

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU
SOSIAL SISWA DI SMP N 3 BATANGHARI**

Disusun Oleh :

RANITA AGUSTINA

NPM. 2101071015



Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN METRO)

1446 H / 2025 M

HALAMAN JUDUL

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU
SOSIAL SISWA DI SMP N 3 BATANGHARI**

**Diajukan Untuk Memenuhi Tugas Akhir Dan Sebagai Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**

**Oleh:
Ranita Agustina
NPM. 2101071015**

**Pembimbing:
Karsiwan, M.Pd
NIP. 19890916 201903 1 008**

**Program Studi: Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
1446 H/ 2025 M**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

NOTA DINAS

Nomor : -
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Permohonan Dimunaqsyahkan

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Metro
di Metro

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka skripsi penelitian yang telah disusun oleh :

Nama : Ranita Agustina
NPM : 2101071015
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (TIPS)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul : PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA DI SMP NEGERI 3 BATANGHARI

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro untuk dimunaqsyahkan.

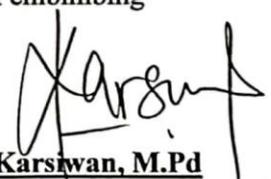
Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Mengetahui
Ketua Program Studi Tadris IPS


Dr. Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma, M.Pd
NIP. 19880823 201503 1 007

Metro, 4 Februari 2025
Pembimbing


Karsiwan, M.Pd
NIP. 19890916 201903 1 008

PERSETUJUAN

Judul : PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP
PERILAKU SOSIAL SISWA DI SMP NEGERI 3 BATANGHARI
Nama : Ranita Agustina
NPM : 2101071015
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (TIPS)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

DISETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan IAIN Metro.

Metro, 4 Februari 2025
Pembimbing



Karsiwan, M.Pd
NIP. 19890916 201903 1 008



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Ringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

No: B-1424/1n.2B.1/D/PP.00.9/05/2025.....

Skripsi dengan judul: PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA DI SMP NEGERI 3 BATANGHARI, disusun oleh: Ranita Agustina, NPM. 2101071015, Program Studi Tadris IPS telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada Hari/Tanggal: Kamis, 13 Maret 2025.

TIM PENGUJI

Penguji I : Karsiwan, M.Pd.

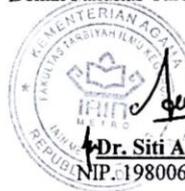
Penguji II : Dr. Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma, M.Pd.

Penguji III : Atik Purwasih, M.Pd.

Penguji IV : Wellfarina Hamer, M.Pd.

(.....)
(.....)
(.....)
(.....)

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Siti Annisah, M.Pd.
NIP. 19800607 200312 2 003

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA DI SMP N 3 BATANGHARI

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa kelas VIII di SMP N 3 Batanghari. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian yaitu seluruh siswa kelas VIII di SMP N 3 Batanghari yang berjumlah 189 siswa dan teknik pengambilan sampel menggunakan metode proportionate random sampling, kemudian perhitungannya menggunakan rumus Slovin dengan tingkat signifikansi (error) yang ditetapkan (0,05), dan didapatkan jumlah sampel sebanyak 129 responden. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Data yang telah dikumpulkan selanjutnya dianalisis menggunakan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji linearitas, kemudian data diolah dengan teknik analisis regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh antara variabel X (Penggunaan Gadget) terhadap variabel Y (Perilaku Sosial) siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil analisis data regresi linier sederhana dengan hasil nilai signifikansi sebesar 0,00 yaitu $< 0,05$. Sehingga hipotesis dinyatakan terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa kelas VIII di SMP N 3 Batanghari. Adapun hasil penelitian yang dilakukan diperoleh hasil data tingkat signifikan antara penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Batanghari, yaitu dengan diperoleh nilai hitung regresi linear sederhana F sebesar 114,899. Sedangkan nilai signifikansinya sebesar 0,00 yang berarti lebih kecil dari nilai probabilitas 0,05 ($\alpha = 0,00 < 0,05$). Berdasarkan hal tersebut dapat dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh variable X (penggunaan gadget) terhadap variable Y (perilaku sosial). Berdasarkan uji koefisien determinasi diperoleh nilai *R Square* sebesar 0,475 yang berarti bahwa ada pengaruh Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa yaitu sebesar 47,5%. Sedangkan sisanya yaitu 52,5% dipengaruhi oleh faktor lainnya yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Kata Kunci : Penggunaan Gadget, Perilaku Sosial

ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ranita Agustina

NPM : 2101071015

Program Studi : Tadris IPS

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, 4 Februari 2025
Yang menyatakan,



Ranita Agustina
NPM. 2101071015

MOTTO

"Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah-lelah itu. Lebarakan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan, mungkin tidak akan selalu lancar. Tapi, gelombang-gelombang itu yang nanti bisa kau ceritakan"

(Boy Candra)

Allah tidak mengatakan hidup ini mudah. Tetapi allah berjanji, bahwa sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.

(Q.S Al-Insyirah : 5-6)

Orang tua dirumah menanti kepulanganmu dengan hasil yang membanggakan, jangan kecewakan mereka. Simpan keluhmu, sebab letihmu tak sebanding dengan perjuangan mereka menghidupimu.

(RanitaAgustina)

"Aku membahayakan nyawa ibuku untuk lahir ke dunia, jadi tidak mungkin aku tidak ada artinya"

(Ikadf)

PERSEMBAHAN

Pertama-tama saya panjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala nikmat berupa kesehatan, kekuatan, dan banyaknya inspirasi dalam proses penyelesaian skripsi ini. Sholawat serta salam senantiasa tercurah kepada nabi Muhammad SAW. Penulis persembahkan skripsi ini sebagai bukti semangat juang dan kecintaan penulis kepada orang-orang yang sangat berharga. Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Untuk kedua orang tua saya yang menjadi alasan utama untuk dapat bertahan dalam setiap proses yang saya jalani selama masa perkuliahan. Ibu saya Tercinta Sulizana Widhyana, sosok wanita yang sangat hebat, yang telah melahirkan dan membesarkan saya dengan penuh kasih sayang, selalu menguatkan, dan menjadi tempat terbaik untuk menceritakan segala hal, serta semangat dan keikhlasan beliau selalu menjadi alasan untuk saya dapat bertahan hingga saat ini. Bapak saya Tercinta Jumiran, sosok bapak yang luar biasa yang menyerahkan seluruh tenaga demi memberikan dukungan moril dan material serta yang memberikan kasih sayang tak terhingga. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat bapak dan ibu bahagia, karna saya sadar selama ini belum bisa berbuat yang lebih. Semoga Allah selalu memberikan kesehatan, umur yang panjang, melindungi, melimpahkan kasih sayang dan keberkahan disetiap saat dan setiap langkah kedua orang tuaku Aamiin.
2. Kepada kakak saya tercinta dan tersayang Rosliana terimakasih banyak atas segala motivasi dan dukungannya yang diberikan kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
3. Sahabatku Aulia, Anggun, Anisa terimakasih atas dukungan yang kalian berikan dan bantuan-bantuan yang kalian berikan, terimakasih suda berteman dengan saya semoga kita semua bisa sukses bersama, aamiin.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “*Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMP N 3 Batanghari*”. Dalam upaya penyelesaian skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Ida Umami, M.Pd.,Kons selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.
2. Dr. Siti Annisah, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.
3. Anita Lisdiana, M.Pd selaku Ketua program studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.
4. Karsiwan, M.Pd selaku Dosen pembimbing saya yang senantiasa sabar memberikan bimbingan, motivasi, semangat, dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Semua pihak sekolah yang telah memberikan bantuan, semangat dan dukungan demi terselesaikannya skripsi ini.

Dalam menyusun skripsi penelitian ini belum mencapai kesempurnaan. Oleh karena itu peneliti mengharapkan kritik, dan saran dari pihak untuk kesempurnaannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan bagi para pembaca pada umumnya.

Wassalamu'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh

Metro, 12 Maret 2025
Peneliti



RANITA AGUSTINA
NPM. 2101071015

DAFTAR ISI

| | |
|---|--------------------------------------|
| COVER | i |
| HALAMAN JUDUL | ii |
| NOTA DINAS..... | iii |
| HALAMAN PERSETUJUAN..... | iv |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | v |
| ABSTRAK | vi |
| LEMBAR ORISINALITAS PENELITIAN | vii |
| HALAMAN MOTTO | viii |
| HALAMAN PERSEMBAHAN..... | iiix |
| KATA PENGANTAR..... | Error! Bookmark not defined.x |
| DAFTAR ISI..... | xi |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 6 |
| C. Batasan Masalah | 6 |
| D. Rumusan Masalah..... | 6 |
| E. Tujuan Penelitian..... | 7 |
| F. Manfaat Penelitian..... | 7 |
| G. Penelitian Relevan | 8 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 113 |
| A. Pengertian Perilaku Sosial | 13 |
| 1. Perilaku Sosial | 13 |
| 2. Aspek-aspek Perilaku..... | 18 |
| 3. Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Sosial..... | 21 |
| 4. Bentuk-Bentuk Perilaku Sosial di Sekolah..... | 24 |
| B. Penggunaan Gadget | 27 |
| 1. Pengertian Gadget..... | 27 |
| 2. Manfaat Penggunaan Gadget | 28 |
| 3. Efek Negatif Penggunaan Gadget..... | 29 |
| 4. Indikator Penggunaan Gadget..... | 30 |
| C. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial..... | 31 |

| | |
|--|-----------|
| D. Kerangka Berpikir | 32 |
| E. Hipotesis Penelitian | 34 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 35 |
| A. Rancangan Penelitian..... | 35 |
| B. Definisi Operasional Variabel | 36 |
| C. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel | 37 |
| 1. Populasi..... | 37 |
| 2. Sampel..... | 37 |
| 3. Teknik Pengambilan Sampel | 38 |
| D. Teknik Pengumpulan Data | 40 |
| 1. Angket..... | 40 |
| 2. Dokumentasi | 41 |
| E. Instrument Penelitian..... | 43 |
| 1. Uji Validitas..... | 44 |
| 2. Uji Rehabilitas | 44 |
| F. Teknik Analisis Data | 47 |
| 1. Uji Normalitas..... | 47 |
| 2. Uji Homogenitas | 48 |
| 3. Uji Linearitas | 49 |
| 3. Uji Hipotesis | 49 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN..... | 52 |
| A. Hasil Penelitian | 52 |
| 1. Deskripsi Lokasi Penelitian | 52 |
| 2. Deskripsi Data Hasil Penelitian | 56 |
| B. Pembahasan | 70 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | 76 |
| A. KESIMPULAN | 76 |
| B. SARAN | 77 |
| DAFTAR PUSTAKA | 78 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Table 1.1 Penelitian relevan..... | 9 |
| Tabel 3.1 Rincian Jumlah Populasi..... | 39 |
| Tabel 3.2 Sampel Siswa Per-Kelas | 41 |
| Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Penggunaan Gadget..... | 43 |
| Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Perilaku Sosial..... | 43 |
| Tabel 3.5 Skor Skala Likert | 44 |
| Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas Angket..... | 46 |
| Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas..... | 47 |
| Tabel 3.8 Kriteria Penafsiran Pengaruh | 52 |
| Tabel 3.9 Kriteria Penafsiran Persentase | 53 |
| Tabel 4.1 Nama-Nama Kepala Sekolah SMP Negeri 3 Batanghari Lampung Timur | 53 |
| Tabel 4.2 Daftar Guru dan Staff TU SMP Negeri 3 Batanghari Lampung Timur | 55 |
| Tabel 4.3 Sarana dan Prasarana SMP Negeri 3 Batanghari Lampung Timur..... | 57 |
| Tabel 4.4 Skor Responden Variabel Penggunaan Gadget | 58 |
| Tabel 4.5 Data Hasil Penggunaan Gadget Pada Indikator Mencari Informasi | 59 |
| Tabel 4.6 Data Hasil Penggunaan Gadget Pada Indikator Menambah Kreatifitas | 60 |
| Tabel 4.7 Data Hasil Penggunaan Gadget Pada Indikator Penggunaan Gadget Saat Belajar..... | 61 |
| Tabel 4.8 Data Hasil Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Sehari-hari..... | 62 |
| Tabel 4.9 Skor Responden Variabel Perilaku Sosial | 63 |
| Tabel 4.10 Data Hasil Angket Perilaku Sosial Siswa pada Indikator Bertegursapa..... | 64 |
| Tabel 4.11 Data Hasil Angket Perilaku Sosial Siswa pada Indikator Kehadiran di Sekolah Secara Rutin | 66 |
| Tabel 4.12 Data Hasil Angket Perilaku Sosial Siswa pada Indikator Cara Menyelesaikan Masalah Dengan Teman..... | 67 |
| Tabel 4.13 Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov | 69 |
| Tabel 4.14 Hasil Uji Homogenitas..... | 70 |

| | |
|--|----|
| Tabel 4.15 Hasil Uji Linearitas | 71 |
| Tabel 4.16 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana..... | 71 |
| Tabel 4.17 Hasil Uji Hipotesis Variable X (Penggunaan Gadget) Terhadap Variabel Y (Perilaku Sosial) | 75 |
| Tabel 4.18 Hasil Uji Koefisien Determinasi | 75 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|-----|
| Lampiran 1 Surat Bimbingan Skripsi..... | 88 |
| Lampiran 2 Bukti Buku Bimbingan Skripsi | 90 |
| Lampiran 3 Izin Prasurey | 93 |
| Lampiran 4 Surat Keterangan Balasan Prasurey..... | 95 |
| Lampiran 5 Izin Research | 96 |
| Lampiran 6 Surat Keterangan Balasan Izin Research..... | 97 |
| Lampiran 7 Surat Tugas | 98 |
| Lampiran 8 Bebas Pustaka..... | 98 |
| Lampiran 9 <i>Outline</i> | 99 |
| Lampiran 10 Perwakilan Hasil Lembar Jawaban Angket Oleh Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Batanghari | 103 |
| Lampiran 11 Hasil Angket Uji Coba Penggunaan Gadget Kelas IX A SMP Negeri 3 Batanghari | 128 |
| Lampiran 12 Hasil Angket Uji Coba Perilaku Sosial Kelas IX A SMP Negeri 3 Batanghari | 129 |
| Lampiran 13 Nilai r tabel | 130 |
| Lampiran 14 Hasil Uji Validitas | 131 |
| Lampiran 15 Hasil Angket Penggunaan Gadget Kelas VIII A SMP Negeri 3 Batanghari | 133 |
| Lampiran 16 Hasil Angket Perilaku Sosial Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 3 Batanghari | 134 |
| Lampiran 17 Hasil Angket Penggunaan Gadget Kelas VIII B SMP Negeri 3 Batanghari | 135 |
| Lampiran 18 Hasil Angket Perilaku Sosial Siswa Kelas VIII B SMP Negeri 3 Batanghari | 136 |
| Lampiran 19 Hasil Angket Penggunaan Gadget Kelas VIII C SMP Negeri 3 Batanghari | 137 |
| Lampiran 20 Hasil Angket Perilaku Sosial Siswa Kelas VIII C SMP Negeri 3 Batanghari | 138 |

| | |
|---|-----|
| Lampiran 21 Hasil Angket Penggunaan Gadget Kelas VIII D SMP Negeri 3 Batanghari | 139 |
| Lampiran 22 Hasil Angket Perilaku Sosial Siswa Kelas VIII D SMP Negeri 3 Batanghari | 140 |
| Lampiran 23 Hasil Angket Penggunaan Gadget Kelas VIII E SMP Negeri 3 Batanghari | 141 |
| Lampiran 24 Hasil Angket Perilaku Sosial Siswa Kelas VIII E SMP Negeri 3 Batanghari | 142 |
| Lampiran 25 Hasil Angket Penggunaan Gadget Kelas VIII F SMP Negeri 3 Batanghari | 143 |
| Lampiran 26 Hasil Angket Perilaku Sosial Siswa Kelas VIII F SMP Negeri 3 Batanghari | 144 |
| Lampiran 27 Sebar Angket Ke Siswa | 145 |
| Lampiran 28 Surat Bebas Pustaka Prodi | 146 |
| Lampiran 29 Hasil Uji Turnitin..... | 147 |
| Lampiran 30 Daftar Riwayat Hidup..... | 150 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa kita hindari dalam kehidupan ini karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan manusia. Setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia, memberikan banyak kemudahan peserta sebagai cara baru dalam melakukan aktivitas manusia. Khususnya dalam bidang teknologi dan informasi sudah menikmati banyak manfaat yang dibawa oleh inovasi-inovasi yang telah dihasilkan dalam dekade terakhir ini. Contohnya adalah gadget yang kini menjadi bagian penting dalam kehidupan masyarakat. Dengan gadget, jarak yang jauh terasa dekat, akses ke berbagai jaringan internet menjadi mudah, dan dunia terasa lebih kecil. Melalui gadget, kita bisa berkomunikasi dengan siapa saja di seluruh dunia.¹

Pada dasarnya, gadget adalah alat yang diciptakan manusia untuk membantu aktivitas mereka dan dikendalikan oleh manusia untuk mempermudah komunikasi dengan orang-orang yang berada jauh. Namun, saat ini banyak orang yang tidak mampu mengendalikan penggunaan gadget mereka, sehingga dampaknya menjadi negatif bagi kehidupan mereka.²

¹ Evi Anggraini, "Pendidikan Berbasis Teknologi," 2019.

² Ulfa Nurullita et al., "Penyuluhan Bahaya Kesehatan Akibat Gadget pada Anak dan Remaja di Wilayah Kelurahan Purwosari Kota Semarang," *Jurnal Abdimas Kesehatan (JAK)* 5, no. 2 (June 16, 2023).

Salah satu dampaknya adalah ketergantungan yang semakin tinggi terhadap gadget. Banyak orang merasa cemas atau tidak nyaman jika gadget mereka tertinggal atau lupa dibawa. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat membuat seseorang menjadi kurang peka terhadap lingkungan sekitar, lebih malas dalam menjalani aktivitas, dan kurang fokus karena terlalu terpusat pada gadgetnya.

Bagi para pelajar juga memiliki dampak buruk yaitu, seperti menurunnya motivasi untuk belajar dan kesulitan dalam membagi waktu karena terlalu fokus pada gadget. Terutama bagi remaja saat ini yang sangat mengikuti perkembangan teknologi, mereka cenderung lebih banyak menggunakan gadget.³ Jika remaja sudah terlanjur kecanduan gadget, akan sangat sulit bagi mereka untuk mengatasinya. Akibatnya, mereka sering lebih asyik dengan gadget daripada berinteraksi dengan orang tua atau teman-teman mereka. Banyak remaja yang lebih memilih untuk curhat atau menyampaikan perasaan mereka melalui media sosial di gadget dibandingkan berbicara langsung dengan orang tua. Selain itu, tidak jarang juga remaja menggunakan gadget untuk mencari informasi yang tidak pantas.

Gadget adalah perangkat teknologi yang dirancang dengan canggih dan praktis, dilengkapi dengan berbagai aplikasi sesuai fungsinya masing-masing.⁴ Walid menjelaskan bahwa gadget berfungsi sebagai alat komunikasi modern, sementara Fitriana menambahkan bahwa gadget memiliki banyak

³ Dela Agustiah, Taty Fauzi, and Erfan Ramadhani, "Dampak Penggunaan Media Sosial Terhadap Perilaku Belajar Siswa," *Islamic Counseling Jurnal Bimbingan Konseling Islam* 4, no. 2 (November 30, 2020).

⁴ "Humaidillah-Buku Pengaruh Gadget Untuk Anak-Anak (1).

fitur dengan berbagai fungsi.⁵ Dengan demikian, gadget merupakan teknologi mutakhir dengan berbagai kegunaan. Namun, penggunaan gadget yang berlebihan dan tidak bijak dapat membuat seseorang menjadi kurang peduli terhadap lingkungan sekitar, termasuk di masyarakat, keluarga, dan sekolah. Hal ini dapat mengganggu perkembangan siswa dalam bersosialisasi, khususnya dalam aspek perilaku sosial.

Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan gangguan pada konsentrasi dan membuat perilaku sosial seseorang menjadi lebih pasif. Meskipun gadget memiliki dampak positif dan negatif, semuanya bergantung pada cara penggunaannya. Lestari juga mengungkapkan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkendali dapat mengganggu proses perilaku sosial.⁶ Banyak remaja saat ini menghabiskan waktu mereka bermain game di gadget mereka. Sering kali kita melihat remaja yang lebih fokus pada gadget mereka daripada lingkungan sekitar, bahkan saat bersama keluarga atau teman. Ada pula situasi di mana seluruh anggota keluarga sibuk dengan gadget masing-masing. Selain itu, sering terlihat orang yang mengemudikan kendaraan sambil memegang ponsel atau gadget lainnya, entah itu untuk menelepon atau chatting.

Gadget telah membawa banyak perubahan pada perilaku sosial anak, terutama ketika digunakan secara berlebihan. Jika penggunaan gadget dibiarkan terus-menerus, ada kemungkinan besar anak akan mengembangkan

⁵ Fitriana, 2021. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Perilaku Remaja dalam Keluarga. *Jurnal Psikoislamedia*. Banda Aceh: Universitas Syiah Kuala (Vol:5 No:2).

⁶ Lestari. 2022. Pengaruh Gadget pada Interaksi Sosial Dalam Keluarga. *Jurnal Prosiding Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat*. Sumedang:

sikap acuh tak acuh terhadap lingkungan sosialnya, baik dalam berinteraksi dengan teman sebaya, orang tua, maupun lingkungan sekitar.

Nunu Firdaus menyebutkan bahwa perilaku sosial seseorang adalah kecenderungan relatif dalam merespons orang lain dengan berbagai cara. Sebagai contoh, dalam konteks kerja sama, ada individu yang bekerja dengan tekun, sabar, dan lebih mengutamakan kepentingan bersama daripada kepentingan pribadi. Perilaku sosial berfokus pada hubungan antara individu dan lingkungannya, yang mencakup berbagai objek sosial maupun non-sosial.⁷

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada hari Kamis tanggal 1 Agustus 2024 di SMP Negeri 3 Batanghari, ditemukan bahwa anak-anak sering terlibat dalam perilaku menyimpang seperti menggunakan ponsel saat pelajaran yang membuat siswa tidak fokus pada pelajaran di sekolah, bersosial media, chatting, dan bahkan melakukan kekerasan terhadap teman. Informasi ini diperoleh dari lingkungan sekitar sekolah. Observasi kedua pada tanggal 5 bulan September di SMP Negeri 3 Batanghari mengonfirmasi bahwa perilaku menyimpang tersebut memang terjadi dan penggunaan gadget yang tidak sesuai selama jam pelajaran, baik untuk bersosial media, berselfie, maupun chatting. Bahkan, saat guru sedang mengajar, beberapa siswa masih menggunakan gadget mereka. Guru-guru di sekolah tersebut mengakui bahwa meskipun siswa diizinkan membawa gadget untuk berkomunikasi dengan orang tua, mereka sering menyalahgunakannya. Untuk mengatasi hal ini,

⁷ Nunu Nurfirdaus, "Studi Tentang Pembentukan Kebiasaan Dan Perilaku Sosial Siswa (Studi Kasus Di Sdn 1 Windujanten)" 4 (2019).

pihak sekolah rutin melakukan razia handphone setiap bulan untuk memeriksa adanya konten yang tidak pantas.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan, dapat disimpulkan bahwa perilaku sosial siswa di SMP Negeri 3 Batanghari tergolong cukup rendah. Penilaian ini dilakukan dengan mengamati indikator perilaku seperti, bertegur sapa, kehadiran disekolah secara rutin dan cara menyelesaikan masalah dengan teman selama di sekolah, serta mendapatkan perhatian dari guru bimbingan konseling.

Fenomena yang terlihat di lapangan menunjukkan bahwa perilaku sosial siswa di sekolah tersebut bervariasi. Ada siswa yang menunjukkan perilaku sosial yang cukup baik, namun banyak juga yang sulit diatur dan memiliki masalah dalam berinteraksi dengan teman-teman mereka di sekolah. Interaksi antara siswa dan guru juga cenderung tidak terbuka. Rendahnya kemampuan bergaul dengan teman dapat mengakibatkan masalah seperti perundungan dan kurangnya tolong-menolong. Selain itu, siswa seringkali kurang menunjukkan tegur sapa kepada guru maupun teman di sekitar mereka, serta sering menggunakan bahasa kasar tanpa memperhatikan siapa yang diajak bicara.

Berdasarkan fenomena dan latar belakang permasalahan yang terjadi di SMP Negeri 3 Batanghari, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih mendalam dengan judul "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMP Negeri 3 Batanghari."

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan faktor-faktor yang telah dijelaskan dalam dilatar belakang masalah, dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu:

- a. Gadget membuat siswa tidak fokus pada pelajaran disekolah.
- b. Penggunaan gadget yang berlebihan mengurangi kualitas interaksi siswa dengan teman, keluarga, dan guru.
- c. Siswa terlibat dalam perilaku buruk seperti kekerasan, yang dipengaruhi oleh penggunaan gadget.
- d. Siswa kesulitan membagi waktu antara belajar dan bersosialisasi karena terlalu fokus pada gadget.
- e. Penggunaan gadget yang intensif mengurangi kemampuan siswa untuk berinteraksi dengan baik secara sosial.

C. Batasan Masalah

Untuk memudahkan pembahasan dalam skripsi ini, menjaga agar penelitian lebih fokus dan tidak menimbulkan salah penafsiran maka diperlukan adanya pembatasan masalah, Oleh karena itu penelitian dibatasi pada sikap dan perilaku sosial akibat penggunaan gadget smartphone di SMP Negeri 3 Batanghari.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Apakah ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa di SMP Negeri 3 Batanghari.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan judul penelitian "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMP Negeri 3 Batanghari" maka peneliti memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh penggunaan gadget pada perilaku sosial siswa di SMP Negeri 3 Batanghari.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Peneliti berharap agar hasil dari penelitian ini dapat menjadi ilmu yang bermanfaat bagi pembaca dan peneliti selanjutnya. Hasil dari seluruh penelitian yang telah dilakukan diharapkan dapat menjadi sumber rujukan atau referensi bagi peneliti selanjutnya, serta untuk menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pengaruh pemakaian gadget terhadap perilaku sosial siswa.

