tinggi dan perilaku sosial remaja yang positif sebanyak 27 remaja (90.0 %) dan yang negative sebanyak 3 remaja (10.0 %). Simpulan : : Dapat disimpulkan bahwa rata-rata perilaku sosial remaja di SMK Pelita Alam Kota Bekasi cenderung positif setelah mengenal dan menggunakan gadget. Dari hasil analisa bivariate nilai P Value 0.000 (0.05), dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat

pengaruh yang bermakna (signifikan) antara penggunaan gadget terhadap perilaku sosial pada remaja di SMK Pelita Alam Kota Bekasi.

Kata Kunci : *Pengaruh Penggunaan Gadget, Perilaku Sosial, Remaja*

Abstract

Introduction: Gadgets are one part of technological developments that always present the latest technology that can help human activities become easier. The problem of using gadgets has raised concerns because it can reduce the quality of health and social life of adolescents. The social environment of adolescents at school influences their social behavior. When there are conflicts with their teachers and parents at school, they will listen more to input from their peers. It is important for adolescents to choose their peer association because the social environment of adolescents will influence their social behavior. **General objectives:** This study aims to determine the effect of using gadgets on social behavior in adolescents at SMK Pelita Alam Bekasi City 2023. **Methods:** The strategy used in this research is to use a quantitative approach, namely an associative research strategy used to determine the relationship between two or more variables, using a cross sectional approach. The method used in this study is the survey method, this method was chosen because the researcher was directly involved in taking samples from the existing population. **Results:** The use of gadgets in the daily life of adolescents at Pelita Alam Vocational School, Bekasi City, was high for 26 teenagers (86.7%), medium for 2 teenagers (6.7%) and low for 2 teenagers (6.7%). So it can be concluded that the average intensity of using gadgets at Pelita Alam Vocational School in Bekasi City is high and the positive social behavior of teenagers is 27 teenagers (90.0%) and the negative ones are 3 teenagers (10.0%). **Conclusion :** It can be concluded that the average social behavior of adolescents at SMK Pelita Alam Bekasi City tends to be positive after knowing and using gadgets. From the results of the bivariate analysis, the P Value is 0.000 (0.05), thus it can be said that there is a significant (significant) influence between the use of gadgets on social behavior in adolescents at SMK Pelita Alam, Bekasi City.

Keywords : *Effect Of Using Gadgets, Social Behavior, Adolescents.*

PENDAHULUAN

Kemajuan zaman yang sangat pesat saat ini memunculkan berbagai macam fenomena-fenomena perkembangan teknologi yang ditujukan untuk memberi kemudahan bagi penggunaannya. Contohnya adalah ketika zaman dahulu kita hanya bisa mendengarkan musik melalui radio di mana lagu yang diputar tidak selalu yang kita inginkan, tapi saat ini sudah ada MP3 Player dengan berbagai macam lagu koleksi kita dan dapat dimainkan kapan pun. Lalu juga ada perangkat handphone yang hampir selalu kita temui dalam berbagai aktivitas sehari-hari (Eka Anggraini, 2019).

Pada awalnya handphone atau ponsel digunakan sebagai alat komunikasi jarak jauh tanpa perantara. Namun dengan berbagai macam pengembangan smartphone juga dapat digunakan untuk keperluan internet, mendengarkan audio video, game, sebagai komponen media sosial, untuk memfoto dan masih banyak lagi. Hal ini juga merupakan wujud dari peran vital gadget bagi masyarakat luas (Eka Anggraini, 2019).

Saat ini teknologi berkembang dengan sangat cepat, sehingga tidak mengherankan jika sering bermunculan istilah peranti atau perangkat baru. Hal ini sangatlah wajar mengingat hampir sebagian besar masyarakat mendambakan kemudahan dan salah satu wujudnya adalah dalam bentuk kecanggihan teknologi yang digunakan (Eka Anggraini, 2019).

Salah satu istilah yang cukup ramai diperbincangkan adalah gadget. Meskipun sering menjadi pembicaraan, namun ternyata masih banyak yang kurang mengetahui definisi sebenarnya dari gadget. Seperti apa contoh dari gadget dan fungsi apa saja yang bisa kita peroleh dari gadget itu sendiri (Eka Anggraini, 2019).