2. Manfaat Praktis

Penelitian yang peneliti lakukan diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti dan pihak-pihak yang berkaitan. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang bagaimana gadget mempengaruhi perilaku sosial siswa, membantu pendidik memahami dampaknya dalam konteks pembelajaran dan interaksi sosial.

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran siswa tentang dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial, serta membekali mereka dengan keterampilan literasi digital yang sehat. Siswa dapat diberi panduan tentang cara mengatur waktu penggunaan gadget, agar tetap seimbang dengan kegiatan sosial dan fisik lainnya.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah dalam menyusun kebijakan penggunaan gadget yang lebih efektif, seperti aturan penggunaan gadget di kelas, batasan waktu, dan kebijakan tentang penggunaan media sosial.

d. Bagi Peneliti

Peneliti dapat menambah pengetahuan serta pemahaman yang berhubungan dengan gadget dan perilaku sosial siswa dalam kesehariannya. Selain itu dapat meningkatkan kompetensi dalam bidang penelitian.

e. Bagi IAIN Metro

Sebagai bahan referensi kepustakaan yang dapat dijadikan acuan bagi penulis atau peneliti lain yang berkeinginan melanjutkan penelitian ini.

G. Penelitian Relevan

Sebuah penelitian agar mempunyai orisinilitas perlu adanya penelitian yang relevan. Penelitian yang relevan berfungsi untuk memberikan pemaparan

tentang penelitian dan analisis sebelumnya yang telah dilakukan. Ada beberapa hasil penelitian yang relevan atau berhubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu sebagai berikut:

Table 2.1 Penelitian relevan

| No | Penelitian Relevan | Hasil pembahasan | Persamaan | Perbedaan |
|----|---|--|--|---|
| 1. | Dalillah mahasiswi UIN Syarif Hidayatullah, judul skripsi: Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMA Darussalam Ciputat. ⁸ | Berdasarkan hasil penelitian diperoleh thitung variabel gadget smartphone sebesar 1,968, dimana nilai thitung < ttable yaitu 1,968 < 2,032. Selain itu, variabel gadget smartphone memiliki tingkat signifikansi/probabilitas $0,057 < 0,05$ yang artinya tidak signifikan. Sehingga bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara gadget smartphone terhadap perilaku siswa di SMA Darussalam Ciputat. | Sama-sama meneliti pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku sosial. | Lokasi, populasi serta waktu penelitian. |
| 2. | Nita morita rini, ika ari pratiwi, Muhammad noor ahsin, Program Studi Pendidikan Guru sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus dalam jurnal pendidikan tambusai tahun 2021 yang berjudul "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia | Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget mempunyai dampak negatif dan positif. Dampak negatif yaitu anak akan kurang aktif dalam bersosialisasi maupun kurang aktif secara fisik. Dampak positif yaitu mempermudah komunikasi, media | Persamaannya sama-sama meneliti tentang gadget terhadap perilaku sosial. | Pada penelitian terdahulu meneliti Perilaku Sosial Anak Usia dini di Sekolah Dasar, sedangkan yang terbaru meneliti di SMP. |

⁸ "DALILLAH-FITK.Pdf," n.d.

| | | | | |
|----|--|--|---|--|
| | Sekolah Dasar” ⁹ | hiburan anak, meningkatkan kenyamanan dalam belajar, meningkatkan pengetahuan. Upaya dalam mengatasi dampak negatif penggunaan gadget yaitu orang tua perlu memiliki pemahaman tentang gadget, memberi arahan, memberi pengertian, memberi nasehat kepada anak, membatasi anak dalam penggunaan gadget | | |
| 3. | Mersilina L. Patintingan, mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Univeritas Pahlawan Tuanku Tambusai, dalam jurnal Pendidikan dan Konseling tahun 2022, yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa Pada Kelas Tinggi di SDN 216 Inpress Telebassi”. ¹⁰ | Berdasarkan hasil uji SPSS bahwa nilai signifikan sebesar 0,022. Oleh karena, $0,022 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat dikatakan bahwa ada pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa pada kelas tinggi di SDN 216 Inpres Tetebassi. | Persamaan dengan peneliti adalah sama-sama meneliti tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa | Peneliti sebelumnya meneliti di Kelas Tinggi di SDN 216 Inpress Telebassi |
| 4. | Riswati Ashifa, yulianti, yona wahyuningsih mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar dalam jurnal tahun 2022, yang berjudul | Hasil penelitian ini adalah Penggunaan gadget dalam pembelajaran dapat memudahkan memperoleh informasi serta meningkatkan | Persamaan dengan peneliti adalah sama-sama meneliti tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku sosial | Pada penelitian terdahulu meneliti Perilaku Sosial di Sekolah Dasar, sedangkan yang terbaru meneliti |

⁹ Rini, Pratiwi, and Ahsin, “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar.”

¹⁰ Mersilina L Patintingan, “Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Siswa pada Kelas Tinggi di SDN 216 Inpres Tetebassi,” n.d.

| | | | | |
|--|--|--|---------------|----------------|
| | <p>“Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial dan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar”.¹¹</p> | <p>keterampilan sosial apabila digunakan dengan bijak. Gadget memiliki fitur yang menarik untuk digunakan siswa dalam belajar, sehingga siswa memiliki motivasi belajar tinggi yang berpengaruh terhadap prestasi belajar. Namun, di sisi lain gadget memiliki pengaruh negatif seperti kecanduan, sulit berinteraksi dan berkomunikasi dengan baik. Adapun upaya yang dilakukan adalah gadget digunakan untuk kepentingan sbelajar, pembatasan waktu, reward and punishment, serta kerjasama guru dan orangtua.</p> | <p>siswa.</p> | <p>di SMP.</p> |
|--|--|--|---------------|----------------|

Persamaan dari penelitian relevan yang diatasi ini adalah sama-sama fokus pada pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku dan dampaknya. Sedangkan, perbedaannya yakni terletak pada objek, subjek, serta teori yang digunakan.

¹¹ Riswati Ashifa, Yulianti Yulianti, and Yona Wahyuningsih, “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial dan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar,” *Journal on Education* 5, no. 1 (December 19, 2022).

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengertian Perilaku Sosial

1. Perilaku Sosial

Perilaku sosial adalah suasana saling ketergantungan yang merupakan keharusan untuk menjamin keberadaan manusia sebagai bukti bahwa manusia adalah memenuhi kebutuhan hidup sebagai diri pribadi tidak dapat melakukannya sendiri melainkan memerlukan bantuan dari orang lain, di mana saling ketergantungan diantara satu orang dengan yang lainnya.¹² Dengan kata lain, kehidupan manusia berlanjut dalam suasana kerjasama dan saling mendukung.

Untuk itu manusia harus mampu bekerja sama, saling menghormati, tidak mengganggu hak orang lain, dan bersikap toleran dalam kehidupan bermasyarakat.¹³ Perilaku sosial seseorang dapat tercermin melalui perasaan, tindakan, sikap, keyakinan, kenangan, atau rasa hormat terhadap orang lain. Perilaku sosial yang dimiliki seseorang bervariasi dalam menanggapi orang lain. Misalnya, saat bekerja sama, ada individu yang melakukannya dengan tekun, sabar, dan selalu mengutamakan kepentingan bersama di atas kepentingan pribadi. Di sisi lain, ada juga individu yang malas, tidak sabaran, dan hanya mengejar keuntungan pribadi. Intinya, manusia pada hakikatnya adalah makhluk

¹² Pertiwi, S.A “Pengaruh Globalisasi Terhadap Perilaku Sosial Siswa,” *Educativo: Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (August 31, 2022): 271-77.

¹³ Zulkarnain Zulkarnain, “Teologi Islam dan Fanatisme Perilaku Sosial Beragama,” *Al-Hikmah: Jurnal Theosofi dan Peradaban Islam* 3, no. 2 (December 19, 2021).

sosial yang memiliki dimensi kebersamaan dengan orang lain.¹⁴ Teori psikoanalisis, misalnya, mengemukakan bahwa manusia memiliki pertimbangan moral sosial (super ego) saat menghadapi pilihan perilaku.¹⁵ Sementara itu, ilmu humaniora menggambarkan realitas sosial sebagai hasil dari organisme hidup melalui teori-teori sosial tentang kehidupan manusia dalam masyarakat.

Menurut teori psikososial dan teori perkembangan kognitif yang dijelaskan oleh Putri, perilaku seseorang didasarkan pada pertimbangan moral kognitif. Masalah terkait aturan, norma, nilai, etika, akhlak, dan estetika adalah hal-hal yang sering dibahas dan selalu dikaitkan dengan konsep moral ketika seseorang membuat keputusan tentang perilakunya.¹⁶

Menurut Tenrere, perilaku manusia berasal dari dorongan internal yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan pribadi. Dorongan ini memotivasi seseorang untuk melakukan tindakan atau perilaku tertentu yang mengarah pada pencapaian tujuan. Sebagai contoh, dorongan untuk makan seringkali muncul karena rasa lapar. Dalam praktiknya, cara dan pola makan manusia bervariasi sesuai dengan situasi sosial masing-

¹⁴ Sri Wahyu and Siti Amanah, "Pengaruh Komunikasi Verbal Orangtua Terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMP Muhammadiyah Kecamatan Singkut" 06, no. 01 (2023).

¹⁵ Radita Rahmawati et al., "Analisis Psikologi Sastra dalam Naskah Drama dan Relevansinya dengan Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Pustaka: Jurnal Bahasa dan Pendidikan* 4, no. 3 (June 4, 2024): 65–76.

¹⁶ Putri, W. S. R., Nurwati, N., & Budiarti, M. (2022). Pengaruh media sosial terhadap perilaku remaja. *Prosiding Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(1).

masing.¹⁷ Dengan demikian, dorongan internal dipengaruhi oleh setting sosial di sekitar individu.

Oleh karena itu, perilaku perlu dipahami dalam konteks yang lebih luas. Dari perspektif biologis, perilaku merupakan aktivitas atau kegiatan yang dilakukan oleh organisme. Dengan kata lain, perilaku manusia pada dasarnya adalah aktivitas yang dilakukan oleh individu itu sendiri. Perilaku manusia meliputi berbagai aspek seperti berjalan, berbicara, bereaksi, berpakaian, dan lain-lain. Selain itu, aktivitas internal seperti berpikir, persepsi, dan emosi juga merupakan bagian dari perilaku manusia. Singkatnya, perilaku mencakup segala sesuatu yang dilakukan oleh organisme, baik yang dapat diamati secara langsung maupun yang tidak langsung.

Perilaku dan gejala perilaku yang terlihat pada aktivitas organisme dipengaruhi oleh faktor genetik (keturunan) serta faktor lingkungan. Secara umum, faktor genetik dan lingkungan merupakan penentu utama perilaku makhluk hidup, termasuk manusia. Hereditas atau faktor keturunan berfungsi sebagai dasar atau modal awal untuk perkembangan perilaku, sementara lingkungan menyediakan kondisi atau ruang bagi perkembangan tersebut. Proses di mana faktor genetik dan lingkungan

¹⁷ Tenrere, S. B., Surasman, O., & Mubarak, A. (2021). Pengaruh Pengetahuan Keagamaan Dan Kecerdasan Emosional Terhadap Perilaku Sosial Anak Di Sdit Nur El Qolam Serang Banten. *Alim| Journal of Islamic Education*, 2(1), 119-138.

berinteraksi dalam membentuk perilaku disebut sebagai proses belajar (learning process).¹⁸

Menurut Skinner, perilaku merupakan hasil dari interaksi antara perangsang (stimulus), tanggapan, dan respons. Skinner membedakan dua jenis respons:

1. *Responden response atau reflexive response* adalah respons yang timbul sebagai reaksi terhadap rangsangan tertentu. Rangsangan semacam ini disebut eliciting stimulus karena memicu respons yang relatif konsisten.
2. *Operant response atau instrumental response* adalah respons yang muncul dan berkembang setelah adanya rangsangan, yang dikenal sebagai reinforcing stimulus atau reinforcer, karena rangsangan ini memperkuat respons yang telah dilakukan oleh organisme. Dengan demikian, rangsangan ini memperkuat perilaku tertentu yang telah dilakukan.¹⁹

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa perilaku dapat dibagi menjadi dua kategori:

1. Perilaku tertutup (covert behavior), yaitu respons seseorang terhadap stimulus dalam bentuk internal atau tersembunyi, seperti

¹⁸ Clara Felicia Regina Fortunata, Teresia Retno Puspitadewi, and Yasin Wahyurianto, "Pengetahuan dan Perilaku Masyarakat Dalam Pelaksanaan Protokol Kesehatan di Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Keperawatan* 17, no. 2 (August 30, 2023): 98–107.

¹⁹ Skinner, "Nilai Pendidikan Karakter dan Perilaku Tokoh dalam Kumpulan Cerpen Ketika Mas Gagah Pergi dan Kembali karya Helvy Tiana Rosadan Implikasinya terhadap Pembelajaran Sastra," January 31, 2024.

perhatian, persepsi, pengetahuan, atau sikap yang terjadi dalam kesadaran seseorang yang mendapat rangsangan.

2. Perilaku terbuka (overt behavior), yaitu respons yang muncul dalam bentuk tindakan yang nyata dan dapat diamati oleh orang lain.²⁰

Perubahan perilaku diartikan sebagai pergeseran dari pola perilaku lama seseorang, yang menunjukkan adanya perbedaan dalam cara berperilaku dan penerapan perilaku baru yang sebelumnya belum pernah dilakukan.

Menurut Hasanah, istilah "sosial" memiliki berbagai makna tergantung pada konteks penggunaannya. Dalam ilmu sosial, istilah ini merujuk pada objek studinya, yaitu masyarakat. Selain itu, "sosial" juga berhubungan dengan perilaku interpersonal individu atau dengan proses-proses sosial.²¹

Dapat disimpulkan bahwa perilaku sosial adalah aktivitas individu yang dapat diamati oleh orang lain atau alat penelitian dalam menghadapi perangsang atau situasi tertentu yang berhubungan dengan aspek sosial dan kemasyarakatan. Dengan kata lain, perilaku sosial mencakup tindakan-tindakan yang berkaitan langsung dengan nilai-nilai sosial yang ada dalam masyarakat.

2. Aspek-aspek Perilaku

²⁰ Robi Assadul Bahri, "Perilaku Hakim Konstitusi Dalam Mengadili Gugatan Batas Usia Calon Presiden Dan Calon Wakil Presiden Menurut Aliran Filsafat Sociological Jurisprudence" 1.

²¹ Hasanah, N., & Kumalasari, D. (2021). Penggunaan handphone dan hubungan teman pada perilaku sosial siswa smp muhammadiyah luwuk sulawesi tengah. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(1), 55-70.

Dedi Hantono mengidentifikasi berbagai aspek perilaku sebagai berikut:

a. Pengamatan

Pengamatan adalah proses mengenali objek melalui berbagai indera, termasuk melihat, mendengar, meraba, membau, dan mengecap. Aktivitas-aktivitas ini dikenal sebagai modalitas pengamatan.

b. Penglihatan

Penglihatan melibatkan pengenalan objek luar melalui mata. Proses ini dibagi menjadi beberapa kategori: melihat berdasarkan bentuk objek, yang berarti mengamati objek dalam dimensi dua; melihat berdasarkan kedalaman objek, yaitu persepsi terhadap dimensi tiga; dan melihat berdasarkan warna, yang mencakup interpretasi lambang dan efek warna, yang dapat mempengaruhi perilaku. Sebagai contoh, warna merah sering diasosiasikan dengan keberanian.

c. Pendengaran

Pendengaran adalah proses menerima suara, di mana yang didengar adalah makna suara itu sendiri. Gelombang suara, yang berasal dari getaran molekul dalam udara atau media lain, merupakan stimulus pendengaran. Frekuensi pendengaran manusia berkisar antara 20-20.000 Hz, dan intensitasnya diukur dalam desibel (dB). Suara pada intensitas 120 dB bisa menyakitkan telinga, sementara

percakapan normal sekitar 60 dB bisa menyebabkan gangguan pendengaran jika berlangsung terus-menerus.

d. Penciuman (Pembauan)

Penciuman memainkan peran penting dalam pembentukan perilaku karena memiliki jalur langsung ke otak melalui reseptor di bagian atas hidung (olfactory epithelium). Reseptor ini terhubung langsung ke umbi-umbi olfaktori di otak tanpa sinapsis.

e. Pengecapan

Pengecapan melibatkan rasa manis, asam, asin, dan pahit, serta kombinasi rasa tersebut. Reseptor pengecapan, atau taste buds, terletak di pinggir dan bagian belakang lidah, langit-langit mulut lunak, serta area jakun. Jumlah taste buds cenderung berkurang seiring bertambahnya usia.

f. Rangsangan Indra Kulit

Rangsangan indra kulit mencakup rasa sakit, perabaan, panas, dan dingin, yang dirasakan melalui titik-titik kepekaan tertentu. Sensasi ini dapat berupa rasa sakit, gatal, nyeri, atau kebal.

g. Perhatian

Menurut Notoatmodjo dalam Sari, perhatian adalah kondisi di mana energi psikis terfokus pada suatu objek, yang mencerminkan kesadaran dan aktivasi individu.

h. Tanggapan

Tanggapan adalah hasil dari pengalaman penglihatan, pendengaran, atau penciuman yang tersimpan dalam ingatan. Misalnya, tanggapan ibu hamil terhadap pentingnya pemeriksaan rutin kandungan dapat menghasilkan kebahagiaan selama kehamilan. Tanggapan positif mendorong perilaku berulang, sedangkan tanggapan negatif dapat mendorong perubahan perilaku.

i. Fantasi

Fantasi adalah kemampuan untuk menciptakan tanggapan yang telah ada sebelumnya, meskipun tanggapan baru tidak selalu identik dengan yang lama. Fantasi memungkinkan seseorang memahami kejadian di tempat dan waktu lain, menempatkan diri dalam berbagai konteks budaya dan masalah kehidupan, melarikan diri dari kesulitan, dan menciptakan sesuatu, seperti keinginan untuk memiliki anak cerdas.

j. Ingatan (Memory)

Ingatan adalah kunci dalam proses belajar, memungkinkan seseorang untuk mengingat pengalaman dan menerapkannya dalam komunikasi dan refleksi diri. Tanpa ingatan, proses belajar tidak dapat terjadi.

k. Motif

Motif adalah dorongan internal yang memotivasi seseorang untuk melakukan kegiatan tertentu guna mencapai tujuan. Motif tidak dapat diamati secara langsung tetapi tampak melalui perilaku.

Motif dapat dibedakan menjadi motif bawaan, yang ada sejak lahir tanpa proses belajar seperti dorongan untuk makan, dan motif yang dipelajari, yang timbul dari proses belajar seperti membaca atau bekerja.²²

3. Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Sosial

Manusia adalah makhluk hidup yang paling sempurna dibandingkan makhluk lainnya, berkat akal yang membedakannya dan memberikan kemampuan yang lebih dibanding makhluk lain. Kemampuan ini menyebabkan manusia mengalami perkembangan dan perubahan baik secara psikologis maupun fisiologis. Perubahan ini berdampak pada perkembangan kepribadian dan tingkah laku individu. Pembentukan perilaku tidak terjadi secara otomatis atau tanpa proses; melainkan, selalu melibatkan interaksi sosial dan terkait dengan objek tertentu.²³

Ada dua faktor utama yang mempengaruhi perilaku seseorang, yaitu:

a. Faktor Internal

Faktor internal adalah aspek-aspek yang berasal dari dalam diri manusia itu sendiri atau sesuatu yang sudah dibawa sejak lahir, seperti bakat bawaan. Faktor-faktor internal meliputi:

1. Kecerdasan Emosional dan Kecerdasan Intelektual

²² Dedi Hantono and Diananta Pramitasari, "Aspek Perilaku Manusia Sebagai Makhluk Individu Dan Sosial Pada Ruang Terbuka Publik," *Nature: National Academic Journal of Architecture* 5, no. 2 (December 28, 2018): 85.

²³ Yuliatun Sholikah, "Manusia Dan Tujuan Penciptaannya Menurut Pandangan Islam,".

Kecerdasan emosional memainkan peran penting dalam mempengaruhi perilaku sosial seseorang. Ini sering disebut kecerdasan sosial karena melibatkan pertimbangan aspek sosial secara mendalam. Kecerdasan emosional mencakup empati, kemampuan memotivasi orang lain, dan membina hubungan, yang semuanya berpengaruh besar pada perilaku sosial.

Kecerdasan intelektual juga penting dalam mempengaruhi perilaku sosial. Pengetahuan, ide, keyakinan, dan pertimbangan yang membentuk kesadaran sosial seseorang mempengaruhi perilaku sosial mereka. Ilmu pengetahuan dan teknologi berperan dalam pendidikan dan pemecahan masalah sosial, memengaruhi kualitas moral dan budi pekerti. Namun, jika tidak dikelola dengan baik, nilai-nilai luhur ini bisa berisiko menimbulkan kerugian.

2. Motivasi

Motivasi adalah dorongan yang menggerakkan aktivitas dan tingkah laku menuju tujuan tertentu. Motivasi memberikan alasan bagi seseorang untuk melakukan sesuatu, menjadi pendorong utama dalam perilaku sosial yang termotivasi.

3. Agama

Agama memainkan peran penting dalam mempengaruhi perilaku sosial seseorang. Individu dengan pemahaman agama yang mendalam biasanya menunjukkan perilaku sosial yang baik,

karena agama umumnya mengajarkan kebaikan, termasuk agama Islam yang sangat mendorong perilaku sosial yang positif.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah elemen-elemen dari luar individu yang mempengaruhi perkembangan kepribadian dan keagamaan. Faktor-faktor ini meliputi:

1. Lingkungan Keluarga

Keluarga adalah lingkungan pertama dan utama bagi individu. Dalam keluarga, seseorang menemukan perannya sebagai makhluk sosial dan mulai berinteraksi dengan orang lain. Dinamika dalam kehidupan rumah tangga, seperti cinta, kasih sayang, dan ketenangan, membentuk rasa aman dan percaya diri anak. Sebaliknya, ketidakharmonisan dan pertikaian dalam keluarga dapat tercermin dalam perilaku anak, menyebabkan ketidakstabilan dan ketidakmampuan beradaptasi dengan masyarakat.

Tetapi kalau suasana rumah penuh dengan pertikaian dan hubungan-hubungan yang kacau di antara anggota-anggotanya, Hal itulah tercermin pada perilaku anak, sehingga kekacauan dan ketidakterapan tampak pada perilakunya. Adaptasinya dengan dirinya dan dengan anggota masyarakat menjadi buruk.

2. Lingkungan Masyarakat

Lingkungan masyarakat adalah wadah interaksi individu yang terjalin dalam hubungan sosial. Sosialisasi dalam masyarakat

membentuk sikap dan perilaku sosial anak, karena masyarakat menciptakan berbagai organisasi sosial, kebudayaan, dan agama. Perilaku anak atau remaja sering mencerminkan lingkungan masyarakat tempat mereka berada. Kualitas perilaku sosial anak sangat bergantung pada kualitas masyarakat di sekitarnya.

Perilaku sosial terbentuk melalui interaksi sosial yang dialami individu. Oleh karena itu, penting untuk memilih lingkungan hidup yang baik. Orang tua, guru, dan pemimpin masyarakat harus menciptakan lingkungan sosial yang mendukung perkembangan individu. Penilaian terhadap orang dan perilakunya harus mempertimbangkan faktor internal dan eksternal secara seimbang, bukan hanya berdasarkan rangsangan dari luar atau faktor internal semata.

4. Bentuk-Bentuk Perilaku Sosial di Sekolah

Anandio menjelaskan bahwa perilaku siswa di sekolah dapat dibagi menjadi dua kategori utama:²⁴

1. Perilaku Positif

a. Menghormati Guru

Menghormati guru sama pentingnya dengan menghormati orang tua di rumah. Guru dianggap sebagai orang tua kedua di sekolah karena mereka mendidik dan membimbing siswa, berperan besar dalam pembentukan karakter dan kualitas siswa. Tanpa guru,

²⁴ Anandio.2021.Perilaku Sosial Pada Anak Didik.Rosda:Bandung.

pencapaian pendidikan dan pembentukan manusia berkualitas tidak mungkin terjadi. Sebagai bentuk penghormatan kepada guru, siswa sebaiknya melakukan hal-hal berikut:

- a. Mendengarkan dengan seksama saat pelajaran dimulai.
- b. Memberi salam saat bertemu guru.
- c. Menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik.
- d. Mematuhi aturan sekolah.
- e. Bersikap sopan dan lemah lembut.

b. Tegur Sapa

Dalam interaksi sosial sehari-hari, penting untuk menggunakan bahasa yang sopan dan sesuai norma. Menyapa tetangga, teman, atau siapa pun dengan cara yang ramah dapat mempererat hubungan sosial dan menjalin keakraban. Meskipun terlihat sepele, tegur sapa yang baik membawa manfaat besar, seperti meningkatkan kepekaan terhadap orang lain dan menjaga pikiran positif. Respon yang diterima, baik positif atau negatif, merupakan kesempatan untuk belajar dan meningkatkan diri.

c. Kehadiran disekolah secara rutin

Kehadiran disekolah secara rutin berarti siswa hadir disekolah sesuai dengan jadwal yang sudah ditetapkan. Hadir di sekolah secara rutin adalah perilaku yang baik, beda halnya dengan perilaku bolos sekolah, bolos sekolah sendiri adalah salah satu masalah serius yang sering dihadapi oleh Institusi pendidikan. Siswa yang sering bolos

pelajaran bisa terpengaruh oleh ketergantungan pada gadget. Dalam beberapa kasus, siswa lebih memilih menghabiskan waktu dengan bermain game, menggunakan media sosial, atau menonton video daripada mengikuti pelajaran di kelas. Gadget dapat menjadi gangguan besar yang membuat siswa malas masuk kelas atau bahkan kabur dari pelajaran yang sedang berlangsung, karena mereka lebih tertarik dengan aktivitas online daripada belajar. Maka dari itu, sekolah harus menciptakan lingkungan belajar yang aman, berkomunikasi dengan orang tua, dan memastikan kebijakan sekolah diterapkan dengan baik untuk mengurangi permasalahan ini.

Teman sebaya juga memiliki pengaruh kuat terhadap perilaku siswa, termasuk dalam konteks bolos pelajaran. Jika ada teman yang mengajak bolos untuk bermain gadget bersama, seperti bermain game online atau menonton video di luar kelas, siswa dapat dengan mudah terbujuk. Ajakan ini seringkali datang dari siswa yang juga kecanduan gadget dan mencari teman untuk berbagi kesenangan yang sama, yang kemudian mempengaruhi perilaku sosial siswa tersebut di sekolah.

2. Perilaku Negatif

a. Cara Menyelesaikan Masalah Dengan Teman

1. Menghadapi perbedaan pendapat dengan teman

Penggunaan gadget dapat memperburuk perilaku karna adanya perbedaan pendapat dengan teman. Media sosial atau aplikasi pesan sering menjadi alat untuk menyampaikan ejekan, kritik, atau komentar

negatif kepada teman. Ejekan yang awalnya terjadi di dunia maya dapat berkembang menjadi konflik di dunia nyata, memengaruhi hubungan sosial siswa. Dampak negatifnya, gadget sering digunakan untuk menyebarkan ejekan melalui grup chat, komentar di media sosial, atau unggahan yang menyindir seseorang, yang berisiko memperburuk konflik interpersonal. Sebaliknya, gadget juga dapat digunakan untuk memperbaiki hubungan, misalnya dengan mengirim permintaan maaf atau klarifikasi untuk menghentikan ejekan.

2. Menyelesaikan konflik fisik dengan teman

Penggunaan gadget dapat mempermudah koordinasi untuk perilaku negatif seperti konflik fisik dengan teman. Siswa dapat menggunakan aplikasi chat untuk merencanakan pertemuan atau mengajak teman terlibat dalam konflik fisik. Gadget memfasilitasi penyebaran provokasi melalui pesan atau video yang memanaskan situasi antar kelompok siswa. Provokasi yang dibagikan di media sosial sering memicu emosi, memperbesar kemungkinan tawuran, dan di sisi lain, gadget juga dapat digunakan untuk mencegah tawuran, misalnya dengan melaporkan rencana konflik kepada guru atau orang tua.

3. Menangani situasi gaduh dikelas

Gadget sering menjadi sumber gangguan yang memicu situasi gaduh di kelas. Siswa yang menggunakan gadget untuk bermain game,

menonton video, atau membuka media sosial saat pelajaran berlangsung dapat mengganggu suasana belajar.

Siswa yang asyik dengan gadget seringkali mengabaikan aturan kelas, berbicara dengan teman tentang konten hiburan, atau memutar suara keras, sehingga menimbulkan keributan-keributan, dan di sisi lain gadget sebenarnya bisa digunakan secara produktif untuk mencari informasi yang relevan dengan pelajaran, membantu siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar, sehingga menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif.

B. Penggunaan Gadget

1. Pengertian Gadget

Gadget adalah perangkat elektronik canggih yang dirancang untuk berbagai fungsi, salah satunya adalah berkomunikasi. Menurut Indrawan, istilah gadget berasal dari bahasa Inggris dan merujuk pada perangkat elektronik kecil dengan fungsi khusus yang memungkinkan pengguna mengakses berbagai informasi terbaru menggunakan teknologi dan fitur modern, sehingga mempermudah kehidupan sehari-hari. Puspita menambahkan bahwa gadget merupakan indikasi kemajuan pesat dalam dunia teknologi.²⁵

Kurniati menjelaskan bahwa gadget adalah alat yang canggih dengan berbagai aplikasi yang menyediakan berita, jejaring sosial, hobi, dan hiburan. Rosianti juga menyebutkan bahwa gadget adalah bentuk terbaru

²⁵ July Trisnawati Hutabarat et al., "Pengabdian Masyarakat Kepada Pemuda Awal Mengenai Dampak Gadget Di SMK ST.Nahanson Parapat Sipoholon," *Perigel: Jurnal Penyuluhan Masyarakat Indonesia* 1, no. 4 (December 8, 2022): 14–25.

dari teknologi komunikasi yang terus diperbarui setiap hari, menjadikannya sangat praktis bagi penggunanya.²⁶

Dari penjelasan-penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa gadget adalah perangkat elektronik mutakhir yang tidak hanya berfungsi dalam hal komunikasi tetapi juga dilengkapi dengan berbagai aplikasi yang membuat hidup lebih efisien.

2. Manfaat Penggunaan Gadget

Menurut Syahyudin, manfaat penggunaan gadget dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Komunikasi

Dalam era globalisasi yang berkembang pesat, gadget telah membuat komunikasi menjadi lebih mudah, cepat, dan efisien. Kemajuan teknologi ini memungkinkan interaksi yang lebih praktis dan efektif.

b. Sosial

Gadget yang canggih kini menawarkan berbagai fitur dan aplikasi untuk berbagi berita, informasi, dan cerita. Dengan demikian, gadget mempermudah proses memperluas jaringan sosial dan menjalin hubungan dengan teman dan kerabat yang jauh dengan cepat.

²⁶ Kurniati, Dian. 2021. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa. Jurnal Ilmu Pendidikan. Grobogan: Universitas Pahlawan (Vol:2 No1)

c. Pendidikan

Kemajuan teknologi memungkinkan peserta didik untuk belajarkan kapan saja dan di mana saja tanpa terikat oleh batasan ruang kelas. Gadget mempermudah akses ke berbagai sumber informasi dan materi pembelajaran, sehingga tidak perlu lagi bergantung pada kunjungan ke perpustakaan yang mungkin jauh.²⁷

3. Efek Negatif Penggunaan Gadget

Menurut Haviva Evi Nur Kholifah, beberapa dampak negatif dari penggunaan gadget adalah sebagai berikut:

- a. Gadget dapat menyebabkan pemborosan waktu yang seharusnya dapat digunakan untuk aktivitas yang lebih bermanfaat dan mendukung perkembangan serta hal-hal yang lebih penting.
- b. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menimbulkan masalah kesehatan fisik, seperti gangguan pada tubuh.
- c. Banyaknya fitur dan aplikasi pada gadget yang tidak sesuai dengan usia anak bisa menyebabkan perilaku yang menyimpang.
- d. Penggunaan gadget dalam jarak dekat secara terus-menerus dapat merusak kesehatan mata. Selain itu, aplikasi dan fitur pada gadget dapat mengurangi minat anak dalam berinteraksi sosial, seperti bermain dengan teman atau berpartisipasi dalam kegiatan lain.²⁸

²⁷ Syahyudin, "Pengaruh Penggunaan Gadget Dengan Pola Interaksi Sosial Remaja Di Kabupaten Rokan Hulu Provinsi Riau," *Jurnal Keperawatan Abdurrah* 7, no. 2 (December 29, 2023): 50–54.

²⁸ Haviva Evi Nur Kholifah and Zita Atzmardina, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Ketajaman Mata Murid Kelas VIII-IX SMP N 1 Karanganyar" 4 (2023).

4. Indikator Penggunaan Gadget

Menurut Walid, indikator penggunaan gadget meliputi:

a. Mencari Informasi

Penggunaan gadget yang berkaitan dengan akses ke informasi, baik untuk tujuan belajar atau pengembangan pengetahuan umum. Misalnya, penggunaan gadget untuk mencari bahan belajar, membaca artikel, atau menonton video edukasi.

b. Menambah Kreativitas

Gadget bisa digunakan untuk aplikasi atau aktivitas yang meningkatkan kreativitas, seperti mengedit video, gambar, atau menggunakan aplikasi desain grafis. Hal ini mengukur sejauh mana siswa menggunakan gadget untuk aktivitas kreatif.

c. Penggunaan Gadget Saat Belajar

Gadget dapat mengalihkan perhatian siswa dari kegiatan belajar, terutama karena aplikasi media sosial, permainan, atau konten hiburan. Indikator ini mengukur bagaimana gadget mengurangi fokus siswa terhadap pelajaran.

1. Kualitas Tidur

Penggunaan gadget yang berlebihan, terutama pada malam hari, sering kali menyebabkan gangguan tidur pada siswa. Hal ini terjadi karena siswa menggunakan gadget untuk bermain game, menonton video, atau berselancar di media sosial hingga larut malam, yang pada akhirnya mengurangi waktu tidur

mereka. Dampak terhadap perilaku sosialnya kurang tidur membuat siswa menjadi mudah lelah, tidak fokus, dan kurang produktif saat belajar di kelas. Siswa yang mengantuk cenderung menarik diri dari interaksi sosial dengan teman dan guru, sehingga hubungan sosial mereka terganggu.

Gadget yang menjadi pengalih perhatian pada malam hari dapat menurunkan kualitas dan kuantitas tidur siswa, sehingga memengaruhi perilaku sosial dan akademik mereka.

2. Tingkat Konsentrasi

Penggunaan gadget di luar kontrol sering kali menjadi gangguan utama bagi konsentrasi belajar siswa, baik di rumah maupun di kelas. Notifikasi dari media sosial, game, atau aplikasi hiburan lainnya sering mengalihkan perhatian siswa dari proses belajar. Dampak terhadap perilaku sosial dan belajarnya siswa yang terganggu oleh gadget sulit fokus pada pelajaran, sehingga prestasi akademik mereka menurun. Ketidakmampuan untuk berkonsentrasi menyebabkan siswa pasif dalam diskusi kelas atau kelompok belajar, menghambat interaksi dengan teman dan guru.

3. Motivasi Belajar

Gadget dengan berbagai fitur hiburannya, seperti media sosial, game online, dan video streaming, sering kali membuat siswa lebih memilih kegiatan tersebut daripada belajar.

Akibatnya, siswa menjadi malas untuk membuka buku atau mengerjakan tugas sekolah.

Dampak terhadap perilaku sosialnya ketika siswa malas belajar karena terlalu sering menggunakan gadget, mereka cenderung mendapatkan nilai rendah, yang dapat memengaruhi rasa percaya diri mereka saat berinteraksi dengan teman.

Gadget memberikan dampak negatif ketika digunakan secara berlebihan, terutama jika mengganggu pola tidur dan membuat siswa malas belajar. Kedua hal ini tidak hanya memengaruhi prestasi akademik, tetapi juga kemampuan siswa dalam bersosialisasi, berinteraksi, dan membangun hubungan yang sehat dengan lingkungan sosialnya. Ketergantungan pada gadget untuk hiburan membuat siswa kehilangan minat dalam diskusi atau kerja kelompok, sehingga mereka menjadi kurang aktif dalam interaksi sosial.

d. Pengaruh gadget terhadap sikap sehari-hari

Gadget bisa memengaruhi perilaku sosial anak, baik secara positif (misalnya meningkatkan empati melalui konten yang menginspirasi) atau negatif (misalnya membuat anak menjadi lebih agresif atau suka menyendiri).²⁹

²⁹ Walid, Ahmad. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Siswa. 2020.

C. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial

Manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat hidup secara terisolasi dan selalu memerlukan dukungan atau bantuan dari orang lain dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini memunculkan komunikasi antar individu dan membentuk perilaku sosial.³⁰ Soekanto menjelaskan bahwa perilaku sosial adalah fondasi dari proses sosial yang terjadi karena adanya hubungan sosial yang dinamis, termasuk hubungan antara individu, antara kelompok, atau antara individu dengan kelompok.³¹

Hurlock menyatakan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengurangi interaksi langsung antar siswa, sehingga mengganggu perkembangan kemampuan sosial mereka.

Sejalan dengan penjelasan tersebut, panduan operasional penyelenggaraan bimbingan dan konseling di Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas menyebutkan bahwa bimbingan dan konseling berperan penting dalam layanan sosial. Proses ini melibatkan bantuan dari guru bimbingan dan konseling untuk membantu siswa memahami lingkungan mereka, berperilaku sosial secara positif, berinteraksi dengan terampil, mengatasi masalah sosial yang dihadapi, dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial untuk mencapai kebahagiaan dalam hidup.

Lestari menyatakan bahwa penggunaan gadget yang tidak teratur dapat mengganggu proses perilaku sosial, sementara Fitriana menambahkan

³⁰ Ashifa, Yulianti, and Wahyuningsih, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial dan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar."

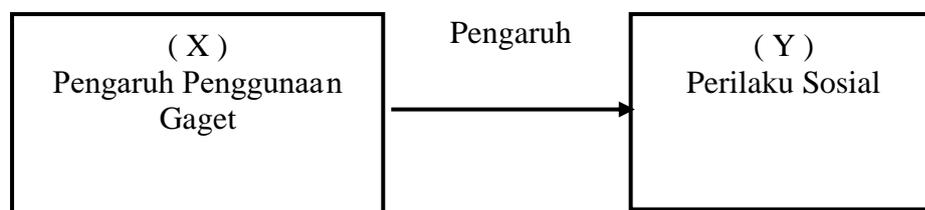
³¹ Soekanto, "Pengantar Sosiologi_ Interaksi Individu Dengan Individu, Individu Dengan ... - H. Sri Jaya Lesmana, S.H., M.H., Inas Sofia Latif, S.H.-Googlebuku,".

bahwa gadget, sebagai perangkat kecil yang relatif baru, dapat menawarkan hiburan menarik bagi penggunanya.³²

D. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan alur atau pola berpikir yang digunakan oleh peneliti sebagai landasan dalam melaksanakan penelitian terhadap objek yang dituju. Dengan demikian, kerangka pemikiran adalah pola berpikir yang diadopsi peneliti untuk melakukan penelitian terhadap suatu objek, yang membantu dalam menjawab rumusan masalah dan mencapai tujuan penelitian.³³

Berdasarkan uraian diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa kerangka berpikir merupakan alur atau pola berpikir yang digunakan sebagai landasan dalam melaksanakan penelitian terhadap objek yang dituju. Kerangka berpikir ini membantu peneliti dalam menjawab rumusan masalah dan mencapai tujuan penelitian.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

Keterangan :

X :Variabel bebas (Pengaruh Penggunaan Gadget)

1. Mencari informasi

³² Lestari. 2022. Pengaruh Gadget pada Interaksi Sosial Dalam Keluarga. Jurnal Prosiding Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat. Sumedang: Universitas Padjadjaran (Vol:2 No:2)

³³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2018).

2. Menambah kreativitas
3. Penggunaan gadget saat belajar
4. Pengaruh gadget terhadap sikap sehari-hari

Y : Variabel terikat (Perilaku Sosial)

1. Bertegur sapa
2. Kehadiran disekolah secara rutin
3. Cara menyelesaikan masalah dengan teman

Hipotesis Penelitian

Hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa di SMP Negeri 3 Batanghari.

H_1 : Ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa di SMP Negeri 3 Batanghari.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian ini mencakup keseluruhan proses pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, termasuk pengumpulan dan pengolahan data sesuai dengan masalah dan tujuan penelitian di SMP Negeri 3 Batanghari. Jenis penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Menurut Jaya mengatakan bahwa penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang dapat dicapai dengan menggunakan beberapa prosedur statistik atau menggunakan cara-cara lain dari kuantifikasi (pengukuran).³⁴ Pendekatan kuantitatif lebih memusatkan perhatian pada gejala-gejala atau fenomena-fenomena karakteristik tertentu di dalam sebuah kehidupan manusia, yang disebut dengan variabel.

Pendekatan kuantitatif juga pada hakekatnya berhubungan dengan variabel-variabel yang dianalisis menggunakan teori yang objektif. Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menguji teori dan meneliti adanya hubungan antar variabel kemudian diukur menggunakan instrumen dan prosedur statistik.³⁵ Untuk metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *expost-facto jenis korelasi*.

³⁴ Jaya, Mertha. 2020. Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.

³⁵ M Makhrus Ali et al., "Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Penerapan Nya Dalam Penelitian," *Education Journal*. 2, no. 2 (2022).

B. Definisi Operasional Variabel

Definisi Operasional Variabel adalah deskripsi mengenai variabel yang dirumuskan berdasarkan karakteristik dan indikator yang digunakan dalam sebuah penelitian sebagai acuan untuk mengumpulkan data. Definisi operasional juga dapat diartikan sebagai proses mendefinisikan variabel secara operasional berdasarkan karakteristik yang diamati, yang memungkinkan peneliti untuk melakukan observasi atau pengukuran secara tepat terhadap suatu objek atau fenomena.³⁶

Dari pendapat di atas dapat diambil kesimpulan yakni sesuatu gambaran yang akan diteliti. Berdasarkan penjabaran di atas, maka definisi operasional variabel dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa”. Ini terdapat 2 variabel, yaitu satu variabel bebas (Independent) dan satu variabel terikat (dependent).

1. Variabel Bebas (X)

Variabel bebas merupakan variabel yang menjadi penyebab terjadinya perubahan pada variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah *Pengaruh Penggunaan Gadget*.

2. Variabel Terikat (Y)

Variabel Terikat adalah variabel yang dipengaruhi variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Perilaku Sosial. Perilaku sosial yang dimaksud dalam penelitian ini adalah bagaimana individu berinteraksi dan berperilaku dalam konteks sosial, yang dapat mencakup

³⁶Dodiet Aditya Setyawan, *Hipotesis Dan Variabel Penelitian*, Tahta Media Group, 2021.

berbagai aspek seperti komunikasi, kerjasama, kepatuhan terhadap norma-norma sosial, dan respons terhadap situasi sosial.

C. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah jumlah keseluruhan subyek penelitian.³⁷ Populasi penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu seluruh siswa kelas VIII A-VIII F di SMP Negeri 3 Batanghari dengan jumlah 189 siswa. Di bawah ini peneliti menyajikan populasi penelitian ini.

Tabel 3.1
Rincian Jumlah Populasi

| No | Kelas | Laki – Laki | Perempuan | Jumlah Siswa |
|---------------|-------|-------------|-----------|--------------|
| 1. | VIIIA | 16 | 16 | 32 |
| 2. | VIIIB | 15 | 16 | 31 |
| 3. | VIIIC | 16 | 15 | 31 |
| 4. | VIIID | 15 | 17 | 32 |
| 5. | VIIIE | 17 | 14 | 31 |
| 6. | VIIIF | 15 | 17 | 32 |
| Jumlah | | 94 | 95 | 189 |

Sumber : rincian jumlah populasi siswa SMP Negeri 3 Batanghari

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Jika populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi karena ada keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi yang mewakili.³⁸

³⁷ Suryabrata, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Rajawali Press, 2012).

³⁸ Suryabrata.54

3. Teknik Pengambilan Sampel

Pengambilan sampel ini harus dilakukan sedemikian rupa sehingga sampel yang benar-benar dapat mewakili (*Representative*) dan dapat menggambarkan populasi sebenarnya. Metode *sampling* yang digunakan pada penelitian ini adalah *proportional random sampling*. *Proportional random sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang dilakukan dengan mengambil wakil-wakil dari setiap kelompok dalam populasi secara acak. Jumlah wakil yang diambil disesuaikan dengan jumlah anggota subjek di masing-masing kelompok.

Untuk penentuan jumlah sampel dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rumus Slovin yaitu sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N \cdot e^2}$$

Keterangan:

n= Jumlah sampel representatif yang diperlukan

N= Jumlah populasi keseluruhan

e= tingkat signifikansi (error) yang ditetapkan (0,05)

$$n = \frac{189}{1 + 189 \cdot 0,05^2}$$

$$n = 128,31$$

Dari hasil perhitungan menggunakan rumus Slovin didapatkan jumlah sampel sebanyak 128,31. Dari jumlah sampel (128 responden) kemudian untuk menentukan jumlah masing-masing setiap kelas yaitu

kelas VIII A-VIII F yaitu menggunakan teknik *proportionate random sampling* dengan rumus sebagai berikut:³⁹

$$n_i = \frac{N_i}{N} n$$

Keterangan

n_i = Jumlah sampel menurut stratum

n = Jumlah sampel seluruhnya

N_i = Jumlah populasi menurut stratum

N = Jumlah populasi seluruhnya

$$\text{Kelas VIII A} = \frac{32}{189} \times 128 = 21,84 \text{ dibulatkan menjadi } 22$$

$$\text{Kelas VIII B} = \frac{31}{189} \times 128 = 21,15 \text{ dibulatkan menjadi } 21$$

$$\text{Kelas VIII C} = \frac{31}{189} \times 128 = 21,15 \text{ dibulatkan menjadi } 21$$

$$\text{Kelas VIII D} = \frac{32}{189} \times 128 = 21,84 \text{ dibulatkan menjadi } 22$$

$$\text{Kelas VIII E} = \frac{31}{189} \times 128 = 21,15 \text{ dibulatkan menjadi } 21$$

$$\text{Kelas VIII F} = \frac{32}{189} \times 128 = 21,84 \text{ dibulatkan menjadi } 22$$

Tabel 3.2
Sampel Siswa Per-Kelas

| Kelas | Jumlah Siswa |
|--------------|---------------------|
| VIII A | 22 |
| VIII B | 21 |
| VIII C | 21 |
| VIII D | 22 |
| VIII E | 21 |
| VIII F | 22 |
| Total | 129 Siswa |

³⁹ Imam Santoso and Harries Madiistriyatno, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Tangerang: Indigo Media, 2021), 120.

Untuk minimal jumlah sampel dengan tingkat signifikansi (error) 0,05 adalah 128 responden akan tetapi untuk pembagian perkelas menggunakan teknik *proportionate random sampling* dapat dibulatkan menjadi 129 responden.

D. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik-teknik yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data yaitu:

1. Angket

Pengembangan kisi-kisi angket merupakan bagian penting dalam penelitian, di mana instrumen digunakan untuk mengukur fenomena alam atau sosial yang sedang diteliti. Fenomena ini merujuk pada variabel penelitian yang menjadi dasar penyusunan instrumen. Variabel-variabel tersebut memiliki definisi operasional yang kemudian dipecah menjadi indikator-indikator yang akan diukur. Indikator-indikator ini selanjutnya dijabarkan menjadi butir-butir pertanyaan atau pernyataan. Agar penyusunan instrumen lebih mudah, diperlukan kisi-kisi instrumen sebagai panduan.⁴⁰

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Instrumen Penggunaan Gadget

| Variabel | Indikator | Deskriptor | No item | | Jumlah |
|-------------------|-------------------|---------------------------|---------|---|--------|
| | | | + | - | |
| Penggunaan gadget | Mencari informasi | 1. Mencari sumber belajar | 1,2,4 | 3 | 4 |
| | Menambah | 1. kreatif | 5,6,8 | 7 | 4 |

⁴⁰ Anggy Giri Prawiyogi et al., "Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 1 (January 30, 2021): 446–52, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>.

| | | | | | |
|--|--|---|-------------------------------|---------------|---|
| | Kreativitas | | | | |
| | Penggunaan gadget saat belajar | 1. Kualitas tidur 2. Tingkat konsentrasi 3. Malas belajar | 11,12 | 9,10 13,14 | 6 |
| | Pengaruh gadget terhadap sikap sehari-hari | 1. Solidaritas 2. suka menyendiri 3. agresif 4. empati 5. simpati | 15,16 17 19 20 22 | 18 21 | 8 |

Tabel 3.4
Kisi-kisi Instrumen Perilaku Sosial

| Variabel | Indikator | Deskriptor | No item | | Jumlah |
|-----------------|---|---|----------------------|----------------|--------|
| | | | + | - | |
| Perilaku social | Bertegur sapa | - Bertegur sapa - Bertegur sapa dengan guru | 1,2 5,6 | 3,4 7 | 7 |
| | Kehadiran disekolah secara rutin | - Mengikuti pelajaran sesuai jadwal - Respons terhadap ajakan teman | 8,9 11,12, 13 | 10 14 | 7 |
| | Cara menyelesaikan masalah dengan teman | - Menghadapi perbedaan pendapat dengan teman - Menyelesaikan konflik dengan teman - Menangani situasi gaduh dikelas | 15,16 18,19 21 | 17 20 22 | 8 |

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sarana yang dipergunakan dalam memperoleh data yang berasal langsung dari tempat penelitian, yang meliputi buku-buku relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-toto dan data relevan lainnya berkaitan dengan penelitian.⁴¹ Data dokumentasi yang diambil seperti jumlah peserta didik kelas VIII dan profil sekolah SMP Negeri 3 Batanghari.

3. Skala Pengukuran

Pada penelitian ini skala yang dipakai adalah skala likert. Likert cocok digunakan untuk menilai perilaku, kebiasaan atau preferensi yang kompleks atau mengandung konflik. Pada skala likert di dalam pilihannya memiliki jawaban yaitu Selalu (SL), Sering (SR), Kadang-kadang (KD), Jarang (JR), dan Tidak Pernah (TP). Pada setiap jawaban responden dalam angket diberi skor. Skor tersebut dikelompokkan berdasarkan pada skor pertanyaan positif dan skor pertanyaan negatif. Berikut ini merupakan skor penilaian skala likert.

Tabel 3.5
Skor Skala Likert

| Alternatif Jawaban | Skor Favoriable (+) | Skor Unfavoriable (-) |
|---------------------------|----------------------------|------------------------------|
| Selalu (SL) | 5 | 1 |
| Sering (SR) | 4 | 2 |
| Kadang-kadang (KD) | 3 | 3 |
| Jarang (JR) | 2 | 4 |
| Tidak Pernah (TP) | 1 | 5 |

⁴¹Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2014).

E. Instrument Penelitian

Menurut Purwanto, instrumen penelitian pada dasarnya adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Instrumen penelitian disusun sesuai dengan tujuan pengukuran dan teori yang menjadi dasar. Setiap instrumen penelitian dirancang untuk tujuan penelitian tertentu sehingga tidak dapat digunakan oleh penelitian lain, sehingga peneliti harus merancang instrumen sendiri yang akan digunakan.⁴² Instrument penelitian ini menggunakan:

1. Uji Validitas

Uji validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan kevalidan atau keakuratan suatu instrumen.⁴³ Instrument yang digunakan untuk mengukur suatu objek harus efektif, sesuai, tepat, dan akurat. Uji validitas dilakukan pada kuisioner atau angket untuk memastikan apakah alat ukur yang telah dibuat dapat digunakan dengan benar.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas mengacu pada konsistensi atau stabilitas skor pada suatu instrument penelitian yang oleh orang yang sama pada waktu yang berbeda. Memiliki persamaan dengan uji validitas, pada penelitian ini juga menggunakan angket sebagai uji coba. Perhitungan untuk mencari reliabilitas dapat menggunakan rumus korelasi *alpha cronbach* sebagai berikut.