Secara umum, gadget adalah perangkat atau alat elektronik yang berukuran relatif kecil serta memiliki fungsi khusus dan praktis penggunaannya. Pendapat lain mengatakan bahwa gadget merupakan benda elektronik yang berukuran kecil yang dapat dibawa kemana-mana dengan mudah. Gadget adalah perangkat elektronik portable karena dapat digunakan tanpa harus terhubung dengan stop kontak beraliran listrik (Eka Anggraini, 2019).

Gadget merupakan salah satu bagian dari perkembangan teknologi yang selalu menghadirkan teknologi terbaru yang dapat membantu aktivitas manusia menjadi lebih mudah. Dengan kata lain, teknologi adalah bahasa secara umumnya, sedangkan gadget adalah bahasa spesifiknya. Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur kebaruan, artinya, dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis (Eka Anggraini, 2019).

Jumlah pengguna gadget secara global meningkat dari tahun ke tahun. Setidaknya terdapat 3,2 miliar pengguna gadget, naik hingga 5,6% dari tahun sebelumnya pada tahun 2019. Sementara jumlah perangkat aktif yang digunakan mencapai 3,8 miliar unit. Pada tahun 2022, jumlah pengguna gadget diprediksi mencapai 3,9 miliar. Pertumbuhan ini akan digerakkan oleh region-region yang sedang berkembang, termasuk Timur Tengah, Afrika, Amerika Latin dan Asia Tenggara (Newzoo, 2019).

Di Indonesia sendiri yang paling banyak mengakses internet dengan menggunakan gadget adalah remaja.usia 13-18 tahun. Hal ini dapat dilihat dari hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, jumlah pengguna internet Indonesia mencapai 210 juta. Dalam temuan

survei terbaru, tingkat penetrasi internet dengan menggunakan berbagai jenis gadget di Republik Indonesia tumbuh 77,02%, dimana ada 210.026.769 jiwa dari total 272.682.600 jiwa penduduk Indonesia yang terhubung ke internet pada tahun 2021 (APJII,2022).

Menurut WHO (2022) remaja merupakan fase antara masa kanak-kanak dan dewasa dalam rentang usia antara 10 hingga 19 tahun. Sedangkan pada Peraturan Menteri Kesehatan RI N0.25, remaja merupakan penduduk dalam rentang usia antara 10 hingga 18 tahun (Kemkes.go.id, 2018). Selain itu, Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) mengatakan, rentang usia remaja ialah 10 hingga 24 tahun dan belum menikah, maka dapat diartikan remaja ialah masa pergantian dari anak-anak menuju dewasa (Brief Notes Lembaga Demografi FEB UI, 2020).

Remaja melalui jaringan internet dapat dengan mudah mengakses informasi apapun termasuk di dalamnya adalah informasi gaya hidup dan trend budaya dari berbagai negara. Gaya hidup remaja tersebut, mulai dari penampilan, berbicara atau berkomunikasi dan pergaulan keseharian mereka pun mulai berubah, termasuk di dalam lingkungan sekolah. Penampilan mereka memakai seragam sekolah yang telah disesuaikan dengan model fasion yang sedang digemari oleh remaja. Jika remaja tidak memakai seragam sekolah hasil modifikasi trend yang ada maka dianggap aneh oleh teman-teman mereka (Iva Krisnaningrum, Masrukhi & Hamdan Tri Atmaja / JESS 6 (3) (2017) : 92 – 98).

Masalah penggunaan gadget telah menimbulkan kekhawatiran karena dapat menurunkan kualitas sehat dan kehidupan sosial remaja (Mawitjere et al., 2017; Tarigan, 2018). Salah satu karakteristik remaja adalah memilih pergaulan yang cenderung lebih bebas tanpa terbelenggu aturan sekolah.maka tak heran, jika remaja akan memilih untuk berbenturan dengan aturan sekolah daripada mereka dianggap aneh oleh teman-teman sebaya (Iva Krisnaningrum, Masrukhi & Hamdan Tri Atmaja / JESS 6 (3) (2017) : 92 – 98).