⁴² Purwanto et al., *Metodologi Penelitian*, 2023.

⁴³ Widodo et al.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \cdot \left(1 - \frac{\sum \sigma_i}{\sigma_{total}} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = Relibialitas instrument

$\sum \sigma_i$ = Varian skor tiap – tiap item

σ_{total} = Varian total

n = Banyak soal

3. Hasil Perhitungan Uji Validitas

Tabel 3.6
Hasil Uji Validitas Angket

| No | Pernyataan | R _{tabel} (df=N-2) | R _{hitung} | Keterangan |
|-----|------------|--------------------------------|---------------------|------------|
| 1. | Item X.1 | 0,422 | 0,487 | Valid |
| 2. | Item X.2 | 0,422 | 0,502 | Valid |
| 3. | Item X.3 | 0,422 | 0,461 | Valid |
| 4. | Item X.4 | 0,422 | 0,512 | Valid |
| 5. | Item X.5 | 0,422 | 0,528 | Valid |
| 6. | Item X.6 | 0,422 | 0,624 | Valid |
| 7. | Item X.7 | 0,422 | 0,565 | Valid |
| 8. | Item X.8 | 0,422 | 0,537 | Valid |
| 9. | Item X.9 | 0,422 | 0,457 | Valid |
| 10. | Item X.10 | 0,422 | 0,478 | Valid |
| 11. | Item X.11 | 0,422 | 0,624 | Valid |
| 12. | Item X.12 | 0,422 | 0,484 | Valid |
| 13. | Item X.13 | 0,422 | 0,523 | Valid |
| 14. | Item X.14 | 0,422 | 0,485 | Valid |
| 15. | Item X.15 | 0,422 | 0,574 | Valid |
| 16. | Item X.16 | 0,422 | 0,544 | Valid |
| 17. | Item X.17 | 0,422 | 0,537 | Valid |
| 18. | Item X.18 | 0,422 | 0,567 | Valid |
| 19. | Item X.19 | 0,422 | 0,709 | Valid |
| 20. | Item X.20 | 0,422 | 0,479 | Valid |
| 21. | Item X.21 | 0,422 | 0,621 | Valid |
| 22. | Item X.22 | 0,422 | 0,479 | Valid |
| 23. | Item Y.1 | 0,422 | 0,501 | Valid |
| 24. | Item Y.2 | 0,422 | 0,461 | Valid |
| 25. | Item Y.3 | 0,422 | 0,543 | Valid |
| 26. | Item Y.4 | 0,422 | 0,484 | Valid |
| 27. | Item Y.5 | 0,422 | 0,516 | Valid |
| 28. | Item Y.6 | 0,422 | 0,542 | Valid |

| No | Pernyataan | R _{tabel} (df=N-2) | R _{hitung} | Keterangan |
|-----|------------|--------------------------------|---------------------|------------|
| 29. | Item Y.7 | 0,422 | 0,487 | Valid |
| 30. | Item Y.8 | 0,422 | 0,503 | Valid |
| 31. | Item Y.9 | 0,422 | 0,468 | Valid |
| 32. | Item Y.10 | 0,422 | 0,560 | Valid |
| 33. | Item Y.11 | 0,422 | 0,507 | Valid |
| 34. | Item Y.12 | 0,422 | 0,546 | Valid |
| 35. | Item Y.13 | 0,422 | 0,410 | Valid |
| 36. | Item Y.14 | 0,422 | 0,557 | Valid |
| 37. | Item Y.15 | 0,422 | 0,479 | Valid |
| 38. | Item Y.16 | 0,422 | 0,550 | Valid |
| 39. | Item Y.17 | 0,422 | 0,585 | Valid |
| 40. | Item Y.18 | 0,422 | 0,515 | Valid |
| 41. | Item Y.19 | 0,422 | 0,470 | Valid |
| 42. | Item Y.20 | 0,422 | 0,451 | Valid |
| 43. | Item Y.21 | 0,422 | 0,456 | Valid |
| 44. | Item Y.22 | 0,422 | 0,598 | Valid |

Sumber: Data diolah dengan program SPSS versi 25 pada November 2024

Berdasarkan hasil diatas dapat disimpulkan bahwa dari 44 instrumen penelitian semua item dinyatakan valid.

4. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Adapun hasil uji reliabilitas penelitian ini dapat dilihat pada hasil output menggunakan alat bantu *IBM SPSS Statistics 25* dibawah ini:

Tabel 3.7
Hasil Uji Reliabilitas

| Reliability Statistics | |
|------------------------|------------|
| Cronbach's Alpha | N of Items |
| ,936 | 44 |

Sumber: Data diolah dengan program SPSS versi 25 pada November 2024

Dari perhitungan uji reliabilitas *Alpha Cronbach's* menggunakan *IBM SPSS Statistics 25* diatas, nilai *cronbach's alpha* adalah 0,936. Syarat suatu instrumen dikatakan reliabel apabila :

- a) Jika nilai *cronbach's alpha* > 0,60, maka suatu instrumen reliabel.

b) Jika nilai *cronbach's alpha* $< 0,60$, maka suatu instrumen tidak reliabel.

Berdasarkan dasar pengambilan keputusan diatas, intrumen dalam penelitian ini reliabel, karena nilai *cronbach's alpha* $0,936 > 0,60$. Artinya bahwa instrumen tersebut reliabel sehingga dapat digunakan dalam penelitian.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses mengatur dan mengelompokkan data ke dalam pola, kategori, dan unit-unit informasi dasar untuk mengidentifikasi tema-tema yang muncul dan untuk merumuskan hipotesis kerja berdasarkan data yang dikumpulkan. Proses ini dimulai dengan memeriksa semua data yang terkumpul dari berbagai sumber seperti wawancara, pengamatan lapangan, catatan pribadi, dokumen resmi, foto, dan lain-lain. Dengan kata lain, analisis data membantu peneliti untuk memahami dan menarik kesimpulan dari informasi yang terkumpul dalam penelitian mereka.⁴⁴ Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk kepastian apakah data mempersyaratkan distribusi normal sehingga dapat ditetapkan dengan teknik statistik. Uji normalitas menggunakan alat uji satu sampel Kolmogorov smirnov (K-S), yaitu suatu alat uji Goodness of Fit untuk

⁴⁴ Aan Anisah and Ezi Nur Azizah, "Pengaruh Penggunaan Buku Teks Pelajaran Dan Internet Sebagai Sumber Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS (Eksperimen Kuasi Pada Kelas VII Di SMP Negeri 1 Palimanan Kabupaten Cirebon)," *Jurnal Logika* 18, no. 3 (2016): 1–18.

distribusi normal yang dilaksanakan dengan membandingkan skor observasi dengan satu sebaran teoritis tertentu bantuan *IBM SPSS Statistics 25* Uji (K-S) menetapkan apakah skor-skor dalam sampel dapat dianggap berasal dari populasi yang sama dengan distribusi teoritis tertentu.

Maka kriteria menentukan normal tidaknya kurva mempedomani signifikansi 0,05 Dengan kriteria tafsiran:

- 1) Jika nilai signifikan yang diperoleh > 0.05 maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai signifikan yang diperoleh $< 0,05$ maka sampel bukan berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah dua atau lebih kelompok data sampel yang berasal dari populasi memiliki variansi yang sama dengan tingkat signifikansi lebih besar dari 0,05 ($\alpha > 0,05$). Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi *IBM SPSS Statistics 25*.

3. Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah ada hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat. Uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah dua variabel menunjukkan hubungan yang linear atau tidak. Uji linearitas sesungguhnya adalah untuk menganalisis apakah kedua variabel memiliki keterkaitan yang searah atau

tidak. Kedua data dikatakan linear apabila penambahan pada variabel X akan menyebabkan perubahan yang konstan yang searah variabel Y.

Dalam pengujian annova melalui bantuan program *IBM SPSS Statistics* 25 banyak hasil pengujian yang dapat ditampilkan dengan dasar pengambilan keputusan dilihat dari tabel annova terutama nilai signifikansi asimtotik pada *linierity* dan *devination from linierity*. Data dapat dikatakan benar apabila:

- 1) Dilihat dari nilai signifikansi, antara lain:
 - a) Apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka data kedua variable linier
 - b) Apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka data kedua variable tidak linier.
- 2) Dilihat dari nilai F hitung dan F tabel, antara lain:
 - a) Apabila nilai F hitung $< F$ tabel maka data kedua linier
 - b) Apabila nilai F hitung $> F$ tabel maka data kedua variable tidak linier.

4. Uji Hipotesis

a. Uji regresi linier sederhana

Uji regresi linier sederhana merupakan regresi yang mempunyai suatu variable independen (X) dan Variabel dependen (Y). Analisis regresi sederhana ini mempunyai tujuan uji menguji pengaruh antara variable X terhadap variable Y. peneliti memakai uji regresi linier sederhana karena dapat menguji terdapat pengaruh

perhatian orang tua (X) ada atau tidaknya terhadap perilaku siswa (Y). Sehingga digunakan analisis regresi linier sederhana sebagai uji hipotesis.

Dalam menguji ada atau tidaknya pengaruh penggunaan X dan Y terhadap perilaku siswa di SMP Negeri 3 Batanghari sehingga menggunakan uji regresi linier sederhana untuk hipotesisnya. Dalam pengujian regresi linier sederhana ini dapat menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\hat{Y} = \alpha + bx$$

Keterangan :

X : Variabel Terikat

\hat{Y} : Variabel bebas

α dan b : Konstan

Adapun perhitungan data dalam penelitian ini menggunakan bantuan program aplikasi *IBM SPSS Statistics 25*. Langkah-langkah regresi linier sederhana yaitu sebagai berikut:

- a) Buka aplikasi *IBM SPSS*
- b) Masukkan data pada *Data View*.
- c) Pilih menu *Analyze*, lalu pilih sub menu *Regression*, kemudian *Linier*.
- d) Masukkan variabel yang akan diuji, ada variabel Y ke bagian *Dependent* dan variabel X ke *Independent*.
- e) Terakhir klik OK.

b. Koefisien determinasi

Koefisien determinasi merupakan ukuran untuk mengetahui kesesuaian atau ketepatan antara nilai dugaan atau garis regresi dengan data sampel. Setelah data terkumpul selanjutnya menganalisis data-data dengan menggunakan persentase (%). Menurut Sugiyono, persentase dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:⁴⁵

$$P = \frac{\sum f}{n} = x100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

f = Jumlah frekuensi jawaban

n = Jumlah keseluruhan responden

Untuk penafsiran mengolah data persentase menurut sutja, kriteria penafsiran presentasi sebagai berikut :⁴⁶

Tabel 3.9
Kriteria Penafsiran Persentase

| No | Persentase | Aspek Kualitas |
|----|------------|----------------|
| 1 | 89 - 100% | Sangat Baik |
| 2 | 60 - 88% | Baik |
| 3 | 41 - 59% | Sedang |
| 4 | 12 - 40% | Kurang Baik |
| 5 | . < 12 % | Tidak Baik |

⁴⁵ Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&d. Bandung: Alfabeta.

⁴⁶ Sutja, A. Dkk. 2021. Penulisan Skripsi Untuk Prodi Bimbingan dan Konseling. Yogyakarta: Wahana Resolusi.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

a. Sejarah Singkat SMP Negeri 3 Batanghari

SMP Negeri 3 Batanghari Lampung Timur didirikan oleh pemerintah pada tahun 2004. SMP Negeri 3 Batanghari Lampung Timur terletak di Jln. Harjo Sudarmo 1 Desa Bumiharjo 39 Polos Kecamatan Batanghari Lampung Timur. SMP Negeri 3 Batanghari Lampung Timur didirikan oleh pemerintah oleh luas tanah 10.000 m², luas bangunan 1.107 m², luas halaman 3.000 m², luas lapangan olahraga 350 m² dan luas kebun 5.543 m². SMP Negeri 3 Batanghari Lampung Timur mulai mendapat izin operasional pada 1 Oktober 2003 dan beroperasi pada 30 September tahun 2004/2005.⁴⁷

Dari awal sampai sekarang SMP Negeri 3 Batanghari Lampung Timur telah mengalami pergantian kepala sekolah. Adapun daftar nama-nama kepala sekolah SMP Negeri 3 Batanghari Lampung Timur dari awal hingga sekarang sebagai berikut:

Tabel 4.1
Nama-Nama Kepala Sekolah SMP Negeri 3 Batanghari Lampung Timur

| No | Nama | Tahun Periode |
|----|--------------------|---------------|
| 1. | Drs. Sunardi | 2005-2009 |
| 2. | Dra. R. Sunaryanti | 2009-2011 |
| 3. | Hj. Ngatemi, S.Pd | 2011-2014 |

⁴⁷ Dokumentasi SMP Negeri 3 Batanghari, yang diperoleh pada tanggal 17 November 2024

| No | Nama | Tahun Periode |
|----|------------------------------|---------------|
| 4. | Mursidi, S.Pd | 2014 – 2017 |
| 5. | Ahmad Saidi, S.Pd., M.M | 2017 – 2022 |
| 6. | Febrika Antrisia, S.Pd.,M.Pd | 2023-Sekarang |

b. Visi Dan Misi SMP Negeri 3 Batanghari Lampung Timur

1) Visi SMP Negeri 3 Batanghari Lampung Timur

Menjadi sekolah idaman dengan indikator :

- a) Unggul dibidang akademik
- b) Unggul dibidang non akademik
- c) Unggul dalam menjalankan ibadah

2) Misi SMP Negeri 3 Batanghari Lampung Timur

Berdasarkan visi di atas, maka untuk mewujudkannya ditetapkan misi sebagai berikut:

- a) Pengadaan sarana dan prasarana sekolah untuk mendukung efektivitas dan efisiensi kegiatan belajar mengajar untuk menghasilkan lulusan yang berkualitas
- b) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan efektif sehingga setiap siswa dapat berkembang secara optimal sesuai dengan potensi yang dimilikinya
- c) Menumbuhkan semangat berprestasi secara intensif kepada seluruh warga sekolah
- d) Memupuk penghayatan terhadap ajaran agama yang dianut dan budaya bangsa sehingga menjadi sumber kearifan dalam bertindak

- e) Menerapkan manajemen partisipatif dengan melibatkan seluruh warga sekolah dan komunitas sekolah
 - f) Meningkatkan kesejahteraan guru dan karyawan
- c. Keadaan Tenaga Pendidik dan Kependidikan SMP Negeri 3 Batanghari Lampung Timur

Di SMP Negeri 3 Batanghari Lampung Timur, guru dan staff TU termasuk komponen yang sangat penting dalam keberhasilan proses belajar mengajar di lingkungan sekolah. Berikut ini merupakan data guru dan staf TU di SMP Negeri 3 Batanghari Lampung Timur:

Tabel 4.2
Daftar Guru dan Staff TU SMP Negeri 3 Batanghari Lampung Timur

| No | Nama | L/P | Jabatan |
|-----|---------------------------|-----|---------------------|
| 1. | Febrika Antrisia, M.Pd | P | Kepala Sekolah |
| 2. | Duwi Haryani S.Pd | P | Guru Mata Pelajaran |
| 3. | Marhanah, S.Pd. | P | Guru Mata Pelajaran |
| 4. | Maisyaroh, S.Pd | P | Guru Mata Pelajaran |
| 5. | Drs. Warsito | L | Guru Mata Pelajaran |
| 6. | Rustinah, S.Pd | P | Guru Mata Pelajaran |
| 7. | Samsul, S.Pd. | L | Guru Mata Pelajaran |
| 8. | Wiwik Sudarmiyati, S.Pd | P | Waka Humas |
| 9. | Sumadewi, S.Pd | P | Guru Mata Pelajaran |
| 10. | Esti Rahayu, S.Pd. | P | Guru Mata Pelajaran |
| 11. | Subandi, S.Pd. | L | Guru Mata Pelajaran |
| 12. | Yeni Haryani, S.Pd | P | Guru Mata Pelajaran |
| 13. | Habthin Masrijah S.Pd | P | Guru Mata Pelajaran |
| 14. | Paijan Winarto, S.Pd | L | Waka Kesiswaan |
| 15. | Budi Utomo, S.Pd | L | Guru Mata Pelajaran |
| 16. | Sumyati, S.Pd | P | Guru Mata Pelajaran |
| 17. | Edi Triyono, S.Pd | L | Guru Mata Pelajaran |
| 18. | Wahyu Pramono Putra, S.Pd | L | Guru Mata Pelajaran |
| 19. | Dwi Wuryani, S.Pd | P | Guru Mata Pelajaran |
| 20. | Ristri Fatimah, M.Pd.I | P | Guru Mata Pelajaran |
| 21. | Nelly Septasari, S.Pd | P | Guru Mata Pelajaran |
| 22. | Oktia Jupiawati, S.Pd | P | Guru Mata Pelajaran |
| 23. | Ensi Dwi Eliawati, S.Pd.I | p | Waka Kurikulum |

| No | Nama | L/P | Jabatan |
|-----|-------------------------------|-----|---------------------|
| 25. | Puji Susilo Pratomo, S.Pd | L | Guru Mata Pelajaran |
| 26. | Hernili, S.Pd | P | Guru Mata Pelajaran |
| 27. | Maryamah Pradenta Ayu, S.Pd | P | Guru Mata Pelajaran |
| 28. | Melia Defriyani, S.Pd | P | Staf Tu |
| 29. | Sarwoto | L | Staf Tu |
| 30. | Rodi Junidar, A.Md | L | Staf Tu |
| 31. | Muhammad Imam Wicaksono, A.Md | L | Staf Tu |
| 32. | Juminem | P | Staf Tu |
| 33. | Fita Apriyani | P | Staf Tu |

Dari data diatas dapat diketahui bawa tenaga pendidik di SMP Negeri 3 Batanghari Lampung Timur sebanyak 26 orang. Terdapat 23 guru yang memiliki status sebagai guru PNS dan lainnya sebagai tenaga honorer. Banyaknya guru yang memiliki status sebagai PNS dikarenakan sekolah ini berstatus negeri. Dan tenaga pendidik tersebut telah mencapai pendidikan pada jenjang Sarjana-1 (S1).

Walaupun demikian, tenaga pendidik atau biasa disebut guru telah mengajar sesuai bidangnya masing-masing. Selain tenaga pendidik atau guru di SMP Negeri 3 Batanghari Lampung Timur juga membutuhkan tenaga kependidikan atau staff yang dapat menjalankan berbagai tugas di luar kelas dan dapat memfasilitasi kebutuhan-kebutuhan di sekolah. Hal ini bertujuan untuk mengorganisasikan lingkungan sekolah supaya menjadi lebih baik, sehingga proses kegiatan belajar mengajar mampu berjalan dengan maksimal baik baik di kelas maupun diluar kelas. Dengan begitu, visi dan misi sekolah tercapai sesuai dengan harapan.

d. Sarana dan Prasarana Sekolah SMP Negeri 3 Batanghari

Sarana dan prasarana juga diperlukan dalam menunjang kegiatan pembelajaran di sekolah. Dibawah ini adalah sarana dan prasarana yang dimiliki oleh SMP Negeri 3 Batanghari Lampung Timur

Tabel 4.3
Sarana dan Prasarana SMP Negeri 3 Batanghari Lampung Timur

| No | Nama Prasarana | Jumlah | Keterangan |
|-----|---------------------------------|--------|------------|
| 1. | Ruang Kelas | 9 | Baik |
| 2. | Ruang Perpustakaan | 1 | Baik |
| 3. | Laboratorium IPA | 1 | Baik |
| 4. | Ruang Kepala Sekolah | 1 | Baik |
| 5. | Ruang Wakil Kepala Sekolah | 1 | Baik |
| 6. | Ruang Guru | 1 | Baik |
| 7. | Ruang BK | 1 | Baik |
| 8. | Ruang TU | 1 | Baik |
| 9. | Ruang Komputer | 1 | Baik |
| 10. | Tempat Ibadah | 1 | Baik |
| 11. | Ruang Kesehatan (UKS) | 1 | Baik |
| 12. | Kamar Mandi/ WC Guru | 2 | Baik |
| 13. | Kamar Mandi/ WC Siswa | 6 | Baik |
| 14. | Gudang | 1 | Baik |
| 15. | Tempat Bermain/ Tempat Olahraga | 2 | Baik |

2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Deskripsi data penelitian dalam penelitian ini terdapat dua data yaitu deskripsi variabel penggunaan gadget dan deskripsi data perilaku sosial yaitu sebagai berikut:

a. Deskripsi Data Penggunaan Gadget

Berikut ini deskripsi data variabel penggunaan gadget yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.4
Skor Responden Variabel Penggunaan Gadget

| Responden | Skor | Responden | Skor | Responden | Skor | Responden | Skor |
|-----------|------|-----------|------|-----------|------|-----------|-------|
| 1 | 103 | 34 | 106 | 67 | 80 | 100 | 73 |
| 2 | 103 | 35 | 102 | 68 | 81 | 101 | 76 |
| 3 | 100 | 36 | 104 | 69 | 79 | 102 | 80 |
| 4 | 102 | 37 | 102 | 70 | 80 | 103 | 80 |
| 5 | 103 | 38 | 102 | 71 | 79 | 104 | 78 |
| 6 | 101 | 39 | 105 | 72 | 81 | 105 | 77 |
| 7 | 98 | 40 | 101 | 73 | 76 | 106 | 75 |
| 8 | 95 | 41 | 102 | 74 | 73 | 107 | 75 |
| 9 | 103 | 42 | 103 | 75 | 80 | 108 | 77 |
| 10 | 97 | 43 | 105 | 76 | 82 | 109 | 66 |
| 11 | 99 | 44 | 101 | 77 | 82 | 110 | 75 |
| 12 | 98 | 45 | 105 | 78 | 78 | 111 | 74 |
| 13 | 104 | 46 | 96 | 79 | 86 | 112 | 76 |
| 14 | 99 | 47 | 100 | 80 | 82 | 113 | 76 |
| 15 | 104 | 48 | 100 | 81 | 78 | 114 | 82 |
| 16 | 103 | 49 | 101 | 82 | 77 | 115 | 80 |
| 17 | 99 | 50 | 103 | 83 | 76 | 116 | 84 |
| 18 | 100 | 51 | 101 | 84 | 82 | 117 | 82 |
| 19 | 103 | 52 | 104 | 85 | 83 | 118 | 74 |
| 20 | 106 | 53 | 101 | 86 | 79 | 119 | 86 |
| 21 | 101 | 54 | 103 | 87 | 82 | 120 | 80 |
| 22 | 100 | 55 | 101 | 88 | 71 | 121 | 74 |
| 23 | 102 | 56 | 103 | 89 | 79 | 122 | 74 |
| 24 | 107 | 57 | 107 | 90 | 79 | 123 | 78 |
| 25 | 95 | 58 | 100 | 91 | 85 | 124 | 80 |
| 26 | 102 | 59 | 103 | 92 | 84 | 125 | 80 |
| 27 | 103 | 60 | 108 | 93 | 81 | 126 | 77 |
| 28 | 102 | 61 | 102 | 94 | 84 | 127 | 83 |
| 29 | 104 | 62 | 102 | 95 | 88 | 128 | 82 |
| 30 | 101 | 63 | 100 | 96 | 75 | 129 | 87 |
| 31 | 98 | 64 | 103 | 97 | 75 | | |
| 32 | 99 | 65 | 80 | 98 | 75 | | |
| 33 | 96 | 66 | 82 | 99 | 77 | | |
| Jumlah | | | | | | | 11638 |
| Rata-Rata | | | | | | | 90,22 |
| Maksimal | | | | | | | 108 |
| Minimal | | | | | | | 66 |

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh skor keseluruhan angket variabel penggunaan gadget sebesar 11.638, dengan skor tertinggi 108 dan skor terendah 66 serta rata-rata 90,22. Hasil ini didapat dari 129 responden. Selanjutnya dilakukan perhitungan untuk hasil persentase tiap indikatornya sebagai berikut:

1) Indikator Menambah Pengetahuan

Pada Indikator Menambah Pengetahuan didapat hasilnya sebagai berikut:

Tabel 4.5
Data Hasil Penggunaan Gadget Pada Indikator Mencari Informasi

| No Item | SL | SR | KK | JR | TP | Jumlah |
|---------|-----|-----|-----|----|-----|--------|
| 1 | 330 | 200 | 36 | 2 | 0 | 568 |
| 2 | 335 | 184 | 34 | 0 | 0 | 567 |
| 3 | 11 | 34 | 93 | 76 | 255 | 469 |
| 4 | 215 | 128 | 117 | 26 | 2 | 488 |
| Jumlah | | | | | | 2092 |

Berdasarkan tabel diatas diperoleh bahwa indikator menambah pengetahuan di SMP Negeri 3 Batanghari pada 129 siswa dengan jumlah 3 item pertanyaan. Pada indikator ini frekuensi keseluruhan adalah 2092 dengan persentase sebagai berikut:

Keterangan :

F :Frekuensi Keseluruhan : 2092

N :Jumlah Responden : 129

I :Jumlah Item : 4

bi : Bobot Ideal (Skala likert) : 5

Dengan Rumus:

$$p = \frac{F}{N.I.bi} \times 100\%$$

$$p = \frac{2092}{129.3.5} \times 100\%$$

$$p = \frac{2092}{2580} \times 100\%$$

$$p = 81,08\%$$

Hal ini menunjukkan pada indikator menambah pengetahuan di Sekolah SMP Negeri 3 Batanghari menunjukkan kategori tinggi atau 81,08%. Artinya bahwa dengan siswa menggunakan gadget untuk mencari sumber belajar contohnya seperti menonton video edukasi (pada mata pelajaran ips digunakan seperti menonton video-vidio sejarah, penjelasan geografi) dapat mencari informasi secara cepat dan sisanya 18,92% siswa terlalu bergantung pada gadget sehingga mengurangi kemampuan siswa untuk membaca buku atau mencari informasi.

2) Indikator Menambah Kreativitas

Pada Indikator Menambah Kreatifitas didapat hasilnya sebagai berikut:

Tabel 4.6
Data Hasil Penggunaan Gadget Pada Indikator
Menambah Kreatifitas

| No Item | SL | SR | KK | JR | TP | Jumlah |
|---------|-----|-----|----|-----|-----|--------|
| 5 | 255 | 164 | 84 | 14 | 2 | 519 |
| 6 | 230 | 212 | 72 | 8 | 2 | 524 |
| 7 | 2 | 18 | 87 | 136 | 275 | 518 |
| 8 | 290 | 160 | 57 | 18 | 3 | 528 |
| Jumlah | | | | | | 2089 |

Berdasarkan tabel diatas diperoleh bahwa indikator menambah kreatifitas di SMP Negeri 3 Batanghari pada 129 siswa dengan jumlah 4 item pertanyaan. pada indikator ini frekuensi keseluruhanya adalah 2089 dengan persentase 80,96% (perhitungan sama seperti indikator sebelumnya). Hal ini menunjukkan pada indikator menambah kreatifitas di SMP Negeri 3 Batanghari menunjukkan kategori tinggi atau 80,96%. Artinya ketika siswa menggunakan gadget untuk meningkatkan kreatifitas contohnya seperti pada mata pelajaran prakarya siswa ditugaskan untuk mencari dan membuat kerajinan tangan yang bernilai seni dapat menemukan dengan cepat dan juga membuatnya. Sisanya 19,04% siswa jarang menggunakan gadget untuk kegiatan yang menambah kreativitas melainkan digunakan untuk hal yang lain yang tidak untuk menambah kreativitas.

3) Indikator Penggunaan Gadget Saat Belajar

Pada indikator Penggunaan Gadget Saat Belajar didapat hasilnya sebagai berikut:

Tabel 4.7
Data Hasil Penggunaan Gadget Saat Belajar

| No Item | SL | SR | KK | JR | TP | Jumlah |
|---------|-----|-----|-----|-----|-----|--------|
| 9 | 0 | 2 | 60 | 168 | 330 | 560 |
| 10 | 2 | 10 | 108 | 188 | 195 | 503 |
| 11 | 260 | 188 | 69 | 12 | 1 | 530 |
| 12 | 316 | 160 | 63 | 10 | 0 | 548 |
| 13 | 1 | 4 | 81 | 168 | 285 | 539 |
| 14 | 0 | 8 | 81 | 208 | 230 | 527 |
| Jumlah | | | | | | 3207 |

- 4) Berdasarkan tabel diatas diperoleh bahwa indikator penggunaan gadget saat belajar di SMP Negeri 3 Batanghari pada 129 siswa dengan jumlah 6 item pertanyaan. Pada indikator ini frekuensi keseluruhanya adalah 3207 dengan persentase 82,86% (perhitungan sama seperti indikator sebelumnya). Hal ini menunjukan pada indikator penggunaan gadget saat belajar di SMP Negeri 3 Batanghari menunjukan kategori tinggi atau 82,86%. Artinya dengan siswa menggunakan gadget berlebih di sekolah ataupun di rumah dapat menyebabkan dampak yang cukup tinggi seperti kualitas tidur (contohnya pada saat dirumah suka begadang bermain game dan saat disekolah siswa akan kurang tingkat konsentrasi saat belajar) sehingga membuat mereka malas untuk belajar.

1) Indikator Penggunaan Gadget Terhadap Sikap Sehari-hari

Pada Indikator Penggunaan Gadget Terhadap Sikap Sehari-hari didapat hasilnya sebagai berikut:

Tabel 4.8
Data Hasil Penggunaan Gadget Terhadap Sikap Sehari-hari

| No Item | SL | SR | KK | JR | TP | Jumlah |
|---------|-----|-----|-----|-----|-----|--------|
| 15 | 240 | 184 | 96 | 4 | 1 | 525 |
| 16 | 240 | 228 | 66 | 4 | 0 | 538 |
| 17 | 265 | 184 | 75 | 6 | 2 | 532 |
| 18 | 0 | 8 | 84 | 224 | 205 | 521 |
| 19 | 235 | 144 | 105 | 18 | 2 | 504 |
| 20 | 220 | 236 | 78 | 0 | 0 | 534 |
| 21 | 0 | 6 | 45 | 200 | 305 | 556 |
| 22 | 295 | 140 | 105 | 0 | 0 | 540 |
| Jumlah | | | | | | 4250 |

Berdasarkan tabel diatas diperoleh bahwa indikator Penggunaan Gadget Terhadap Sikap Sehari-hari di SMP Negeri 3 Batanghari pada 129 siswa dengan jumlah 8 item pertanyaan. pada indikator ini frekuensi keseluruhanya adalah 4250 dengan persentase 73,21% (perhitungan sama seperti indikator sebelumnya). Hal ini menunjukkan pada indikator Penggunaan Gadget Terhadap Sikap Sehari-hari di SMP Negeri 3 Batanghari menunjukkan kategori tinggi atau 73,21%. Artinya ketika siswa menggunakan gadget untuk keperluan positif dapat meningkatkan perilaku sosial seperti menambah solidaritas contohnya menggunakan gadget untuk berkomunikasi dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok, menambah empati contohnya membantu teman dengan mengirimkan informasi atau materi pembelajaran melalui gadget. Sisanya 26,79% siswa lebih sering menghabiskan waktu sendiri daripada berinteraksi dengan

orang lain dan menjadi kurang peduli terhadap teman sekitar karena terlalu sibuk dengan gadget.

b. Deskripsi Data Perilaku Sosial

Tabel 4.9
Skor Responden Variabel Perilaku Sosial

| Responden | Skor | Responden | Skor | Responden | Skor | Responden | Skor | |
|------------------|------|-----------|------|-----------|------|-----------|------|-------|
| 1 | 102 | 34 | 100 | 67 | 103 | 100 | 91 | |
| 2 | 102 | 35 | 97 | 68 | 101 | 101 | 94 | |
| 3 | 107 | 36 | 105 | 69 | 100 | 102 | 86 | |
| 4 | 105 | 37 | 101 | 70 | 105 | 103 | 91 | |
| 5 | 102 | 38 | 103 | 71 | 99 | 104 | 84 | |
| 6 | 104 | 39 | 101 | 72 | 97 | 105 | 88 | |
| 7 | 104 | 40 | 105 | 73 | 99 | 106 | 101 | |
| 8 | 103 | 41 | 105 | 74 | 104 | 107 | 89 | |
| 9 | 103 | 42 | 104 | 75 | 96 | 108 | 89 | |
| 10 | 102 | 43 | 109 | 76 | 101 | 109 | 84 | |
| 11 | 105 | 44 | 103 | 77 | 102 | 110 | 85 | |
| 12 | 104 | 45 | 106 | 78 | 100 | 111 | 81 | |
| 13 | 102 | 46 | 101 | 79 | 99 | 112 | 89 | |
| 14 | 101 | 47 | 103 | 80 | 99 | 113 | 90 | |
| 15 | 100 | 48 | 105 | 81 | 95 | 114 | 90 | |
| 16 | 104 | 49 | 100 | 82 | 96 | 115 | 82 | |
| 17 | 95 | 50 | 102 | 83 | 101 | 116 | 82 | |
| 18 | 99 | 51 | 106 | 84 | 99 | 117 | 81 | |
| 19 | 102 | 52 | 100 | 85 | 104 | 118 | 84 | |
| 20 | 104 | 53 | 100 | 86 | 98 | 119 | 85 | |
| 21 | 103 | 54 | 101 | 87 | 90 | 120 | 80 | |
| 22 | 102 | 55 | 95 | 88 | 85 | 121 | 87 | |
| 23 | 104 | 56 | 98 | 89 | 79 | 122 | 84 | |
| 24 | 105 | 57 | 99 | 90 | 90 | 123 | 82 | |
| 25 | 99 | 58 | 103 | 91 | 81 | 124 | 86 | |
| 26 | 105 | 59 | 100 | 92 | 85 | 125 | 78 | |
| 27 | 104 | 60 | 99 | 93 | 86 | 126 | 82 | |
| 28 | 100 | 61 | 104 | 94 | 83 | 127 | 90 | |
| 29 | 101 | 62 | 94 | 95 | 84 | 128 | 87 | |
| 30 | 106 | 63 | 104 | 96 | 87 | 129 | 89 | |
| 31 | 99 | 64 | 105 | 97 | 84 | | | |
| 32 | 97 | 65 | 98 | 98 | 82 | | | |
| 33 | 101 | 66 | 101 | 99 | 82 | | | |
| Jumlah | | | | | | | | 12420 |
| Rata-Rata | | | | | | | | 96,28 |

| | | | | | | | |
|-----------|------|-----------|------|-----------|------|-----------|------|
| Responden | Skor | Responden | Skor | Responden | Skor | Responden | Skor |
| Maksimal | | | | | | | 109 |
| Minimal | | | | | | | 78 |

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh skor keseluruhan angket variabel penggunaan gadget sebesar 12.420, dengan skor tertinggi 109 dan skor terendah 78 serta rata-rata 96,28. Hasil ini didapat dari 129 responden. Selanjutnya dilakukan perhitungan untuk hasil persentase tiap indikatornya sebagai berikut:

1) Indikator Bertegursapa

Pada Indikator Bertegursapa dapat dilihat hasilnya sebagai berikut:

Tabel 4.10
Data Hasil Angket Perilaku Sosial Siswa pada Indikator Bertegursapa

| No Item | SL | SR | KK | JR | TP | Jumlah |
|---------|-----|-----|----|-----|-----|--------|
| 1 | 335 | 188 | 33 | 0 | 0 | 576 |
| 2 | 435 | 124 | 33 | 0 | 0 | 592 |
| 3 | 0 | 0 | 60 | 200 | 295 | 555 |
| 4 | 1 | 0 | 54 | 164 | 345 | 564 |
| 5 | 405 | 116 | 54 | 2 | 0 | 577 |
| 6 | 325 | 192 | 45 | 2 | 0 | 564 |
| 7 | 0 | 4 | 54 | 184 | 312 | 557 |
| Jumlah | | | | | | 3985 |

Berdasarkan tabel diatas diperoleh bahwa indikator bertegursapa di SMP Negeri 3 Batanghari pada 129 siswa dengan jumlah 7 item pertanyaan. Pada indikator ini frekuensi keseluruhan adalah 3985 dengan persentase sebagai berikut:

Keterangan :

F : Frekuensi Keseluruhan : 3985

N : Jumlah Responden : 129
 I : Jumlah item : 7
 bi : Bobot ideal (Skala Likert) : 5

Dengan Rumus:

$$p = \frac{F}{N.I.bi} \times 100\%$$

$$p = \frac{3985}{129.7.5} \times 100\%$$

$$p = \frac{3985}{4515} \times 100\%$$

$$p = 88,26\%$$

Hal ini menunjukkan pada indikator bertegursapa di Sekolah SMP Negeri 3 Batanghari menunjukkan kategori tinggi atau 88,26%. Artinya para siswa disekolah selalu saling bertegursapa baik dengan sesama teman maupun dengan guru. Sisanya 11,74% sisa cenderung mengabaikan teman yang menyapa karena sibuk dengan gadget sehingga jarang menyapa teman walaupun teman tersebut berada didekatnya.

2) Indikator Kehadiran di Sekolah Secara Rutin

Pada Indikator Kehadiran di Sekolah Secara Rutin dapat dilihat hasilnya sebagai berikut:

Tabel 4.11
Data Hasil Angket Perilaku Sosial Siswa pada Indikator
Kehadiran di Sekolah Secara Rutin

| No Item | SL | SR | KK | JR | TP | Jumlah |
|---------|-----|-----|----|-----|-----|--------|
| 8 | 335 | 168 | 54 | 4 | 0 | 561 |
| 9 | 320 | 196 | 39 | 6 | 0 | 561 |
| 10 | 0 | 2 | 48 | 192 | 320 | 562 |
| 11 | 310 | 196 | 51 | 2 | 0 | 559 |
| 12 | 310 | 212 | 42 | 0 | 0 | 564 |
| 13 | 300 | 196 | 57 | 2 | 0 | 555 |
| 14 | 0 | 2 | 72 | 188 | 285 | 547 |
| Jumlah | | | | | | 3909 |

Berdasarkan tabel diatas diperoleh bahwa indikator Kehadiran di Sekolah secara rutin di SMP Negeri 3 Batanghari pada 129 siswa dengan jumlah 7 item pertanyaan. Pada indikator ini frekuensi keseluruhanya adalah 3909 dengan persentase 86,57% (perhitungan sama seperti indikator sebelumnya). Hal ini menunjukkan bahwa tindakan siswa terkait kehadiran di sekolah secara rutin di SMP Negeri 3 Batanghari menunjukkan kategori tinggi yaitu 86,57%. Artinya berdasarkan hasil jawaban angket tersebut masih banyak siswa yang memilih belajar dikelas, dan menolak ajakan teman untuk membolos yaitu 86,57% dibandingkan dengan siswa yang mengajak atau membolos sekolah seperti main game, bermain atau yang lainnya. Sisanya 13,43% sering mengikuti ajakan teman untuk bermain game selama dijam pelajaran.

3) Cara Menyelesaikan Masalah Dengan Teman

Pada Indikator berkelahi dengan teman dapat dilihat hasilnya sebagai berikut:

Tabel 4.12
Data Hasil Angket Perilaku Sosial Siswa pada Indikator
Cara Menyelesaikan Masalah Dengan Teman

| No Item | SL | SR | KK | JR | TP | Jumlah |
|---------|-----|-----|----|-----|-----|--------|
| 15 | 280 | 228 | 48 | 0 | 0 | 556 |
| 16 | 380 | 180 | 24 | 0 | 0 | 584 |
| 17 | 0 | 6 | 60 | 176 | 310 | 552 |
| 18 | 360 | 136 | 63 | 2 | 1 | 562 |
| 19 | 335 | 192 | 42 | 0 | 0 | 569 |
| 20 | 0 | 0 | 63 | 176 | 320 | 559 |
| 21 | 350 | 164 | 54 | 0 | 0 | 568 |
| 22 | 0 | 0 | 39 | 172 | 365 | 576 |
| Jumlah | | | | | | 4536 |

Berdasarkan tabel diatas peneliti membuat pernyataan angket menjadi positif sehingga data yang diperoleh pada indikator cara menyelesaikan masalah dengan teman di SMP Negeri 3 Batanghari pada 129 siswa dengan jumlah 8 item pertanyaan menjadi pernyataan-pernyataan positif. Hasil jawaban angket pada indikator ini frekuensi keseluruhannya adalah 4526 dengan persentase 87,71% (perhitungan sama seperti indikator sebelumnya). Hal ini menunjukkan bahwa di SMP Negeri 3 Batanghari pada pernyataan-pernyataan positif terkait indicator cara menyelesaikan masalah dengan teman menunjukkan kategori tinggi atau 87,71%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil jawaban angket masih banyak siswa yang menghindari perilaku-perilaku yang cenderung menyebabkan cara menyelesaikan masalah dengan

teman yaitu ditunjukkan dengan angka 87,71%, seperti selalu berusaha mencari jalan keluar untuk menghindari konflik, tidak pernah memprovokasi kelompok lain yang dapat menyebabkan tawuran, dan selalu melapor kepada guru jika ada siswa yang berantem atau rencana tawuran, dibandingkan dengan siswa yang saling mengejek, selalu membicarakan konten atau game di jam pelajaran yang menyebabkan keributan dikelas.

c. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Adapun perhitungan uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*. Data dikatakan distribusi normal apabila nilai *Asym.Sig (2-tailed)* lebih besar dari 0,05 ($\alpha > 0,05$). Dalam penelitian ini uji normalitas data menggunakan program aplikasi *IBM SPSS Statistics 25* dengan taraf signifikan 5%. Berikut adalah hasil uji normalitas penelitian ini.

Tabel 4.13
Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

| One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test | | |
|------------------------------------|----------------|-------------------------|
| | | Unstandardized Residual |
| N | | 129 |
| Normal Parameters ^{a,b} | Mean | ,0000000 |
| | Std. Deviation | 5,97500400 |
| Most Extreme Differences | Absolute | ,051 |
| | Positive | ,044 |
| | Negative | -,051 |
| Test Statistic | | ,051 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | ,200 ^{c,d} |

| |
|--|
| a. Test distribution is Normal. |
| b. Calculated from data. |
| c. Lilliefors Significance Correction. |
| d. This is a lower bound of the true significance. |

Sumber: Data diolah dengan program IBM SPSS versi 25 pada November 2024

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa variable X (Penggunaan Gadget) dan variable Y (Perilaku Sosial) mempunyai signifikansi 0,200 yang artinya berdistribusi normal karena lebih dari 0,05 yaitu $\alpha=0,200 > 0,05$.

d. Uji Homogenitas

Setelah melakukan uji normalitas, langkah selanjutnya yaitu uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah dua atau lebih kelompok data sampel yang berasal dari populasi memiliki variansi yang sama dengan tingkat signifikansi lebih besar dari 0,05 ($\alpha > 0,05$). Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi *IBM SPSS Statistics 25*. Berikut ini adalah hasil dari uji homogenitas.

Tabel 4.14

| Test of Homogeneity of Variances | | | | | |
|----------------------------------|--------------------------------------|------------------|-----|---------|------|
| | | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
| PERILAKU SOSIAL | Based on Mean | 1,784 | 21 | 164 | ,024 |
| | Based on Median | ,852 | 21 | 164 | ,652 |
| | Based on Median and with adjusted df | ,852 | 21 | 124,093 | ,652 |
| | Based on trimmed mean | 1,602 | 21 | 164 | ,054 |

Sumber: Data diolah dengan program IBM SPSS versi 20 pada April 2025

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil uji homogenitas sebesar 0,024 yang berarti lebih besar dari 0,05 yaitu $\alpha=0,000 > 0,05$. Sehingga dapat di simpulkan bahwa variable bersifat homogen.

e. Uji Linearitas

Uji linieritas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua variabel mempunyai hubungan yang linier atau tidak secara signifikan.⁴⁸ Kaidah yang digunakan untuk menguji linearitas data adalah: Apabila nilai signifikansi *devination from linierity* > 0.05 , maka data mempunyai hubungan yang linier; dan Apabila nilai signifikansi *devination from linierity* < 0.05 , maka data tidak mempunyai hubungan yang linier.

Tabel 4.15
Hasil Uji Linearitas

| ANOVA Table | | | | | | | |
|-------------------------------------|----------------|--------------------------|----------------|-----|-------------|---------|------|
| | | | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
| PENGGUNAAN GADGED * PERILAKU SOSIAL | Between Groups | (Combined) | 10153,011 | 28 | 362,608 | 4,525 | ,000 |
| | | Linearity | 8628,582 | 1 | 8628,582 | 107,683 | ,000 |
| | | Deviation from Linearity | 1524,429 | 27 | 56,460 | ,705 | ,850 |
| | Within Groups | | 8012,911 | 100 | 80,129 | | |
| | Total | | 18165,922 | 128 | | | |

Sumber: Data diolah dengan program IBM SPSS versi 25 pada November 2024

Dapat diketahui dari tabel tersebut bahwa variabel Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Siswa memiliki nilai signifikansi

⁴⁸ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan: (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R \& D)* (Alfabeta, 2013).

deviation from linierity $0,850 > 0.05$, maka data mempunyai hubungan yang linier.

3. Pengujian Hipotesis

a. Uji Regresi Linear Sederhana

Secara umum uji persamaan regresi linier sederhana dihitung dengan rumus $\hat{Y} = \alpha + \mathbf{b}x$. Dalam penelitian ini uji persamaan regresi linier sederhana dilakukan dengan bantuan *IBM SPSS Statistics 25*. Berikut tabel hasil uji variable X dan Y.

Tabel 4.16
Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

| Coefficients ^a | | | | | | |
|---------------------------|-------------------|-----------------------------|------------|---------------------------|--------|------|
| Model | | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | t | Sig. |
| | | B | Std. Error | Beta | | |
| 1 | (Constant) | 53,240 | 4,050 | | 13,147 | ,000 |
| | PENGGUNAAN GADGED | ,477 | ,045 | ,689 | 10,719 | ,000 |

a. Dependent Variable: PERILAKU SOSIAL

Sumber: Data diolah dengan program *IBM SPSS Statistics 25* pada November 2024

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai a = 53,240 yang merupakan angka konstan yang berarti bahwa nilai konsisten variable X (Penggunaan Gadget) sebesar 53,240 dan b = 0,477 yang merupakan angka koefisien regresi. Adapun jika dihitung dengan rumus maka hasilnya sebagai berikut:

$$\hat{Y} = 53,240 + (0,477) X$$

Persamaan regresi linier sederhana tersebut dapat di jabarkan sebagai berikut ini.

a = 53,240 memiliki nilai positif yang menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif variable X.

b = 0,477 adalah nilai koefisien regresi variabel X (Penggunaan Gadget) terhadap variable Y (Perilaku Sosial).

b. Hasil Uji Hipotesis

Berdasarkan tinjauan teoritis yang sudah dijelaskan diatas, maka untuk menguji apakah penggunaan gadget berpengaruh terhadap perilaku sosial siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Batanghari diperlukan hipotesis sebagai berikut:

Ha : Ada pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Batanghari.

Ho : Tidak ada pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Batanghari.

Untuk memastikan apakah regresi linier sederhana tersebut signifikan atau tidak dibuktikan dengan melakukan uji hipotesis dengan cara membandingkan nilai signifikan dengan probabilitas 5% (0,05). Adapun acuan dalam pengambilan keputusan dalam analisis regresi linier sederhana dengan melihat nilai signifikansinya yaitu sebagai berikut.

- 1) Jika nilai signifikansinya $< 0,05$ berarti variable X (Penggunaan Gadget) berpengaruh terhadap variable Y (Perilaku Sosial).
- 2) Jika nilai signifikansinya $> 0,05$ berarti variable X (Penggunaan Gadget) tidak berpengaruh terhadap variable Y (Perilaku Sosial).

Berikut merupakan hasil uji hipotesis variable X (Penggunaan Gadget) terhadap variable Y (Perilaku Sosial) dengan menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistics 25*.

Tabel 4.17
Hasil Uji Hipotesis Variable X (Penggunaan Gadget) Terhadap
Variabel Y (Perilaku Sosial)

| ANOVA ^a | | | | | | |
|--|------------|----------------|-----|-------------|---------|-------------------|
| Model | | Sum of Squares | Df | Mean Square | F | Sig. |
| 1 | Regression | 4134,267 | 1 | 4134,267 | 114,899 | ,000 ^b |
| | Residual | 4569,686 | 127 | 35,982 | | |
| | Total | 8703,953 | 128 | | | |
| a. Dependent Variable: PERILAKU SOSIAL | | | | | | |
| b. Predictors: (Constant), PENGGUNAAN GADGED | | | | | | |

Sumber: Data diolah dengan program IBM SPSS Statistics 25 pada November 2024

Dari tabel tersebut diketahui bahwa nilai tingkat signifikansi sebesar $0,00 < 0,05$ maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel partisipan atau dengan kata lain ada pengaruh variabel Penggunaan Gadget (X) terhadap variabel Perilaku Sosial Siswa (Y).

c. Uji Koefisien Determinasi

Untuk mengetahui seberapa besar presentase Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMP Negeri 3 Batanghari terdapat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.18
Hasil Uji Koefisien Determinasi

| Model Summary | | | | |
|--|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
| 1 | ,689 ^a | ,475 | ,471 | 5,998 |
| a. Predictors: (Constant), PENGGUNAAN GADGED | | | | |

Sumber: Data diolah dengan program SPSS versi 25 pada November 2024

Berdasarkan tabel hasil uji *IBM SPSS Statistics 25* tersebut diperoleh nilai *R Square* sebesar 0,475 yang berarti bahwa ada pengaruh Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial

Siswa. Jadi pengaruh Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa sebesar 47,5%. Sedangkan 52,5% dipengaruhi oleh faktor lainnya yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk menjawab permasalahan mengenai bagaimana pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa di SMP Negeri 3 Batanghari. Hasil penelitian ini telah dijabarkan secara rinci, setelah melakukan deskripsi variable penelitian yaitu variable X (Penggunaan Gadget) dan variable Y (Perilaku Sosial).

Pertama, Tingkat Penggunaan Gadget Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Batanghari. Berdasarkan data hasil perhitungan yang peneliti telah lakukan diperoleh dari 129 sampel siswa dengan jumlah 22 item pertanyaan variabel penggunaan gadget (X) diperoleh nilai sebesar 11638 dengan skor tertinggi 108 dan nilai terendah sebesar 66 serta rata-rata sebesar 90,22. Untuk persentase terendah terdapat pada indikator mempengaruhi perilaku yaitu 73,21%. Selanjutnya diikuti oleh indikator menambah kreatifitas yaitu 80,96%, serta diikuti oleh indikator menambah pengetahuan yaitu sebesar 81,08%, dan yang tertinggi indikator mengganggu konsentrasi belajar yaitu sebesar 82,89%. Dan jumlah keseluruhannya menunjukkan tingkat persentase sebesar 90,22% dengan kategori tinggi sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Batanghari memiliki dampak yang cukup tinggi seperti menambah pengetahuan, menambah kreativitas, dan mempengaruhi perilaku siswa, akan tetapi penggunaan gadget

secara berlebihan juga memiliki dampak negatif yaitu mengganggu konsentrasi belajar

Kedua, Tingkat Perilaku Sosial Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Batanghari. Data hasil olah data item pernyataan variabel perilaku sosial (X) dengan jumlah item 22 pernyataan memperoleh nilai seluruh skor sebesar 12420 dengan nilai tertinggi sebesar 109 dan nilai terendah sebesar 78 serta rata-rata sebesar 96,28. Untuk persentase terendah terdapat pada indikator tidak bolos sekolah yaitu menunjukkan 86,57%, serta diikuti oleh indikator berkelahi dengan teman yaitu 87,71%, dan yang tertinggi yaitu pada indikator bertegursapa dengan nilai 88,26%. Berikutnya jumlah keseluruhannya menunjukkan tingkat persentase sebesar 96,28% dengan kategori tinggi sehingga dapat dikatakan bahwa perilaku sosial siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Batanghari cukup bagus seperti selalu saling sapa, selalu memberikan salam kepada teman ataupun guru, selalu merasa rendah hati, dan selalu menghindari tawuran atau berkelahi dengan teman di sekolah.