Lingkungan pergaulan remaja di sekolah mempengaruhi perilaku sosial mereka. Ketika ada konflik dengan guru dan orang tua mereka di sekolah, mereka akan lebih mendengarkan masukan dari teman sebaya mereka. Penting bagi remaja untuk memilih pergaulan teman sebaya mereka karena lingkungan pergaulan remaja akan mempengaruhi perilaku sosial mereka. (Iva Krisnaningrum, Masrukhi & Hamdan Tri Atmaja / JESS 6 (3) (2017) : 92 – 98).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMK Pelita Alam Bekasi, dapat diketahui bahwa terdapat perilaku siswa yang kurang baik dan anak yang kurang disiplin. Contohnya terlambat datang ke sekolah, mengikuti apel tidak disiplin, tidak menghormati guru, mengikuti tawuran antar sekolah, tidak peduli dengan lingkungan sekitar, membuang sampah sembarangan,

berbicara dengan teman saat guru sedang menjelaskan pelajaran.

Peneliti memilih lokasi penelitian di SMK Pelita Alam Kota Bekasi didasarkan pada pertimbangan dan kesesuaian dengan topik yang dipilih. Berdasarkan fenomena-fenomena diatas, penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Pada Remaja di SMK Pelita Alam Koota Bekasi Tahun 2023.”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini memfokuskan pembahasan tentang bagaimana pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial pada remaja di SMK Pelita Alam Kota Bekasi. Strategi yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu strategi penelitian asosiatif yang digunakan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih, dengan menggunakan pendekatan cross sectional. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei, metode ini dipilih karena peneliti terjun langsung untuk mengambil sampel dari populasi yang ada. Dalam penelitian ini metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah menggunakan kuisisioner atau angket. Penelitian ini menggunakan teknik analisis univariat dan bivariat dengan uji *Chi-square* terhadap 57 sample remaja sekolah yang telah memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Analisis Univariat

Tabel 1. Usia Remaja yang Bersekolah di SMK Pelita Alam
Kota Bekasi Tahun 2023

		Frequency	Percent
Usia	18 tahun	7	23.3 %
	17 tahun	17	56.7 %
	16 tahun	6	20.0 %
	Total	30	100.0 %

Berdasarkan table 1 diketahui bahwa dari 30 responden usia remaja yang mengisi kuesioner yaitu 18 tahun sebanyak 7 orang (23.3 %), 17 tahun sebanyak 17 orang (56.7 %) dan 16 tahun sebanyak 6 orang (20.0 %).

Tabel 2 Jenis Kelamin Remaja yang Bersekolah di SMK Pelita Alam Kota Bekasi

Tahun 2023

		Frequency	Percent
Jenis Kelamin	Perempuan	28	93.3 %
	Laki-laki	2	6.7 %
	Total	30	100.0 %

Berdasarkan table 2 diketahui bahwa dari 30 responden jenis kelamin remaja yang mengisi kuesioner yaitu perempuan sebanyak 28 orang (93.3 %) dan laki-laki sebanyak 2 orang (6.7 %).

Tabel 3. Penggunaan Gadget dalam Kehidupan Sehari-hari Remaja di SMK Pelita Alam Kota Bekasi Tahun 2023

		Frequency	Percent
Penggunaan Gadget	Tinggi	26	86.7 %
	Sedang	2	6.7 %
	Rendah	2	6.7 %
	Total	30	100.0 %

Berdasarkan tabel. 3 diketahui bahwa dari 30 responden didapatkan rata-rata penggunaan gadget yang tinggi sebanyak 26 remaja (86.7 %), sedang 2 remaja (6.7 %) dan rendah 2 remaja (6.7 %).

Tabel 4. Perilaku Sosial Remaja Setelah Menggunakan Gadget di SMK Pelita Alam Kota Bekasi Tahun 2023

		Frequency	Percent
Perilaku Sosial Remaja	Positif	27	90.0 %
	Negatif	3	10.0 %
	Total	30	100.0 %

Berdasarkan table. 4 diketahui bahwa dari 30 responden Perilaku Sosial Remaja yang positif sebanyak 27 remaja (90.0 %) dan yang negative sebanyak 3 remaja (10.0 %).