Sebelum mendapatkan hasil dari jawaban permasalahan, peneliti melakukan uji persyaratan analisis, uji tersebut meliputi uji normalitas, uji homogenitas dan uji linearitas. Setelah memenuhi uji persyaratan analisis tersebut kemudian dilakukan uji hipotesis penelitian. Berdasarkan uji persyaratan analisis, didapatkan hasil bahwa nilai residual kedua variabel terdistribusi normal dan menunjukkan data variabel X (Penggunaan Gadget) dan variabel Y (Perilaku Sosial Siswa) mempunyai hubungan yang linier.

Selanjutnya berdasarkan uji hipotesis penelitian hasil analisis yang diperoleh sebagai berikut.

Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Batanghari. Berdasarkan uji persamaan regresi linier sederhana pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa sebesar $\hat{Y} = 53,240 + (0,477)X$, yang berarti bahwa nilai $a = 53,240$ memiliki nilai positif yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh Penggunaan Gadget. Kemudian pada nilai $b = 0,477$ yang merupakan nilai koefisien regresi penggunaan gadget terhadap perilaku sosial. Dimana dapat diartikan bahwa apabila penggunaan gadget naik atau mengalami perubahan 1% maka perilaku sosial juga akan naik atau bertambah 0,477. Hal tersebut menunjukkan bahwa jika penggunaan gadget semakin tinggi (baik) maka semakin tinggi (baik) pula perilakunya dan begitupun sebaliknya

Meskipun penggunaan gadget memberikan dampak positif terhadap perilaku siswa, namun pengaruh gadget tetap harus diperhatikan karena berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Susmiati dkk, menyatakan bahwa penggunaan gadget berlebih tanpa aturan maka dapat menyebabkan penggunaannya ketagihan.⁴⁹ Hal serupa juga dapat dilihat dari hasil jawaban angket penelitian ini yang menyatakan sebagian besar siswa merasa sulit berkonsentrasi saat belajar karena memikirkan gadget. Pada intinya gadget dapat berpengaruh positif jika pengguna memanfaatkan gadget dengan

⁴⁹ Sumiati, Dewiyanti, and Nurdiantisa, "Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perubahan Perilaku Remaja Kelas II Di SMPN 3 Lamasi Tahun 2023," *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Kesehatan* 6, no. 2 (2023): 105.

seharusnya, tetapi gadget juga berpengaruh negatif jika pengguna menyalahgunakan gadget tersebut.

Hasil uji hipotesis penelitian ini dapat dilihat dengan Anova menggunakan program aplikasi *IBM SPSS Statistics 25* dengan hasil yaitu F sebesar 114,899. Sedangkan nilai signifikansinya sebesar 0,00 yang berarti lebih kecil dari nilai probabilitas 0,05 ($\alpha = 0,00 < 0,05$). Berdasarkan hal tersebut dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh variable X (penggunaan gadget) terhadap variable Y (perilaku sosial). Dengan demikian, Hipotesis alterhatif (H_a) yang mengatakan bahwa “Ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Batanghari” dapat diterima yang berarti tinggi rendahnya penggunaan gadget dapat mempengaruhi perilaku sosial.

Selanjutnya untuk mengetahui seberapa besar presentase pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Batanghari dapat juga dilihat dengan uji koefisien determinasi nilai *R Square* yang hasilnya 0,475. Nilai tersebut berarti bahwa pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Batanghari yaitu sebesar 47,5% dengan interpretasi koefisien korelasi sedang. Yang artinya pengaruh variabel X (penggunaan gadget) terhadap variabel Y (perilaku sosial) sebesar 47,5% dan lainnya sebanyak 52,5% dipengaruhi oleh faktor luar atau variabel yang tidak diteliti.

Dalam melakukan penelitian ini juga memiliki persamaan dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Hal ini dapat diketahui dengan

hipotesis yang diterima dan menjadi dasar pendukung dalam penelitian ini. Misalnya penelitian yang dilakukan oleh Umami Muthi'ah yang berjudul pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar peserta didik kelas atas di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur tahun 2021. Yang dimana didalam penelitian ini di jelaskan bahwa hipotesisnya dapat diterima, hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan yaitu dari hasil analisis diperoleh $t_{hitung} = 2,791$ sedangkan nilai $t_{tabel} = 2,093$ artinya nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} ($t_{hitung} - t_{tabel} = 2,791 - 2,093$). Dengan demikian penggunaan gadget berpengaruh positif terhadap minat belajar peserta didik kelas atas di SD Margolembo Kabupaten Luwu Timur.⁵⁰

Selain itu penelitian pengaruh penggunaan gadget juga pernah dilakukan oleh Dewi Fatimatu Zahroh dengan judul pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan perilaku sosial siswa kelas V MI Mamba'ul Huda Ngabar Siman Ponorogo tahun 2020 juga dapat menjadi dasar pendukung dalam penelitian ini. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa berdasarkan hasil analisis yang didapatkan nilai $f_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya variabel X penggunaan gadget berpengaruh terhadap variabel Y perkembangan perilaku sosial. Kemudian pada perhitungan sebelumnya juga dijelaskan terdapat persamaan/model regresi linear sederhana yaitu $16,690166197 + 0,40912389187x$. Dari model tersebut dapat diketahui bahwa

⁵⁰ Umami Muthi'ah, *Skripsi Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas Atas Di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur* (Makassar: UIN Alaudin Makassar, 2021).

jika penggunaan gadget siswa baik perkembanganya perkembangan perilaku sosial siswa juga baik dan begitu juga sebaliknya.⁵¹

⁵¹ Dewi Fatimatu Zahrok, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Sosial Siswa Kelas V MI Mamba'ul Huda Ngabar Siman Ponorogo* (Ponorogo: IAIN Ponorogo, 2021).

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian deskripsi dan analisis data dalam penelitian ini, maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut: bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Batanghari, yaitu dengan diperoleh nilai hitung regresi linear sederhana F sebesar 114,899. Sedangkan nilai signifikansinya sebesar 0,00 yang berarti lebih kecil dari nilai probabilitas 0,05 ($\alpha = 0,00 < 0,05$). Berdasarkan hal tersebut dapat dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh variable X (penggunaan gadget) terhadap variable Y (perilaku sosial).

Berdasarkan uji koefisien determinasi diperoleh nilai *R Square* sebesar 0,475 yang berarti bahwa ada pengaruh Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa yaitu sebesar 47,5%. Sedangkan sisanya yaitu 52,5% dipengaruhi oleh faktor lainnya yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dipaparkan maka saran yang dapat disampaikan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

1. Bagi orang tua, hendaknya terus mengontrol anaknya dalam penggunaan gadget agar tidak terjadi penyimpangan yang tidak diinginkan.
2. Bagi siswa, berkaitan dengan perilaku sosial siswa diharapkan agar siswa dapat mempertahankan dan meningkatkan perilaku sosial dari dalam dirinya sendiri, dengan meningkatkan kemampuan sosial para siswa dapat bertanggung jawab, bekerja sama dan meningkatkan rasa kepedulian dari dalam dirinya.
3. Bagi sekolah, penggunaan gadget disekolah harus tetap harus diperhatikan karena dari sebagian hasil jawaban angket yang menyatakan sebagian besar siswa merasa sulit berkonsentrasi saat belajar karena memikirkan gadget.
4. Bagi peneliti selanjutnya, hendaknya dapat meneliti faktor lain yang mempengaruhi perilaku sosial sehingga dapat menambah wawasan baru dalam meningkatkan perilaku sosial siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiah, Dela, Taty Fauzi, and Erfan Ramadhani. "Dampak Penggunaan Media Sosial Terhadap Perilaku Belajar Siswa." *Islamic Counseling Jurnal Bimbingan Konseling Islam* 4, no. 2 (November 30, 2020): 181.
- Ali, M Makhrus, Tri Hariyati, Meli Yudestia Pratiwi, and Siti Afifah. "Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Penerapan Nya Dalam Penelitian." *Education Journal*. 2, no. 2 (2022).
- Anggraini, Evi. "Pendidikan Berbasis Teknologi," 2019.
- Anisah, Aan, and Ezi Nur Azizah. "Pengaruh Penggunaan Buku Teks Pelajaran Dan Internet Sebagai Sumber Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS (Eksperimen Kuasi Pada Kelas VII Di SMP Negeri 1 Palimanan Kabupaten Cirebon)." *Jurnal Logika* 18, no. 3 (2016): 1–18.
- Ashifa, Riswati, Yulianti Yulianti, and Yona Wahyuningsih. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial dan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar." *Journal on Education* 5, no. 1 (December 19, 2022).
- Bahri, Robi Assadul. "Perilaku Hakim Konstitusi Dalam Mengadili Gugatan Batas Usia Calon Presiden Dan Calon Wakil Presiden Menurut Aliran Filsafat Sociological Jurisprudence" 1.
- Clara Felicia Regina Fortunata, Teresia Retno Puspitadewi, and Yasin Wahyurianto. "Pengetahuan dan Perilaku Masyarakat Dalam Pelaksanaan Protokol Kesehatan di Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Keperawatan* 17, no. 2 (August 30, 2023): 98–107.
- "Dalillah-Fitk.Pdf," n.d.
- FatimatuZahrok, Dewi. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Sosial Siswa Kelas V MI Mamba'ul Huda Ngabar Siman Ponorogo*. Ponorogo: IAIN Ponorogo, 2021.
- Hantono, Dedi, and Diananta Pramitasari. "Aspek Perilaku Manusia Sebagai Makhluk Individu Dan Sosial Pada Ruang Terbuka Publik." *Nature: National Academic Journal of Architecture* 5, no. 2 (December 28, 2018).
- Harefa, Amstrong. "Pengaruh Globalisasi Terhadap Perilaku Sosial Siswa." *Educativo: Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (August 31, 2022): 271–77.
- "Humaidilah-Buku Pengaruh Gadget Untuk Anak-Anak (1).
- July Trisnawati Hutabarat, Kristina Ompusunggu, Leni Elisa Silaban, Lasrin Aliando Padang, and Damayanti Nababan. "Pengabdian Masyarakat Kepada Pemuda Awal Mengenai Dampak Gadget Di Smk St.Nahanson Parapat Sipoholon." *Perigel: Jurnal Penyuluhan Masyarakat Indonesia* 1, no. 4 (December 8, 2022): 14–25.
- Kholifah, Haviva Evi Nur, and Zita Atzmardina. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Ketajaman Mata Murid Kelas Viii-Ix Smp N 1 Karanganyar" 4 (2023).
- Nuraida, Hasna. "Risiko Gadget Berlebihan: Dampak Negatif Pada Karakter Mental Dan Emosi Anak," 2023.
- Anandio.2021.Perilaku Sosial Pada Anak Didik.Rosda:Bandung.

- Nurfirdaus, Nunu. "Studi Tentang Pembentukan Kebiasaan Dan Perilaku Sosial Siswa (Studi Kasus Di Sdn 1 Windujanten)" 4 (2019).
- Walid, Ahmad. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Siswa. 2020..
- Nurullita, Ulfa, Ratih Sari Wardani, Wulandari Meikawati, Riausah Anjani, Salsabela Ratna Duhita Alri, and Avista Ayu Sulistyawati. "Penyuluhan Bahaya Kesehatan Akibat Gadget pada Anak dan Remaja di Wilayah Kelurahan Purwosari Kota Semarang." *Jurnal Abdimas Kesehatan (JAK)* 5, no. 2 (June 16, 2023): 396.
- Patintingan, Mersilina L. "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Siswa pada Kelas Tinggi di SDN 216 Inpres Tetebassi".
- "Pengantar Sosiologi_ Interaksi Individu Dengan Individu, Individu Dengan ... - H. Sri Jaya Lesmana, S.H., M.H., Inas Sofia Latif, S.H.-GoogleBuku," n.d.
- "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas X Di SMA Negeri 2 Ranah Batahan." *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ilmu Sosial* 9, no. 2 (September 22, 2023).
- Prawiyogi, Anggy Giri, Tia Latifatu Sadiyah, Andri Purwanugraha, and Popy Nur Elisa. "Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 1 (January 30, 2021).
- Radita Rahmawati, Ghina Ayu Salsabila, Rizka Maulidania, Retna Ayu Ratu Gumilang, and Adita Widara Putra. "Analisis Psikologi Sastra dalam Naskah Drama dan Relevansinya dengan Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Pustaka: Jurnal Bahasa dan Pendidikan* 4, no. 3 (June 4, 2024).
- Riduwan. *Belajar Mudah Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Rini, Nita Monita, Ika Ari Pratiwi, and Muhammad Noor Ahsin. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar" 7, no. 3 (2021).
- Sadikin, Ali. "Nilai Pendidikan Karakter dan Perilaku Tokoh dalam Kumpulan Cerpen Ketika Mas Gagah Pergi dan Kembali karya Helvy Tiana Rosadan Implikasinya terhadap Pem-belajaran Sastra," January 31, 2024.
- Saniya, Saniya, and Ulul Fadhli Rahim. "Pengaruh Penggunaan Gadget Dengan Pola Interaksi Sosial Remaja Di Kabupaten Rokan Hulu Provinsi Riau." *Jurnal Keperawatan Abdurrah* 7, no. 2 (December 29, 2023): 50–54.
- Santoso, Imam, and Harries Madiistriyatno. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Tangerang: Indigo Media, 2021.
- Setyawan, Dodiet Aditya. *Hipotesis Dan Variabel Penelitian*. Tahta Media Group, 2021.
- Sholikhah, Yuliatun. "Manusia Dan Tujuan Penciptaannya Menurut Pandangan Islam,".
- Sugiono. *Metode Penelitian Pendidikan: (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D)*. Alfabeta, 2013.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Sumiati, Dewiyanti, and Nurdiantisa. "Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perubahan Perilaku Remaja Kelas II Di SMPN 3 Lamasi Tahun 2023." *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Kesehatan* 6, no. 2 (2023).
- Suryabrata. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali Press, 2012.

- Ummi Muthi'ah. *Skripsi Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas Atas Di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur*. Makasar: UIN Alaudin Makasar, 2021.
- Wahyu, Sri, and Siti Amanah. "Pengaruh Komunikasi Verbal Orangtua Terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMP Muhammadiyah Kecamatan Singkut" 06, no. 01 (2023).
- Widodo, Slamet, Festy Ladyani, La Ode Asrianto, Rusdi, Khairunnisa, Sri Maria Puji Lestari, Dian Rachma Wijayanti, et al. *Metodologi Penelitian*, 2023.
- Zulkarnain, Zulkarnain. "Teologi Islam dan Fanatisme Perilaku Sosial Beragama." *Al-Hikmah: Jurnal Theosofi dan Peradaban Islam* 3, no. 2 (December 19, 2021).

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Bimbingan Skripsi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : 5043/In.28.1/J/TL.00/11/2024
Lampiran : -
Perihal : SURAT **BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,
Karsiwan (Pembimbing 1)
(Pembimbing 2)
di-

Tempat
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama : **RANITA AGUSTINA**
NPM : 2101071015
Semester : 7 (Tujuh)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tadris IPS
Judul : **PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA DI SMP NEGERI 3 BATANGHARI**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
 - a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2;
 - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1;
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 04 November 2024
Ketua Jurusan,



Dr. Tubagus Ali Rachman Puja
Kesuma M.Pd

Lampiran 2 Bukti Buku Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0726) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.metrouniv.ac.id; e-mail:
iainmetro@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Ranita Agustina Prodi : Tadris IPS
NPM : 2101071015 Semester : VII

| No | Hari / Tanggal | Pembimbing | Materi yang Dikonsultasikan | Tanda Tangan Dosen |
|----|--------------------|----------------|-----------------------------|--------------------|
| | Senin 28/10/24 | Karsiwan, M.pd | Bimbingan Apd | |
| | 30 Rabu /10/24 | Karsiwan, M.pd | Revisi Apd | |
| | 31 Kamis /10/24 | Karsiwan, M.pd | Acc Apd | |

Mengetahui,
Ketua Prodi Tadris IPS

Dr. Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma, M.Pd.
NIP. 198808 23201503 1 007

Dosen Pembimbing,

Karsiwan, M.Pd.
NIP. 198909162019031008



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0726) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.metrouniv.ac.id E-mail:
iainmetro@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Ranita Agustina Prodi : Tadris IPS
NPM : 2101071015 Semester : VII

| No | Hari / Tanggal | Pembimbing | Materi yang Dikonsultasikan | Tanda Tangan Dosen |
|----|----------------------|----------------|--|--------------------|
| 1. | Rabu 11/12/2024 | Karsiwan, M.Pd | 1. Kesimpulan 2. Penjelasan sampel harus ada dasarnya biar lebih kuat alasannya. 3. Typo ditabel pengarah perhatian orang tua 4. | |
| 2. | Selasa 04/12/2024 | Karsiwan, M.Pd | 1. Cantumkan sumber penelitian 2. Hasil skor jawaban angket tampilan di lampiran dibuat perkelas. 3. Jelaskan nilai minimum, maximum, rata-rata, dan standar deviasi. 4. Matenai tabel variable X penggunaan gadget | |

Mengetahui,
Ketua Prodi Tadris IPS

Dr. Subagus Ali Rachman Puja Kesuma, M.Pd.
NIP. 198808 23201503 1 007

Dosen Pembimbing,

Karsiwan, M.Pd.
NIP. 198909162019031008



**KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0726) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.metrouniv.ac.id E-mail:
iainmetro@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Ranita Agustina Prodi : Tadris IPS
NPM : 2101071015 Semester : VII

| No | Hari / Tanggal | Pembimbing | Materi yang Dikonsultasikan | Tanda Tangan Dosen |
|----|----------------|----------------|---|--------------------|
| 5 | 10/1-2025 | Karsiwan, M.Pd | 1. Disimpulkan penguasaan gadget. 2. Lengkapi pembahasan 3. Sampel angket tambahan | |
| 6 | 14/1-2025 | ← " ← | 1. Lengkapi dan jelaskan pematnaan disetiap indikator 2. hapus item dipembahasan dan perbaiki di bagian pembahasan 3. Berikan referensi di pembahasan 4. Buat narasi deskripsi. 5. Observasi hapus; tambah ex-post-facto. | |
| 7 | 4/2-2025 | ← " ← | See Munagasyah | |

Mengetahui,
Ketua Prodi Tadris IPS

Dr. Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma, M.Pd.
NIP. 198808 25201503 1 007

Dosen Pembimbing,

Karsiwan, M.Pd.
NIP. 198909162019031008

Lampiran 3 Izin Prasurvey



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : 3751/In.28/J/TL.01/07/2024
Lampiran :-
Perihal : IZIN PRASURVEY

Kepada Yth.,
Kepala Sekolah SMP NEGERI 3
BATANGHARI
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Bapak/Ibu Kepala Sekolah SMP NEGERI 3 BATANGHARI berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

Nama : **RANITA AGUSTINA**
NPM : 2101071015
Semester : 7 (Tujuh)
Jurusan : Tadris IPS
Judul : **PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP
PERILAKU SOSIAL SISWA DI SMP NEGERI 3
BATANGHARI**

untuk melakukan prasurvey di SMP NEGERI 3 BATANGHARI, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu Kepala Sekolah SMP NEGERI 3 BATANGHARI untuk terselenggaranya prasurvey tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 31 Juli 2024

Ketua Jurusan,



Dr. Tubagus Ali Rachman Puja
Kesuma M.Pd

NIP 19880823 201503 1 007

Lampiran 4 Surat Keterangan Balasan Prasurvey



PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TIMUR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SMP NEGERI 3 BATANGHARI
Alamat: Desa Bumiharjo 39 Polos Kecamatan Batanghari Lampung Timur 34181



SURAT KETERANGAN IZIN PRASURVEY

Nomor: 072/061/02/SMPN 3/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala UPTD SMP Negeri 3 Batanghari Kabupaten Lampung Timur, dengan ini menerangkan :

Nama : RANITA AGUSTINA
NPM : 2101071015
Jurusan : Tadris IPS
Judul : PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA DI SMP NEGERI 3 BATANGHARI.

Dengan ini memberikan izin kepada mahasiswa tersebut untuk melaksanakan Prasurvey dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Demikian surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Batanghari, 05 September 2024
Kepala Sekolah,

FEBRIANTRISIA, M.Pd
NIP. 19750211 200903 2 002

Lampiran 5 Izin Research



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-5097/In.28/D.1/TL.00/11/2024
Lampiran :-
Perihal : IZIN RESEARCH

Kepada Yth.,
KEPALA SMP NEGERI 3
BATANGHARI
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-5096/In.28/D.1/TL.01/11/2024, tanggal 07 November 2024 atas nama saudara:

Nama : RANITA AGUSTINA
NPM : 2101071015
Semester : 7 (Tujuh)
Jurusan : Tadris IPS

Maka dengan ini kami sampaikan kepada KEPALA SMP NEGERI 3 BATANGHARI bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di SMP NEGERI 3 BATANGHARI, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA DI SMP NEGERI 3 BATANGHARI".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 07 November 2024
Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
NIP 19670531 199303 2 003

Lampiran 6 Surat Keterangan Balasan Izin Research



PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TIMUR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SMP NEGERI 3 BATANGHARI
Alamat: Desa Bumiharjo 39 Polos Kecamatan Batanghari Lampung Timur 34181



SURAT KETERANGAN IZIN RESEARCH

Nomor: 072/095/02/SMPN 3/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala UPTD SMP Negeri 3 Batanghari Kabupaten Lampung Timur, dengan ini menerangkan :

Nama : RANITA AGUSTINA
NPM : 2101071015
Jurusan : Tadris IPS
Judul : **PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA DI SMP NEGERI 3 BATANGHARI.**

Dengan ini memberikan izin kepada mahasiswa tersebut untuk melaksanakan Research dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Demikian surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Batanghari, 15 November 2024

Kepala Sekolah,



[Signature]
FITRIATIKA ANTRISIA, M.Pd
NIP. 19750211 200903 2 002

Lampiran 7 Surat Tugas



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-5096/In.28/D.1/TL.01/11/2024

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro,
menugaskan kepada saudara:

Nama : **RANITA AGUSTINA**
NPM : 2101071015
Semester : 7 (Tujuh)
Jurusan : Tadris IPS

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di SMP NEGERI 3 BATANGHARI, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA DI SMP NEGERI 3 BATANGHARI".
 2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro
Pada Tanggal : 07 November 2024

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
NIP 19670531 199303 2 003



Lampiran 8 Bebas Pustaka



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
UNIT PERPUSTAKAAN**

NPP: 1807062F0000001

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id; pustaka.iain@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-1127/In.28/S/U.1/OT.01/10/2024**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : RANITA AGUSTINA
NPM : 2101071015
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Tadris IPS

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2024/2025 dengan nomor anggota 2101071015

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 28 Oktober 2024
Kepala Perpustakaan



Dr. Asad, S. Ag., S. Hum., M.H., C.Me.
NIP. 19750505 200112 1 002

Lampiran 9 Outline

OUTLINE

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU

SOSIAL SISWA DI SMP NEGERI 3 BATANGHARI

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDUL

HALAMAN NOTA DINAS

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PENGESAHAN

ABSTRAK

HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN

HALAMAN MOTTO

HALAMAN PERSEMBAHAN

HALAMAN KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Batasan Masalah
- D. Rumusan Masalah

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

F. Penelitian Relevan

BAB II LANDASAN TEORI

A. Pengertian Perilaku Sosial

B. Penggunaan Gadget

C. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial

D. Kerangka Berpikir

E. Hipotesis Penelitian

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

B. Definisi Operasional Variabel

C. Populasi dan Sampel Penelitian

D. Teknik Pengumpulan Data

E. Instrumen Penelitian

F. Teknik Analisis Data

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

a. Deskripsi Data Hasil Penelitian Variabel Pengaruh Penggunaan
Gadget

b. Deskripsi Data Hasil Penelitian Variabel Perilaku Sosial

3. Pengujian Hipotesis

B. Pembahasan Hasil Penelitian

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Menyetujui

Dosen Pembimbing



Karsiwan. M.Pd
NIP. 198909162019031 008

Metro, 30 Oktober 2024

Peneliti



Ranita Agustina
NPM. 2101071015

Lampiran 10 Perwakilan Hasil Lembar Jawaban Angket Oleh Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Batanghari

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA DI SMP NEGERI 3 BATANGHARI

A. Lembar Instrumen Variabel X (Pengaruh Penggunaan Gadget)

1. Identitas Siswa

- a. Nama : *Adinda Jelita*
b. Kelas : *VIII A*

2. Petunjuk Pengisian

- a. Bacalah petunjuk pengisian dengan teliti
b. Angket ini terdiri dari 42 pertanyaan
c. Berilah tanda (v) pada kolom pilihan jawaban pada keterangan:

Skor Skala Likert

| Alternatif Jawaban | Skor Favoriable (+) | Skor Unfavoriable (-) |
|--------------------|---------------------|-----------------------|
| Selalu (SL) | 5 | 1 |
| Sering (SR) | 4 | 2 |
| Kadang-kadang (KD) | 3 | 3 |
| Jarang (JR) | 2 | 4 |
| Tidak Pernah (TP) | 1 | 5 |

- d. Dibagian bawah tabel (ceklis), oleh karena itu jawablah pernyataan ini dengan jujur sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
e. Atas partisipasi dan ketersediaannya mengisi angket penelitian ini, saya ucapkan terima kasih.