%).

2. Hasil Analisis Bivariat

Tabel.5 Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Pada Remaja di SMK Pelita Alam Kota Bekasi Tahun 2023

Penggunaan		Perilaku Sosial Remaja				Total		P
No	Gadget	Positif		Negative				Value
		N	%	N	%	N	%	
1.	Tinggi	25	23.4	1	2.6	26	26.0	0.000
2.	Sedang	2	1.8	0	0.2	2	2.0	
3.	Rendah	0	1.8	2	0.2	2	2.0	
Total		27	27.0	3	3.0	30	30.0	

Tabel.5 diatas dapat terlihat hasil uji bivariate mengenai pengaruh penggunaan gadget dengan perilaku sosial pada remaja, didapatkan penggunaan gadget yang tinggi seluruhnya ada 26 dan perilaku sosial remaja yang positif ada 25 orang dan yang negative ada 1 orang, kemudian penggunaan gadget yang sedang seluruhnya ada 2 orang dan perilaku sosial remaja yang positif ada 2 orang dan tidak ada yang negative, serta didapatkan juga penggunaan gadget yang rendah seluruhnya ada 2 orang dan perilaku sosial yang positif tidak ada namun yang negative 2 orang

Dari hasil analisa bivariate nilai P Value = 0.000 (< 0.05), dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang bermakna (signifikan) antara penggunaan gadget terhadap perilaku sosial pada remaja di SMK Pelita Alam Kota Bekasi.

PEMBAHASAN

A. Analisa Univariat

1. Usia

Berdasarkan usia diketahui bahwa sebagian besar responden merupakan remaja usia 18 tahun sebanyak 7 orang (23.3 %), 17 tahun sebanyak 17 orang (56.7 %) dan 16 tahun sebanyak 6 orang (20.0 %). Semakin cukup usia, tingkat kematangan, dan kekuatan seseorang akan lebih matang dalam berfikir (Lasut 2017).

Usia tersebut merupakan perkembangan untuk menjadi dewasa, oleh karena itu pada masa ini peranan masyarakat, keluarga dan orang-orang sekitar berperan penting dalam membantu perkembangan remaja ke dewasa. Masa remaja berlangsung antara umur 12 tahun sampai 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai dengan 22 tahun bagi pria, rentan usia remaja dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu usia 12/13 tahun sampai dengan 17/18 tahun adalah remaja awal, dan usia 17/18 tahun sampai dengan 21/22 tahun adalah remaja akhir (Mohammad dan Mohammad 2004:9)

Hasil penelitian Puspita Sari, T dan Mitsalia (2016), menunjukkan sebanyak 29% orang tua mengatakan gadget juga memiliki dampak negatif bagi anak-anak mereka, seperti halnya anak cenderung pendiam di depan orang yang tidak dikenal, anak lebih senang memainkan gadgetnya daripada bermain dengan temannya, anak terkadang menirukan adegan kekerasan yang ada di game, anak bersikap acuh bila sudah menggunakan gadgetnya. Apabila remaja yang memakainya otomatis dampak yang ditimbulkan akan lebih besar, dikarenakan remaja merupakan masa dimana seseorang mencari jati diri.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilalukan oleh Fitria (2020), dapat diketahui bahwa semua subjek telah memiliki gadget pada usia remaja, pada usia 10-18 tahun dapat dikatakan bahwa masih banyak remaja yang memilih menghabiskan waktu menggunakan gadget baik untuk bermain game, sosial media, akses internet bahkan hanya sekedar menggunakan untuk hal yang tidak penting dari pada untuk menghabiskan waktu berkumpul bersama

keluarga.

2. Jenis Kelamin

Berdasarkan jenis kelamin responden diketahui bahwa dari 30 responden jenis kelamin remaja perempuan sebanyak 28 orang (93.3 %) dan laki-laki sebanyak 2 orang (6.7 %). Perempuan dikenal sebagai makhluk lemah lembut, cantik, emosional, dan keibuan sedangkan laki-laki dianggap kuat, rasional,, jantan, dan perkasa. Ciri-ciri tersebut merupakan sifat yang dapat diukur antara laki-laki dan perempuan, sehingga menimbulkan konflik antara perempuan dan laki-laki (Cristian 2017).

Berdasarkan hasil dari penelitian Amir Mahmud (2022) menunjukkan bahwa sebagian besar responden mengalami kecanduan gadget Tingginya prevalensi smartphone addiction pada mahasiswa FK YARSI angkatan 2020 terutama didapatkan pada mahasiswa perempuan yaitu sebanyak 100 (69,9%) dan laki-laki sebanyak 19 (13,3%). Hal ini sejalan dengan penelitian Demirci (dalam Syafriani, 2021) di Korea yang menyatakan bahwa pelajar perempuan cenderung lebih tinggi mengalami smartphone addiction daripada pelajar laki-laki. Dalam penelitian ini disebutkan bahwa pelajar laki-laki lebih menyukai bermain game, melihat video di smartphone, dan mendengarkan musik, sedangkan pelajar perempuan lebih cenderung menggunakannya untuk berkomunikasi dan layanan jejaring sosial.

Menurut Pawlowska dan Potembska (dalam Bolle, 2014), laki-laki berminat menggunakan smartphone mengikuti orientasi kesenangan pribadi mereka, sedangkan perempuan menggunakan smartphone untuk memenuhi kesenangan sosial, dan menjaga relasi dengan orang-orang. Perempuan menggunakan smartphone lebih dari laki-laki untuk menjaga hubungan sosial, sehingga hal tersebut menjadikan mereka cenderung tidak bisa lepas dengan smartphone.

Hasil yang berbeda didapatkan pada penelitian yang dilakukan oleh Dlodlo (2014). Penelitian tersebut menunjukkan bahwa laki-laki dan perempuan memiliki tingkat kecenderungan adiksi yang sama terhadap smartphone karena keduanya mempunyai hak yang sama dalam mengakses teknologi. Menurut Heo, dkk (2014) pada jenis kelamin perempuan, smartphone addiction lebih tinggi karena adanya kecenderungan

menggunakan internet untuk mengobrol, mengirim pesan, memperbarui beranda pribadi media sosial, blog dan mencari informasi.

3. Penggunaan Gadget

Berdasarkan penggunaan gadget diketahui bahwa dari 30 responden didapatkan rata-rata penggunaan gadget yang tinggi sebanyak 26 remaja (86.7 %), sedang 2 remaja (6.7 %) dan rendah 2 remaja (6.7 %). Dari hasil penelitian Kamil (2016) bahwa gadget sangat mempengaruhi pemuda-pemudi 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 telah merubah gaya hidup kebiasaan terdahulu.

Penggunaan gadget pada orang dewasa biasa memakai 1–2 jam dalam sekali penggunaan serta dapat menggunakan hingga berkali–kali dalam sehari. Hal ini berbeda pada remaja, karena memiliki batas waktu tertentu dan dalam durasi pemakaiannya serta intensitas pemakaian gadget yang berbeda dengan orang dewasa. Bentuk penggunaan yang dapat menimbulkan dampak negatif misalnya kecanduan gadget akan cepat dirasakan karena penggunaan yang secara terus-menerus. Pembatasan tersebut perlu dilakukan untuk menghindari permasalahan yang timbul dari pemakaian gadget pada remaja seperti kecanduan pemakaian (Fitriana, 2020).

Bentuk penggunaan gadget pada remaja pada umumnya bermain game, menggunakan sosial media, menonton youtube, dan ada beberapa untuk mencari informasi, tidak jauh berbeda dengan orang dewasa yang bentuk penggunaan gadgetnya untuk browsing, chatting, sosial media, dan masih banyak yang lainnya. Penggunaan gadget pada remaja kebanyakan dilakukan pada saat dirumah, pada saat makan, dan saat akan tidur. Dengan demikian perlu adanya pembatasan dan pengawasan oleh orang tua pada saat anak menggunakan gadget dimana saja (Fitriana, 2020).