3. Kisi-Kisi Lembar Instrumen Pengaruh Penggunaan Gadget

| Variabel | Indikator | Deskriptor | No item | | Jumlah |
|-------------------|---|---|-------------------------------|---------------|--------|
| | | | + | - | |
| Penggunaan gadget | Menambah pengetahuan | 1. Mencari sumber belajar | 1,2,4 | 3 | 4 |
| | Menambah Kreativitas | 1. kreatif | 5,6,8 | 7 | 4 |
| | Penggunaan gadget ssat belajar | 1. Kualitas tidur 2. Tingkat konsentrasi 3. malas belajar | 11,12 | 9,10 13,14 | 6 |
| | Pengaruh gadget terhadap perilaku sehari-hari | 1. Solidaritas 2. suka menyendiri 3. agresif 4. empati 5. simpati | 15,16 17 19 20 22 | 18 21 | 8 |

4. Lembar Instrumen Pengaruh Penggunaan Gadget

| NO | Pernyataan | SL | SR | KD | JR | TD |
|-----|--|----|----|----|----|----|
| 1. | Sering menggunakan gadget untuk mencari informasi yang bermanfaat untuk pembelajaran disekolah | | ✓ | | | |
| 2. | Gadget membantu anda memahami materi pelajaran melalui video edukasi atau aplikasi belajar | ✓ | | | | |
| 3. | Terlalu bergantung pada gadget untuk memperoleh pengetahuan sehingga mengurangi kemampuan saya untuk membaca buku | | | | ✓ | |
| 4. | Saya memainkan game edukasi di gadget untuk memahami materi pelajaran dengan cara yang menyenangkan | ✓ | | | | |
| 5. | Gadget membantu anda membuat desain kreatif melalui aplikasi gambar atau editing | ✓ | | | | |
| 6. | Menggunakan gadget untuk menemukan ide-ide baru dalam membuat karya seni atau tugas kreatif | ✓ | | | | |
| 7. | Saya jarang menggunakan gadget untuk kegiatan yang melatih kreativitas | | | | | ✓ |
| 8. | Gadget saya gunakan untuk menonton tutorial keterampilan kreatif seperti membuat kerajinan tangan, menulis cerita atau belajar seni | | ✓ | | | |
| 9. | Saya sering tidur larut malam karena asyik bermain game di gadget | | | | | ✓ |
| 10. | Waktu belajar saya terganggu karena saya merasa lelah setelah tidur larut malam menggunakan gadget | | | | ✓ | |
| 11. | Menggunakan gadget untuk mencari informasi yang relevan sehingga dapat membantu saya lebih focus saat belajar | ✓ | | | | |
| 12. | Saya memanfaatkan aplikasi edukasi di gadget untuk belajar dengan metode yang lebih menarik sehingga membantu saya agar tetap focus. | | ✓ | | | |
| 13. | Sering menunda belajar karena terlalu asik bermain gadget | | | | | ✓ |
| 14. | Gadget membuat anda sering lupa waktu hingga melewatkan jadwal belajar | | | | | ✓ |
| 15. | Menggunakan gadget untuk mengajak teman bergotong-royong menyelesaikan tugas | ✓ | | | | |
| 16. | Menggunakan gadget untuk berkomunikasi dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok | ✓ | | | | |
| 17. | Menggunakan gadget untuk mencari ketenangan dan menyelesaikan pekerjaan pribadi | ✓ | | | | |
| 18. | Gadget membuat saya lebih sering menghabiskan waktu sendiri daripada berinteraksi dengan orang lain | | | | | ✓ |

| | | | | | | |
|-----|--|---|---|--|--|---|
| 19. | Menggunakan gadget untuk mengalihkan emosi negative dengan kegiatan yang produktif | | ✓ | | | |
| 20. | Sering membantu teman dengan mengirimkan informasi atau materi pelajaran melalui gadget | | ✓ | | | |
| 21. | Menjadi kurang peduli terhadap teman sekitar karena terlalu sibuk dengan gadget | | | | | ✓ |
| 22. | Menggunakan gadget untuk mengirim pesan dukungan kepada teman yang sedang menghadapi masalah | ✓ | | | | |

5. Kisi-Kisi Lembar Instrumen Variabel Y (Perilaku Sosial Siswa)

| Variabel | Indikator | Deskriptor | No item | | Jumlah |
|-----------------------------------|---|--|----------|-----|--------|
| | | | + | - | |
| Perilaku social | Bertegur sapa | - Bertegur sapa | 1,2 | 3,4 | 7 |
| | | - Bertegur sapa dengan guru | 5,6 | 7 | |
| | Kehadiran disekolah secara rutin | - Mengikuti pelajaran sesuai jadwal | 8,9 | 10 | 7 |
| | | - Respons terhadap ajakan teman | 11,12,13 | 14 | |
| | Cara menyelesaikan masalah dengan teman | - Menghadapi perbedaan pendapat dengan teman | 15,16 | 17 | 8 |
| | | - Menyelesaikan konflik dengan teman | 18,19 | 20 | |
| - Menangani situasi gaduh dikelas | | 21 | 22 | | |

6. Lembar Instrumen Perilaku Sosial Siswa

| NO | Pernyataan | SL | SR | KD | JR | TD |
|----|---|----|----|----|----|----|
| 1. | Selalu menyapa teman saat bertemu di lingkungan sekolah | ✓ | | | | |
| 2. | Menyapa teman yang membutuhkan bantuan untuk menciptakan suasana akrab | ✓ | | | | |
| 3. | Cenderung mengabaikan teman yang menyapa karena sibuk dengan hal lain, seperti bermain gadget | | | | | ✓ |
| 4. | Jarang menyapa teman, bahkan ketika mereka berada didekat saya | | | | ✓ | |

| | | | | | | |
|-----|--|---|---|--|---|---|
| 5. | Selalu memberi salam kepada guru sebagai tanda hormat setiap kali bertemu disekolah | ✓ | | | | |
| 6. | Berinisiatif menyapa guru untuk menunjukkan sikap sopan dan menjalin hubungan yang baik | | ✓ | | | |
| 7. | Merasa enggan untuk menyapa guru, terutama diluar jam pelajaran | | | | ✓ | |
| 8. | Memilih tetap belajar dikelas disaat banyak teman yang mengajak untuk bolos mata pelajaran | ✓ | | | | |
| 9. | Mengingatkan teman yang mengajak bolos bahwa belajar dikelas lebih penting untuk masa depan kami. | | ✓ | | | |
| 10. | Memilih untuk bolos sekolah karena terlalu lama bermain gadget | | | | | ✓ |
| 11. | Selalu menolak ajakan teman jika kegiatan tersebut melanggar aturan sekolah | | ✓ | | | |
| 12. | Memilih ajakan teman yang berdampak positif bagi saya | ✓ | | | | |
| 13. | Memilih tetap belajar dikelas disaat banyak teman yang mengajak untuk bolos mata pelajaran | | ✓ | | | |
| 14. | Sering mengikuti ajakan teman untuk bermain game digadget selama jam pelajaran | | | | | ✓ |
| 15. | Menggunakan gadget untuk mencari cara mengatasi konflik agar tidak saling mengejek dengan teman | | ✓ | | | |
| 16. | Merasa rendah hati dan tidak pernah mengejek teman melalui gadget ataupun secara langsung | ✓ | | | | |
| 17. | Pernah menyebarkan ejekan kepada teman melalui grub chat digadget | | | | | ✓ |
| 18. | Menggunakan gadget untuk melaporkan rencana tawuran kepada guru atau pihak sekolah | ✓ | | | | |
| 19. | Memanfaatkan aplikasi chat di gadget untuk mengajak teman menyelesaikan konflik/tawuran secara damai | | ✓ | | | |
| 20. | Menggunakan media social di gadget untuk menantang atau memprovokasi kelompok lain yang berujung pada tawuran | | | | | ✓ |
| 21. | Mengingatkan teman untuk tidak menggunakan gadget secara berlebihan saat pelajaran agar suasana kelas tetap kondusif | ✓ | | | | |
| 22. | Berbicara dengan teman tentang konten atau game di gadget selama pelajaran sehingga mengganggu konsentrasi belajar dan menciptakan keributan dikelas | | | | | ✓ |

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA DI
SMP NEGERI 3 BATANGHARI**

A. Lembar Instrumen Variabel X (Pengaruh Penggunaan Gadget)

1. Identitas Siswa

- a. Nama : *Andre William*
b. Kelas : *VIII B*

2. Petunjuk Pengisian

- a. Bacalah petunjuk pengisian dengan teliti
b. Angket ini terdiri dari 42 pertanyaan
c. Berilah tanda (v) pada kolom pilihan jawaban pada keterangan:

Skor Skala Likert

| Alternatif Jawaban | Skor Favoriable (+) | Skor Unfavoriable (-) |
|--------------------|---------------------|-----------------------|
| Selalu (SL) | 5 | 1 |
| Sering (SR) | 4 | 2 |
| Kadang-kadang (KD) | 3 | 3 |
| Jarang (JR) | 2 | 4 |
| Tidak Pernah (TP) | 1 | 5 |

- d. Dibagian bawah tabel (ceklis), oleh karena itu jawablah pernyataan ini dengan jujur sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
e. Atas partisipasi dan ketersediaannya mengisi angket penelitian ini, saya ucapkan terima kasih.

3. Kisi-Kisi Lembar Instrumen Pengaruh Penggunaan Gadget

| Variabel | Indikator | Deskriptor | No item | | Jumlah |
|-------------------|---|---|-------------------------------|---------------|--------|
| | | | + | - | |
| Penggunaan gadget | Menambah pengetahuan | 1. Mencari sumber belajar | 1,2,4 | 3 | 4 |
| | Menambah Kreativitas | 1. kreatif | 5,6,8 | 7 | 4 |
| | Penggunaan gadget ssat belajar | 1. Kualitas tidur 2. Tingkat konsentrasi 3. malas belajar | 11,12 | 9,10 13,14 | 6 |
| | Pengaruh gadget terhadap perilaku sehari-hari | 1. Solidaritas 2. suka menyendiri 3. agresif 4. empati 5. simpati | 15,16 17 19 20 22 | 18 21 | 8 |

4. Lembar Instrumen Pengaruh Penggunaan Gadget

| NO | Pernyataan | SL | SR | KD | JR | TD |
|-----|--|----|----|----|----|----|
| 1. | Sering menggunakan gadget untuk mencari informasi yang bermanfaat untuk pembelajaran disekolah | | ✓ | | | |
| 2. | Gadget membantu anda memahami materi pelajaran melalui video edukasi atau aplikasi belajar | | ✓ | | | |
| 3. | Terlalu bergantung pada gadget untuk memperoleh pengetahuan sehingga mengurangi kemampuan saya untuk membaca buku | | | | | ✓ |
| 4. | Saya memainkan game edukasi di gadget untuk memahami materi pelajaran dengan cara yang menyenangkan | | | ✓ | | |
| 5. | Gadget membantu anda membuat desain kreatif melalui aplikasi gambar atau editing | | ✓ | | | |
| 6. | Menggunakan gadget untuk menemukan ide-ide baru dalam membuat karya seni atau tugas kreatif | | ✓ | | | |
| 7. | Saya jarang menggunakan gadget untuk kegiatan yang melatih kreativitas | | | ✓ | | |
| 8. | Gadget saya gunakan untuk menonton tutorial keterampilan kreatif seperti membuat kerajinan tangan, menulis cerita atau belajar seni | ✓ | | | | |
| 9. | Saya sering tidur larut malam karena asyik bermain game di gadget | | | | | ✓ |
| 10. | Waktu belajar saya terganggu karena saya merasa lelah setelah tidur larut malam menggunakan gadget | | | | ✓ | |
| 11. | Menggunakan gadget untuk mencari informasi yang relevan sehingga dapat membantu saya lebih focus saat belajar | | ✓ | | | |
| 12. | Saya memanfaatkan aplikasi edukasi di gadget untuk belajar dengan metode yang lebih menarik sehingga membantu saya agar tetap focus. | | ✓ | | | |
| 13. | Sering menunda belajar karena terlalu asik bermain gadget | | | | | ✓ |
| 14. | Gadget membuat anda sering lupa waktu hingga melewati jadwal belajar | | | | | ✓ |
| 15. | Menggunakan gadget untuk mengajak teman bergotong-royong menyelesaikan tugas | ✓ | | | | |
| 16. | Menggunakan gadget untuk berkomunikasi dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok | ✓ | | | | |
| 17. | Menggunakan gadget untuk mencari ketenangan dan menyelesaikan pekerjaan pribadi | | ✓ | | | |
| 18. | Gadget membuat saya lebih sering menghabiskan waktu sendiri daripada berinteraksi dengan orang lain | | | ✓ | | |

| | | | | | | |
|-----|--|---|---|--|---|--|
| 19. | Menggunakan gadget untuk mengalihkan emosi negative dengan kegiatan yang produktif | ✓ | | | | |
| 20. | Sering membantu teman dengan mengirimkan informasi atau materi pelajaran melalui gadget | | ✓ | | | |
| 21. | Menjadi kurang peduli terhadap teman sekitar karena terlalu sibuk dengan gadget | | | | ✓ | |
| 22. | Menggunakan gadget untuk mengirim pesan dukungan kepada teman yang sedang menghadapi masalah | ✓ | | | | |

5. Kisi-Kisi Lembar Instrumen Variabel Y (Perilaku Sosial Siswa)

| Variabel | Indikator | Deskriptor | No item | | Jumlah |
|-----------------------------------|---|--|----------|-----|--------|
| | | | + | - | |
| Perilaku social | Bertegur sapa | - Bertegur sapa | 1,2 | 3,4 | 7 |
| | | - Bertegur sapa dengan guru | 5,6 | 7 | |
| | Kehadiran disekolah secara rutin | - Mengikuti pelajaran sesuai jadwal | 8,9 | 10 | 7 |
| | | - Respons terhadap ajakan teman | 11,12,13 | 14 | |
| | Cara menyelesaikan masalah dengan teman | - Menghadapi perbedaan pendapat dengan teman | 15,16 | 17 | 8 |
| | | - Menyelesaikan konflik dengan teman | 18,19 | 20 | |
| - Menangani situasi gaduh dikelas | | 21 | 22 | | |

6. Lembar Instrumen Perilaku Sosial Siswa

| NO | Pernyataan | SL | SR | KD | JR | TD |
|----|---|----|----|----|----|----|
| 1. | Selalu menyapa teman saat bertemu di lingkungan sekolah | ✓ | | | | |
| 2. | Menyapa teman yang membutuhkan bantuan untuk menciptakan suasana akrab | ✓ | | | | |
| 3. | Cenderung mengabaikan teman yang menyapa karena sibuk dengan hal lain, seperti bermain gadget | | | ✓ | | |
| 4. | Jarang menyapa teman, bahkan ketika mereka berada didekat saya | | | | ✓ | |

| | | | | | | |
|-----|---|---|---|--|---|---|
| 5. | Selalu memberi salam kepada guru sebagai tanda hormat setiap kali bertemu disekolah | ✓ | | | | |
| 6. | Berinisiatif menyapa guru untuk menunjukkan sikap sopan dan menjalin hubungan yang baik | | ✓ | | | |
| 7. | Merasa enggan untuk menyapa guru, terutama diluar jam pelajaran | | | | ✓ | |
| 8. | Memilih tetap belajar dikelas disaat banyak teman yang mengajak untuk bolos mata pelajaran | | ✓ | | | |
| 9. | Mengingatkan teman yang mengajak bolos bahwa belajar dikelas lebih penting untuk masa depan kami. | ✓ | | | | |
| 10. | Memilih untuk bolos sekolah karena terlalu lama bermain gadget | | | | | ✓ |
| 11. | Selalu menolak ajakan teman jika kegiatan tersebut melanggar aturan sekolah | ✓ | | | | |
| 12. | Memilih ajakan teman yang berdampak positif bagi saya | | ✓ | | | |
| 13. | Memilih tetap belajar dikelas disaat banyak teman yang mengajak untuk bolos mata pelajaran | ✓ | | | | |
| 14. | Sering mengikuti ajakan teman untuk bermain game digadget selama jam pelajaran | | | | | ✓ |
| 15. | Menggunakan gadget untuk mencari cara mengatasi konflik agar tidak saling mengejek dengan teman | ✓ | | | | |
| 16. | Merasa rendah hati dan tidak pernah mengejek teman melalui gadget ataupun secara langsung | ✓ | | | | |
| 17. | Pernah menyebarkan ejekan kepada teman melalui grub chat digadget | | | | ✓ | |
| 18. | Menggunakan gadget untuk melaporkan rencana tawuran kepada guru atau pihak sekolah | | ✓ | | | |
| 19. | Memanfaatkan aplikasi chat di gadget untuk mengajak teman menyelesaikan konflik/tawuran secara damai | | ✓ | | | |
| 20. | Menggunakan media social di gadget untuk menantang atau memprovokasi kelompok lain yang berujung pada tawuran | | | | ✓ | |
| 21. | Mengingatkan teman untuk tidak menggunakan gadget secara berlebihan saat pelajaran agar suasana kelas tetap kondusif | ✓ | | | | |
| 22. | Berbicara dengan teman tentang konten atau game di gadget selama pelajaran sehingga mengganggu konsentasi belajar dan menciptakan keributan dikelas | | | | | ✓ |

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA DI
SMP NEGERI 3 BATANGHARI**

A. Lembar Instrumen Variabel X (Pengaruh Penggunaan Gadget)

1. Identitas Siswa

- a. Nama : *Adam Owi Febrion*
b. Kelas : *VIII C*

2. Petunjuk Pengisian

- a. Bacalah petunjuk pengisian dengan teliti
b. Angket ini terdiri dari 42 pertanyaan
c. Berilah tanda (v) pada kolom pilihan jawaban pada keterangan:

Skor Skala Likert

| Alternatif Jawaban | Skor Favoriabile (+) | Skor Unfavoriabile (-) |
|--------------------|----------------------|------------------------|
| Selalu (SL) | 5 | 1 |
| Sering (SR) | 4 | 2 |
| Kadang-kadang (KD) | 3 | 3 |
| Jarang (JR) | 2 | 4 |
| Tidak Pernah (TP) | 1 | 5 |

- d. Dibagian bawah tabel (ceklis), oleh karena itu jawablah pernyataan ini dengan jujur sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
e. Atas partisipasi dan ketersediaannya mengisi angket penelitian ini, saya ucapkan terima kasih.

3. Kisi-Kisi Lembar Instrumen Pengaruh Penggunaan Gadget

| Variabel | Indikator | Deskriptor | No item | | Jumlah |
|-------------------|---|---|-------------------------------|---------------|--------|
| | | | + | - | |
| Penggunaan gadget | Menambah pengetahuan | 1. Mencari sumber belajar | 1,2,4 | 3 | 4 |
| | Menambah Kreativitas | 1. kreatif | 5,6,8 | 7 | 4 |
| | Penggunaan gadget ssat belajar | 1. Kualitas tidur 2. Tingkat konsentrasi 3. malas belajar | 11,12 | 9,10 13,14 | 6 |
| | Pengaruh gadget terhadap perilaku sehari-hari | 1. Solidaritas 2. suka menyendiri 3. agresif 4. empati 5. simpati | 15,16 17 19 20 22 | 18 21 | 8 |

4. Lembar Instrumen Pengaruh Penggunaan Gadget

| NO | Pernyataan | SL | SR | KD | JR | TD |
|-----|--|----|----|----|----|----|
| 1. | Sering menggunakan gadget untuk mencari informasi yang bermanfaat untuk pembelajaran disekolah | ✓ | | | | |
| 2. | Gadget membantu anda memahami materi pelajaran melalui video edukasi atau aplikasi belajar | ✓ | | | | |
| 3. | Terlalu bergantung pada gadget untuk memperoleh pengetahuan sehingga mengurangi kemampuan saya untuk membaca buku | | | | | ✓ |
| 4. | Saya memainkan game edukasi di gadget untuk memahami materi pelajaran dengan cara yang menyenangkan | ✓ | | | | |
| 5. | Gadget membantu anda membuat desain kreatif melalui aplikasi gambar atau editing | | ✓ | | | |
| 6. | Menggunakan gadget untuk menemukan ide-ide baru dalam membuat karya seni atau tugas kreatif | | ✓ | | | |
| 7. | Saya jarang menggunakan gadget untuk kegiatan yang melatih kreativitas | | | | | ✓ |
| 8. | Gadget saya gunakan untuk menonton tutorial keterampilan kreatif seperti membuat kerajinan tangan, menulis cerita atau belajar seni | ✓ | | | | |
| 9. | Saya sering tidur larut malam karena asyik bermain game di gadget | | | | | ✓ |
| 10. | Waktu belajar saya terganggu karena saya merasa lelah setelah tidur larut malam menggunakan gadget | | | | | ✓ |
| 11. | Menggunakan gadget untuk mencari informasi yang relevan sehingga dapat membantu saya lebih focus saat belajar | | ✓ | | | |
| 12. | Saya memanfaatkan aplikasi edukasi di gadget untuk belajar dengan metode yang lebih menarik sehingga membantu saya agar tetap focus. | | ✓ | | | |
| 13. | Sering menunda belajar karena terlalu asik bermain gadget | | | | | ✓ |
| 14. | Gadget membuat anda sering lupa waktu hingga melewati jadwal belajar | | | | | ✓ |
| 15. | Menggunakan gadget untuk mengajak teman bergotong-royong menyelesaikan tugas | | ✓ | | | |
| 16. | Menggunakan gadget untuk berkomunikasi dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok | ✓ | | | | |
| 17. | Menggunakan gadget untuk mencari ketenangan dan menyelesaikan pekerjaan pribadi | | ✓ | | | |
| 18. | Gadget membuat saya lebih sering menghabiskan waktu sendiri daripada berinteraksi dengan orang lain | | | | | ✓ |

| | | | | | | |
|-----|--|---|---|--|---|--|
| 19. | Menggunakan gadget untuk mengalihkan emosi negative dengan kegiatan yang produktif | | ✓ | | | |
| 20. | Sering membantu teman dengan mengirimkan informasi atau materi pelajaran melalui gadget | | ✓ | | | |
| 21. | Menjadi kurang peduli terhadap teman sekitar karena terlalu sibuk dengan gadget | | | | ✓ | |
| 22. | Menggunakan gadget untuk mengirim pesan dukungan kepada teman yang sedang menghadapi masalah | ✓ | | | | |

5. Kisi-Kisi Lembar Instrumen Variabel Y (Perilaku Sosial Siswa)

| Variabel | Indikator | Deskriptor | No item | | Jumlah |
|-----------------|---|---|----------------------|----------------|--------|
| | | | + | - | |
| Perilaku social | Bertegur sapa | - Bertegur sapa - Bertegur sapa dengan guru | 1,2 5,6 | 3,4 7 | 7 |
| | Kehadiran disekolah secara rutin | - Mengikuti pelajaran sesuai jadwal - Respons terhadap ajakan teman | 8,9 11,12,13 | 10 14 | 7 |
| | Cara menyelesaikan masalah dengan teman | - Menghadapi perbedaan pendapat dengan teman - Menyelesaikan konflik dengan teman - Menangani situasi gaduh dikelas | 15,16 18,19 21 | 17 20 22 | 8 |

6. Lembar Instrumen Perilaku Sosial Siswa

| NO | Pernyataan | SL | SR | KD | JR | TD |
|----|---|----|----|----|----|----|
| 1. | Selalu menyapa teman saat bertemu di lingkungan sekolah | | ✓ | | | |
| 2. | Menyapa teman yang membutuhkan bantuan untuk menciptakan suasana akrab | ✓ | | | | |
| 3. | Cenderung mengabaikan teman yang menyapa karena sibuk dengan hal lain, seperti bermain gadget | | | | | ✓ |
| 4. | Jarang menyapa teman, bahkan ketika mereka berada didekat saya | | | | | ✓ |

| | | | | | | |
|-----|---|---|---|--|---|---|
| 5. | Selalu memberi salam kepada guru sebagai tanda hormat setiap kali bertemu disekolah | ✓ | | | | |
| 6. | Berinisiatif menyapa guru untuk menunjukkan sikap sopan dan menjalin hubungan yang baik | ✓ | | | | |
| 7. | Merasa enggan untuk menyapa guru, terutama diluar jam pelajaran | | | | ✓ | |
| 8. | Memilih tetap belajar dikelas disaat banyak teman yang mengajak untuk bolos mata pelajaran | ✓ | | | | |
| 9. | Mengingatkan teman yang mengajak bolos bahwa belajar dikelas lebih penting untuk masa depan kami. | | ✓ | | | |
| 10. | Memilih untuk bolos sekolah karena terlalu lama bermain gadget | | . | | | ✓ |
| 11. | Selalu menolak ajakan teman jika kegiatan tersebut melanggar aturan sekolah | ✓ | | | | |
| 12. | Memilih ajakan teman yang berdampak positif bagi saya | ✓ | | | | |
| 13. | Memilih tetap belajar dikelas disaat banyak teman yang mengajak untuk bolos mata pelajaran | | ✓ | | | |
| 14. | Sering mengikuti ajakan teman untuk bermain game digadget selama jam pelajaran | | | | | ✓ |
| 15. | Menggunakan gadget untuk mencari cara mengatasi konflik agar tidak saling mengejek dengan teman | ✓ | | | | |
| 16. | Merasa rendah hati dan tidak pernah mengejek teman melalui gadget ataupun secara langsung | ✓ | | | | |
| 17. | Pernah menyebarkan ejekan kepada teman melalui grub chat digadget | | | | ✓ | |
| 18. | Menggunakan gadget untuk melaporkan rencana tawuran kepada guru atau pihak sekolah | ✓ | | | | |
| 19. | Memanfaatkan aplikasi chat di gadget untuk mengajak teman menyelesaikan konflik/tawuran secara damai | ✓ | | | | |
| 20. | Menggunakan media social di gadget untuk menantang atau memprovokasi kelompok lain yang berujung pada tawuran | | | | | ✓ |
| 21. | Mengingatkan teman untuk tidak menggunakan gadget secara berlebihan saat pelajaran agar suasana kelas tetap kondusif | | ✓ | | | |
| 22. | Berbicara dengan teman tentang konten atau game di gadget selama pelajaran sehingga mengganggu konsentasi belajar dan menciptakan keributan dikelas | | | | ✓ | |

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA DI
SMP NEGERI 3 BATANGHARI**

A. Lembar Instrumen Variabel X (Pengaruh Penggunaan Gadget)

1. Identitas Siswa

- a. Nama : *Aida Nadia Java*
b. Kelas : *VIII D*

2. Petunjuk Pengisian

- a. Bacalah petunjuk pengisian dengan teliti
b. Angket ini terdiri dari 42 pertanyaan
c. Berilah tanda (v) pada kolom pilihan jawaban pada keterangan:

Skor Skala Likert

| Alternatif Jawaban | Skor Favoriable (+) | Skor Unfavoriable (-) |
|--------------------|---------------------|-----------------------|
| Selalu (SL) | 5 | 1 |
| Sering (SR) | 4 | 2 |
| Kadang-kadang (KD) | 3 | 3 |
| Jarang (JR) | 2 | 4 |
| Tidak Pernah (TP) | 1 | 5 |

- d. Dibagian bawah tabel (ceklis), oleh karena itu jawablah pernyataan ini dengan jujur sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
e. Atas partisipasi dan ketersediaannya mengisi angket penelitian ini, saya ucapkan terima kasih.