Menurut Puspita Sari, T dan Mitsalia (2016), pemakaian gadget dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 120 menit/hari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar >75 menit. Selain itu, dalam sehari dapat berkali–kali (lebih dari 3 kali pemakaian)

pemakaian gadget dengan durasi 30–75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian gadget.

Selanjutnya, penggunaan gadget dengan intensitas sedang jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 40-60 menit/hari dan intensitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2–3 kali/hari setiap penggunaan. Sementara penggunaan gadget yang baik adalah dengan kategori rendah yaitu dengan durasi penggunaan < 30 menit/hari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian (Fitriana, 2020).

Penelitian ini diperkuat oleh hasil riset Nielsen On Device Meter (2014) mencatat bahwa pengguna gadget di Indonesia menghabiskan waktu rata-rata 140 menit per hari untuk menggunakan gadget mereka. Alokasi waktu penggunaan gadget terbagi menjadi 37 menit digunakan untuk chatting, 27 menit untuk browsing, 23 menit untuk utility apps, 17 menit untuk game dan 15 menit untuk multimedia. Kemudian message 8 menit, telepon 6 menit dan phone navigation masing-masing menghabiskan waktu 1 menit per hari

Hasil survey Nielsen company (2011) juga menyatakan bahwa sebanyak 21% penduduk Indonesia sebagai pengguna aktif internet dan 55% pengguna aktif internet adalah remaja berusia 15-19 tahun (Chasanah & Kilis, 2018).

Dalam penelitian Fitriana, Ahmad & Fitria (2020) remaja menggunakan gadget sekitar 5-7 jam atau 300-420 menit dalam sehari. Pemakaian gadget dikategorikan dengan durasi tinggi jika lebih dari 120 menit dalam sehari dan dalam sekali pemakaian berkisar lebih dari 75 menit.

4. Perilaku Sosial Remaja

Berdasarkan perilaku sosial remaja diketahui bahwa dari 30 responden perilaku sosial remaja yang positif sebanyak 27 remaja (90.0 %) dan yang negative sebanyak 3 remaja (10.0 %). Perilaku sosial sangat mempengaruhi bagaimana seseorang untuk berinteraksi secara sosial baik hubungan dengan yang lebih muda, sejawat, dan orang yang lebih tua. Perilaku sosial dipengaruhi oleh banyak hal. Menurut Baron dan Byrne terdapat beberapa faktor yang dapat membentuk perilaku sosial seseorang, yakni perilaku dan karakteristik pergaulan, kemampuan kognitif, lingkungan, dan budaya (Nisrinda, 2016).

B. Analisa Bivariat

1. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Pada Remaja

Berdasarkan hasil uji bivariat mengenai pengaruh penggunaan gadget dengan perilaku sosial pada remaja, didapatkan penggunaan gadget yang tinggi seluruhnya ada 26 dan perilaku sosial remaja yang positif ada 25 orang dan yang negative ada 1 orang, kemudian penggunaan gadget yang sedang seluruhnya ada 2 orang dan perilaku sosial remaja yang positif ada 2 orang dan tidak ada yang negative, serta didapatkan juga penggunaan gadget yang rendah seluruhnya ada 2 orang dan perilaku sosial yang positif tidak ada namun yang negative 2 orang

Dari hasil analisa bivariate nilai P Value = 0.000 (< 0.05), dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang bermakna (signifikan) antara penggunaan gadget terhadap perilaku sosial pada remaja di SMK Pelita Alam Kota Bekasi.

Temuan ini sejalan dengan pendapat yang dilakukan oleh Paula pile seorang ahli terapi dari Greensboro Carolina Utara bersama timnya menganalisis pada ketergantungan gadget. Para ahli terapi mengkhawatirkan ketergantungan seseorang pada gadget dan juga fitur yang ada didalamnya karena dapat menyebabkan seseorang mengalami disfungsi sosial (Dr. Elvinaro, 2013-453).

Agusli, Rachmat (2008) menyatakan bahwa sejalan dengan perkembangan teknologi, saat ini handphone dilengkapi dengan berbagai macam fitur, seperti game, Radio, Mp3, kamera, video dan layanan internet. Handphone terbaru saat ini sudah menggunakan processor dan OS (Operating System) sehingga kemampuannya sudah seperti sebuah computer. Orang bisa mengubah fungsi handphone menjadi mini computer. Fitur ini membantu pelajar dalam mengerjakan tugas sehingga bisa diselesaikan dalam waktu yang singkat yang pada saat ini sudah banyak gadget yang keren dan modern dengan kualitas fitur yang sempurna. Gadget sudah menjadi kebutuhan mendasar manusia modern saat ini yakni dimana pertukaran informasi sangat cepat sehingga manusia membutuhkan alat yang bisa menjawab kebutuhannya tersebut.

Penggunaan gadget bukanlah hal yang baru di kalangan remaja. Gadget bukan hanya digunakan sebagai alat komunikasi, tetapi juga digunakan untuk mengisi waktu luang, seperti penggunaan internet, bermain game, mendengar musik/radio. Namun tidak jarang penggunaan gadget berdampak negatif, seperti

menyimpan foto/video pornografi, melupakan waktu belajar, bahkan menukar jawaban ujian.

Sesuai hasil penelitian ini didapatkan penggunaan gadget secara terus menerus tidak hanya berdampak positif terhadap remaja, namun juga berdampak negatif. Dampak positif dari penggunaan gadget adalah, remaja mampu mendapatkan informasi dan komunikasi dengan mudah karena dapat dijadikan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Namun ada pula dampak negatifnya yaitu, penggunaan gadget pada saat jam pelajaran dapat mengganggu konsentrasi belajar remaja, sehingga remaja kurang memperhatikan pelajaran yang sedang berlangsung dan lebih mementingkan bermain gadget.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tentang Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial pada Remaja di SMK Pelita Alam Kota Bekasi Tahun 2023, dapat disimpulkan bahwa :

1. Didapatkan penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari remaja di SMK Pelita Alam Kota Bekasi yang tinggi sebanyak 26 remaja (86.7 %), sedang 2 remaja (6.7 %) dan rendah 2 remaja (6.7 %). Maka dapat disimpulkan rata-rata intensitas penggunaan gadget di SMK Pelita Alam Kota Bekasi tergolong tinggi.
2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dapat diketahui dari 30 responden perilaku sosial remaja yang positif sebanyak 27 remaja (90.0 %) dan yang negative sebanyak 3 remaja (10.0 %). Dapat disimpulkan bahwa rata-rata perilaku sosial remaja di SMK Pelita Alam Kota Bekasi cenderung positif setelah mengenal dan menggunakan gadget.
3. Dari hasil analisa bivariate nilai P Value = 0.000 (< 0.05), dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang bermakna (signifikan) antara penggunaan gadget terhadap perilaku sosial pada remaja di SMK Pelita Alam Kota Bekasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Mohammad dan Mohamad Asrori (2012) Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2016). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.

- Eka, A. (2019). Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak. Serayu Publishing.
- Fitriana, F., Ahmad, A., & Fitria, F. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga. *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi*, 5(2), 182. <https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v5i2.7898>.
- Guchi, M. (2021). Peran Pendidikan IPS Dalam Pembentukan Perilaku Sosial Dan Tanggung Jawab Sosial Era Abad 21. *SOLIDARITY: Journal of Social Studies*, 1(2), 73-84. <https://doi.org/10.35719/solidarity.v1i2.2>
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif. Bandung: Alfabeta.
- Irmania, E. (2021). Upaya mengatasi pengaruh negatif budaya asing terhadap generasi muda di Indonesia. *Jurnal Dinamik*.
- Lasut, E. 2017. Analisis Perbedaan Kinerja Pegawai Berdasarkan Gender, Usia Dan Masa Kerja (Studi Pada Dinas Pendidikan Sitaro). *J EMBA* , Volume Vol 5 No 2, Pp. 2771-80 .
- Novalinda, R., Dakhi, O., Fajra, M., Azman, A., Masril, M., Ambiyar., Verawadina, U. (2020). Learning Model Team Assisted Individualization Assisted Module to Improve Social Interaction and Student Learning Achievement. *Universal Journal of Educational Research*, 8(12A), 7974 -7980. DOI: 10.13189/ujer.2020.0825.