3. Kisi-Kisi Lembar Instrumen Pengaruh Penggunaan Gadget

| Variabel | Indikator | Deskriptor | No item | | Jumlah |
|-------------------|---|---|-------------------------------|---------------|--------|
| | | | + | - | |
| Penggunaan gadget | Menambah pengetahuan | 1. Mencari sumber belajar | 1,2,4 | 3 | 4 |
| | Menambah Kreativitas | 1. kreatif | 5,6,8 | 7 | 4 |
| | Penggunaan gadget ssat belajar | 1. Kualitas tidur 2. Tingkat konsentrasi 3. malas belajar | 11,12 | 9,10 13,14 | 6 |
| | Pengaruh gadget terhadap perilaku sehari-hari | 1. Solidaritas 2. suka menyendiri 3. agresif 4. empati 5. simpati | 15,16 17 19 20 22 | 18 21 | 8 |

4. Lembar Instrumen Pengaruh Penggunaan Gadget

| NO | Pernyataan | SL | SR | KD | JR | TD |
|-----|--|----|----|----|----|----|
| 1. | Sering menggunakan gadget untuk mencari informasi yang bermanfaat untuk pembelajaran disekolah | | ✓ | | | |
| 2. | Gadget membantu anda memahami materi pelajaran melalui video edukasi atau aplikasi belajar | | ✓ | | | |
| 3. | Terlalu bergantung pada gadget untuk memperoleh pengetahuan sehingga mengurangi kemampuan saya untuk membaca buku | | | | ✓ | |
| 4. | Saya memainkan game edukasi di gadget untuk memahami materi pelajaran dengan cara yang menyenangkan | | | ✓ | | |
| 5. | Gadget membantu anda membuat desain kreatif melalui aplikasi gambar atau editing | | ✓ | | | |
| 6. | Menggunakan gadget untuk menemukan ide-ide baru dalam membuat karya seni atau tugas kreatif | | ✓ | | | |
| 7. | Saya jarang menggunakan gadget untuk kegiatan yang melatih kreativitas | | | ✓ | | |
| 8. | Gadget saya gunakan untuk menonton tutorial keterampilan kreatif seperti membuat kerajinan tangan, menulis cerita atau belajar seni | | | ✓ | | |
| 9. | Saya sering tidur larut malam karena asyik bermain game di gadget | | | | ✓ | |
| 10. | Waktu belajar saya terganggu karena saya merasa lelah setelah tidur larut malam menggunakan gadget | | | | ✓ | |
| 11. | Menggunakan gadget untuk mencari informasi yang relevan sehingga dapat membantu saya lebih focus saat belajar | | | ✓ | | |
| 12. | Saya memanfaatkan aplikasi edukasi di gadget untuk belajar dengan metode yang lebih menarik sehingga membantu saya agar tetap focus. | | ✓ | | | |
| 13. | Sering menunda belajar karena terlalu asik bermain gadget | | | | ✓ | |
| 14. | Gadget membuat anda sering lupa waktu hingga melewati jadwal belajar | | | | ✓ | |
| 15. | Menggunakan gadget untuk mengajak teman bergotong-royong menyelesaikan tugas | | | ✓ | | |
| 16. | Menggunakan gadget untuk berkomunikasi dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok | | | ✓ | | |
| 17. | Menggunakan gadget untuk mencari ketenangan dan menyelesaikan pekerjaan pribadi | | ✓ | | | |
| 18. | Gadget membuat saya lebih sering menghabiskan waktu sendiri daripada berinteraksi dengan orang lain | | | | ✓ | |

| | | | | | | |
|-----|--|--|---|---|---|--|
| 19. | Menggunakan gadget untuk mengalihkan emosi negative dengan kegiatan yang produktif | | | ✓ | | |
| 20. | Sering membantu teman dengan mengirimkan informasi atau materi pelajaran melalui gadget | | ✓ | | | |
| 21. | Menjadi kurang peduli terhadap teman sekitar karena terlalu sibuk dengan gadget | | | | ✓ | |
| 22. | Menggunakan gadget untuk mengirim pesan dukungan kepada teman yang sedang menghadapi masalah | | | ✓ | | |

5. Kisi-Kisi Lembar Instrumen Variabel Y (Perilaku Sosial Siswa)

| Variabel | Indikator | Deskriptor | No item | | Jumlah |
|---|----------------------------------|--|---------|-----|--------|
| | | | + | - | |
| Perilaku social | Bertegur sapa | - Bertegur sapa | 1,2 | 3,4 | 7 |
| | | - Bertegur sapa dengan guru | 5,6 | 7 | |
| | Kehadiran disekolah secara rutin | - Mengikuti pelajaran sesuai jadwal | 8,9 | 10 | 7 |
| - Respons terhadap ajakan teman | | 11,12,13 | 14 | | |
| Cara menyelesaikan masalah dengan teman | | - Menghadapi perbedaan pendapat dengan teman | 15,16 | 17 | 8 |
| | | - Menyelesaikan konflik dengan teman | 18,19 | 20 | |
| | | - Menangani situasi gaduh dikelas | 21 | 22 | |

6. Lembar Instrumen Perilaku Sosial Siswa

| NO | Pernyataan | SL | SR | KD | JR | TD |
|----|---|----|----|----|----|----|
| 1. | Selalu menyapa teman saat bertemu di lingkungan sekolah | | ✓ | | | |
| 2. | Menyapa teman yang membutuhkan bantuan untuk menciptakan suasana akrab | ✓ | | | | |
| 3. | Cenderung mengabaikan teman yang menyapa karena sibuk dengan hal lain, seperti bermain gadget | | | | ✓ | |
| 4. | Jarang menyapa teman, bahkan ketika mereka berada didekat saya | | | | | ✓ |

| | | | | | | |
|-----|---|---|---|---|--|---|
| 5. | Selalu memberi salam kepada guru sebagai tanda hormat setiap kali bertemu disekolah | ✓ | | | | |
| 6. | Berinisiatif menyapa guru untuk menunjukkan sikap sopan dan menjalin hubungan yang baik | ✓ | | | | |
| 7. | Merasa enggan untuk menyapa guru,terutama diluar jam pelajaran | | | | | ✓ |
| 8. | Memilih tetap belajar dikelas disaat banyak teman yang mengajak untuk bolos mata pelajaran | | | ✓ | | |
| 9. | Mengingatkan teman yang mengajak bolos bahwa belajar dikelas lebih penting untuk masa depan kami. | | ✓ | | | |
| 10. | Memilih untuk bolos sekolah karena terlalu lama bermain gadget | | | | | ✓ |
| 11. | Selalu menolak ajakan teman jika kegiatan tersebut melanggar aturan sekolah | ✓ | | | | |
| 12. | Memilih ajakan teman yang berdampak positif bagi saya | ✓ | | | | |
| 13. | Memilih tetap belajar dikelas disaat banyak teman yang mengajak untuk bolos mata pelajaran | | | ✓ | | |
| 14. | Sering mengikuti ajakan teman untuk bermain game digadget selama jam pelajaran | | | | | ✓ |
| 15. | Menggunakan gadget untuk mencari cara mengatasi konflik agar tidak saling mengejek dengan teman | ✓ | | | | |
| 16. | Merasa rendah hati dan tidak pernah mengejek teman melalui gadget ataupun secara langsung | ✓ | | | | |
| 17. | Pernah menyebarkan ejekan kepada teman melalui grub chat digadget | | | | | ✓ |
| 18. | Menggunakan gadget untuk melaporkan rencana tawuran kepada guru atau pihak sekolah | ✓ | | | | |
| 19. | Memanfaatkan aplikasi chat di gadget untuk mengajak teman menyelesaikan konflik/tawuran secara damai | ✓ | | | | |
| 20. | Menggunakan media social di gadget untuk menantang atau memprovokasi kelompok lain yang berujung pada tawuran | | | | | ✓ |
| 21. | Mengingatkan teman untuk tidak menggunakan gadget secara berlebihan saat pelajaran agar suasana kelas tetap kondusif | | | ✓ | | |
| 22. | Berbicara dengan teman tentang konten atau game di gadget selama pelajaran sehingga mengganggu konsentasi belajar dan menciptakan keributan dikelas | | | | | ✓ |

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA DI
SMP NEGERI 3 BATANGHARI**

A. Lembar Instrumen Variabel X (Pengaruh Penggunaan Gadget)

1. Identitas Siswa

- a. Nama : *Adhin Abdallah Muhammad S*
b. Kelas : *VIII E*

2. Petunjuk Pengisian

- a. Bacalah petunjuk pengisian dengan teliti
b. Angket ini terdiri dari 42 pertanyaan
c. Berilah tanda (v) pada kolom pilihan jawaban pada keterangan:

Skor Skala Likert

| Alternatif Jawaban | Skor Favoriabe (+) | Skor Unfavoriabe (-) |
|--------------------|--------------------|----------------------|
| Selalu (SL) | 5 | 1 |
| Sering (SR) | 4 | 2 |
| Kadang-kadang (KD) | 3 | 3 |
| Jarang (JR) | 2 | 4 |
| Tidak Pernah (TP) | 1 | 5 |

- d. Dibagian bawah tabel (ceklis), oleh karena itu jawablah pernyataan ini dengan jujur sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
e. Atas partisipasi dan ketersediaannya mengisi angket penelitian ini, saya ucapkan terima kasih.

3. Kisi-Kisi Lembar Instrumen Pengaruh Penggunaan Gadget

| Variabel | Indikator | Deskriptor | No item | | Jumlah |
|-------------------|---|---|-------------------------------|---------------|--------|
| | | | + | - | |
| Penggunaan gadget | Menambah pengetahuan | 1. Mencari sumber belajar | 1,2,4 | 3 | 4 |
| | Menambah Kreativitas | 1. kreatif | 5,6,8 | 7 | 4 |
| | Penggunaan gadget saat belajar | 1. Kualitas tidur 2. Tingkat konsentrasi 3. malas belajar | 11,12 | 9,10 13,14 | 6 |
| | Pengaruh gadget terhadap perilaku sehari-hari | 1. Solidaritas 2. suka menyendiri 3. agresif 4. empati 5. simpati | 15,16 17 19 20 22 | 18 21 | 8 |

4. Lembar Instrumen Pengaruh Penggunaan Gadget

| NO | Pernyataan | SL | SR | KD | JR | TD |
|-----|--|----|----|----|----|----|
| 1. | Sering menggunakan gadget untuk mencari informasi yang bermanfaat untuk pembelajaran disekolah | ✓ | | | | |
| 2. | Gadget membantu anda memahami materi pelajaran melalui video edukasi atau aplikasi belajar | | ✓ | | | |
| 3. | Terlalu bergantung pada gadget untuk memperoleh pengetahuan sehingga mengurangi kemampuan saya untuk membaca buku | | | | ✓ | |
| 4. | Saya memainkan game edukasi di gadget untuk memahami materi pelajaran dengan cara yang menyenangkan | | | ✓ | | |
| 5. | Gadget membantu anda membuat desain kreatif melalui aplikasi gambar atau editing | | ✓ | | | |
| 6. | Menggunakan gadget untuk menemukan ide-ide baru dalam membuat karya seni atau tugas kreatif | ✓ | | | | |
| 7. | Saya jarang menggunakan gadget untuk kegiatan yang melatih kreativitas | | | | ✓ | |
| 8. | Gadget saya gunakan untuk menonton tutorial keterampilan kreatif seperti membuat kerajinan tangan, menulis cerita atau belajar seni | | ✓ | | | |
| 9. | Saya sering tidur larut malam karena asyik bermain game di gadget | | | | ✓ | |
| 10. | Waktu belajar saya terganggu karena saya merasa lelah setelah tidur larut malam menggunakan gadget | | ✓ | | | |
| 11. | Menggunakan gadget untuk mencari informasi yang relevan sehingga dapat membantu saya lebih focus saat belajar | | ✓ | | | |
| 12. | Saya memanfaatkan aplikasi edukasi di gadget untuk belajar dengan metode yang lebih menarik sehingga membantu saya agar tetap focus. | | | ✓ | | |
| 13. | Sering menunda belajar karena terlalu asik bermain gadget | | | | | ✓ |
| 14. | Gadget membuat anda sering lupa waktu hingga melewati jadwal belajar | | | | ✓ | |
| 15. | Menggunakan gadget untuk mengajak teman bergotong-royong menyelesaikan tugas | | | ✓ | | |
| 16. | Menggunakan gadget untuk berkomunikasi dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok | | ✓ | | | |
| 17. | Menggunakan gadget untuk mencari ketenangan dan menyelesaikan pekerjaan pribadi | | | ✓ | | |
| 18. | Gadget membuat saya lebih sering menghabiskan waktu sendiri daripada berinteraksi dengan orang lain | | | ✓ | | |

| | | | | | | |
|-----|--|---|---|---|---|--|
| 19. | Menggunakan gadget untuk mengalihkan emosi negative dengan kegiatan yang produktif | | | | ✓ | |
| 20. | Sering membantu teman dengan mengirimkan informasi atau materi pelajaran melalui gadget | | ✓ | | | |
| 21. | Menjadi kurang peduli terhadap teman sekitar karena terlalu sibuk dengan gadget | | | ✓ | | |
| 22. | Menggunakan gadget untuk mengirim pesan dukungan kepada teman yang sedang menghadapi masalah | ✓ | | | | |

5. Kisi-Kisi Lembar Instrumen Variabel Y (Perilaku Sosial Siswa)

| Variabel | Indikator | Deskriptor | No item | | Jumlah |
|---------------------------------|---|--|---------|-----|--------|
| | | | + | - | |
| Perilaku social | Bertegur sapa | - Bertegur sapa | 1,2 | 3,4 | 7 |
| | | - Bertegur sapa dengan guru | 5,6 | 7 | |
| | Kehadiran disekolah secara rutin | - Mengikuti pelajaran sesuai jadwal | 8,9 | 10 | 7 |
| - Respons terhadap ajakan teman | | 11,12,13 | 14 | | |
| Perilaku social | Cara menyelesaikan masalah dengan teman | - Menghadapi perbedaan pendapat dengan teman | 15,16 | 17 | 8 |
| | | - Menyelesaikan konflik dengan teman | 18,19 | 20 | |
| | | - Menangani situasi gaduh dikelas | 21 | 22 | |

6. Lembar Instrumen Perilaku Sosial Siswa

| NO | Pernyataan | SL | SR | KD | JR | TD |
|----|---|----|----|----|----|----|
| 1. | Selalu menyapa teman saat bertemu di lingkungan sekolah | ✓ | | | | |
| 2. | Menyapa teman yang membutuhkan bantuan untuk menciptakan suasana akrab | ✓ | | | | |
| 3. | Cenderung mengabaikan teman yang menyapa karena sibuk dengan hal lain, seperti bermain gadget | | | ✓ | | |
| 4. | Jarang menyapa teman, bahkan ketika mereka berada didekat saya | | | | | ✓ |

| | | | | | | |
|-----|---|---|---|---|--|---|
| 5. | Selalu memberi salam kepada guru sebagai tanda hormat setiap kali bertemu disekolah | | | ✓ | | |
| 6. | Berinisiatif menyapa guru untuk menunjukkan sikap sopan dan menjalin hubungan yang baik | | | ✓ | | |
| 7. | Merasa enggan untuk menyapa guru, terutama diluar jam pelajaran | | | | | ✓ |
| 8. | Memilih tetap belajar dikelas disaat banyak teman yang mengajak untuk bolos mata pelajaran | | | ✓ | | |
| 9. | Mengingatkan teman yang mengajak bolos bahwa belajar dikelas lebih penting untuk masa depan kami. | | ✓ | | | |
| 10. | Memilih untuk bolos sekolah karena terlalu lama bermain gadget | | | ✓ | | |
| 11. | Selalu menolak ajakan teman jika kegiatan tersebut melanggar aturan sekolah | | ✓ | | | |
| 12. | Memilih ajakan teman yang berdampak positif bagi saya | ✓ | | | | |
| 13. | Memilih tetap belajar dikelas disaat banyak teman yang mengajak untuk bolos mata pelajaran | ✓ | | | | |
| 14. | Sering mengikuti ajakan teman untuk bermain game digadget selama jam pelajaran | | | ✓ | | |
| 15. | Menggunakan gadget untuk mencari cara mengatasi konflik agar tidak saling mengejek dengan teman | | | ✓ | | |
| 16. | Merasa rendah hati dan tidak pernah mengejek teman melalui gadget ataupun secara langsung | ✓ | | | | |
| 17. | Pernah menyebarkan ejekan kepada teman melalui grub chat digadget | | | | | ✓ |
| 18. | Menggunakan gadget untuk melaporkan rencana tawuran kepada guru atau pihak sekolah | ✓ | | | | |
| 19. | Memanfaatkan aplikasi chat di gadget untuk mengajak teman menyelesaikan konflik/tawuran secara damai | ✓ | | | | |
| 20. | Menggunakan media social di gadget untuk menantang atau memprovokasi kelompok lain yang berujung pada tawuran | | | | | ✓ |
| 21. | Mengingatkan teman untuk tidak menggunakan gadget secara berlebihan saat pelajaran agar suasana kelas tetap kondusif | | | ✓ | | |
| 22. | Berbicara dengan teman tentang konten atau game di gadget selama pelajaran sehingga mengganggu konsentasi belajar dan menciptakan keributan dikelas | | | | | ✓ |

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA DI
SMP NEGERI 3 BATANGHARI**

A. Lembar Instrumen Variabel X (Pengaruh Penggunaan Gadget)

1. Identitas Siswa

- a. Nama : Agus Nandion
b. Kelas : VII C

2. Petunjuk Pengisian

- a. Bacalah petunjuk pengisian dengan teliti
b. Angket ini terdiri dari 42 pertanyaan
c. Berilah tanda (v) pada kolom pilihan jawaban pada keterangan:

Skor Skala Likert

| Alternatif Jawaban | Skor Favoriabe (+) | Skor Unfavoriabe (-) |
|--------------------|--------------------|----------------------|
| Selalu (SL) | 5 | 1 |
| Sering (SR) | 4 | 2 |
| Kadang-kadang (KD) | 3 | 3 |
| Jarang (JR) | 2 | 4 |
| Tidak Pernah (TP) | 1 | 5 |

- d. Dibagian bawah tabel (ceklis), oleh karena itu jawablah pernyataan ini dengan jujur sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
e. Atas partisipasi dan ketersediaannya mengisi angket penelitian ini, saya ucapkan terima kasih.

3. Kisi-Kisi Lembar Instrumen Pengaruh Penggunaan Gadget

| Variabel | Indikator | Deskriptor | No item | | Jumlah |
|-------------------|---|---|-------------------------------|---------------|--------|
| | | | + | - | |
| Penggunaan gadget | Menambah pengetahuan | 1. Mencari sumber belajar | 1,2,4 | 3 | 4 |
| | Menambah Kreativitas | 1. kreatif | 5,6,8 | 7 | 4 |
| | Penggunaan gadget ssat belajar | 1. Kualitas tidur 2. Tingkat konsentrasi 3. malas belajar | 11,12 | 9,10 13,14 | 6 |
| | Pengaruh gadget terhadap perilaku sehari-hari | 1. Solidaritas 2. suka menyendiri 3. agresif 4. empati 5. simpati | 15,16 17 19 20 22 | 18 21 | 8 |

4. Lembar Instrumen Pengaruh Penggunaan Gadget

| NO | Pernyataan | SL | SR | KD | JR | TD |
|-----|--|----|----|----|----|----|
| 1. | Sering menggunakan gadget untuk mencari informasi yang bermanfaat untuk pembelajaran disekolah | | ✓ | | | |
| 2. | Gadget membantu anda memahami materi pelajaran melalui video edukasi atau aplikasi belajar | | ✓ | | | |
| 3. | Terlalu bergantung pada gadget untuk memperoleh pengetahuan sehingga mengurangi kemampuan saya untuk membaca buku | | | ✓ | | |
| 4. | Saya memainkan game edukasi di gadget untuk memahami materi pelajaran dengan cara yang menyenangkan | | ✓ | | | |
| 5. | Gadget membantu anda membuat desain kreatif melalui aplikasi gambar atau editing | | ✓ | | | |
| 6. | Menggunakan gadget untuk menemukan ide-ide baru dalam membuat karya seni atau tugas kreatif | | | ✓ | | |
| 7. | Saya jarang menggunakan gadget untuk kegiatan yang melatih kreativitas | | | | ✓ | |
| 8. | Gadget saya gunakan untuk menonton tutorial keterampilan kreatif seperti membuat kerajinan tangan, menulis cerita atau belajar seni | | ✓ | | | |
| 9. | Saya sering tidur larut malam karena asyik bermain game di gadget | | | ✓ | | |
| 10. | Waktu belajar saya terganggu karena saya merasa lelah setelah tidur larut malam menggunakan gadget | | ✓ | | | |
| 11. | Menggunakan gadget untuk mencari informasi yang relevan sehingga dapat membantu saya lebih focus saat belajar | | | ✓ | | |
| 12. | Saya memanfaatkan aplikasi edukasi di gadget untuk belajar dengan metode yang lebih menarik sehingga membantu saya agar tetap focus. | | | | ✓ | |
| 13. | Sering menunda belajar karena terlalu asik bermain gadget | | | | ✓ | |
| 14. | Gadget membuat anda sering lupa waktu hingga melewati jadwal belajar | | | | | ✓ |
| 15. | Menggunakan gadget untuk mengajak teman bergotong-royong menyelesaikan tugas | | ✓ | | | |
| 16. | Menggunakan gadget untuk berkomunikasi dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok | | ✓ | | | |
| 17. | Menggunakan gadget untuk mencari ketenangan dan menyelesaikan pekerjaan pribadi | | | ✓ | | |
| 18. | Gadget membuat saya lebih sering menghabiskan waktu sendiri daripada berinteraksi dengan orang lain | | | | ✓ | |

| | | | | | | |
|-----|--|--|---|---|--|---|
| 19. | Menggunakan gadget untuk mengalihkan emosi negative dengan kegiatan yang produktif | | | | | ✓ |
| 20. | Sering membantu teman dengan mengirimkan informasi atau materi pelajaran melalui gadget | | ✓ | | | |
| 21. | Menjadi kurang peduli terhadap teman sekitar karena terlalu sibuk dengan gadget | | | ✓ | | |
| 22. | Menggunakan gadget untuk mengirim pesan dukungan kepada teman yang sedang menghadapi masalah | | | ✓ | | |

5. Kisi-Kisi Lembar Instrumen Variabel Y (Perilaku Sosial Siswa)

| Variabel | Indikator | Deskriptor | No item | | Jumlah |
|-----------------|---|---|----------------------|----------------|--------|
| | | | + | - | |
| Perilaku social | Bertegur sapa | - Bertegur sapa - Bertegur sapa dengan guru | 1,2 5,6 | 3,4 7 | 7 |
| | Kehadiran disekolah secara rutin | - Mengikuti pelajaran sesuai jadwal - Respons terhadap ajakan teman | 8,9 11,12,13 | 10 14 | 7 |
| | Cara menyelesaikan masalah dengan teman | - Menghadapi perbedaan pendapat dengan teman - Menyelesaikan konflik dengan teman - Menangani situasi gaduh dikelas | 15,16 18,19 21 | 17 20 22 | 8 |

6. Lembar Instrumen Perilaku Sosial Siswa

| NO | Pernyataan | SL | SR | KD | JR | TD |
|----|---|----|----|----|----|----|
| 1. | Selalu menyapa teman saat bertemu di lingkungan sekolah | ✓ | | | | |
| 2. | Menyapa teman yang membutuhkan bantuan untuk menciptakan suasana akrab | ✓ | | | | |
| 3. | Cenderung mengabaikan teman yang menyapa karena sibuk dengan hal lain, seperti bermain gadget | | | ✓ | | |
| 4. | Jarang menyapa teman, bahkan ketika mereka berada didekat saya | | | | | ✓ |

| | | | | | | |
|-----|---|---|---|---|---|---|
| 5. | Selalu memberi salam kepada guru sebagai tanda hormat setiap kali bertemu disekolah | | ✓ | | | |
| 6. | Berinisiatif menyapa guru untuk menunjukkan sikap sopan dan menjalin hubungan yang baik | | | ✓ | | |
| 7. | Merasa enggan untuk menyapa guru, terutama diluar jam pelajaran | | | ✓ | | |
| 8. | Memilih tetap belajar dikelas disaat banyak teman yang mengajak untuk bolos mata pelajaran | | ✓ | | | |
| 9. | Mengingatkan teman yang mengajak bolos bahwa belajar dikelas lebih penting untuk masa depan kami. | | | | ✓ | |
| 10. | Memilih untuk bolos sekolah karena terlalu lama bermain gadget | | | | | ✓ |
| 11. | Selalu menolak ajakan teman jika kegiatan tersebut melanggar aturan sekolah | ✓ | | | | |
| 12. | Memilih ajakan teman yang berdampak positif bagi saya | | ✓ | | | |
| 13. | Memilih tetap belajar dikelas disaat banyak teman yang mengajak untuk bolos mata pelajaran | | | ✓ | | |
| 14. | Sering mengikuti ajakan teman untuk bermain game digadget selama jam pelajaran | | | | ✓ | |
| 15. | Menggunakan gadget untuk mencari cara mengatasi konflik agar tidak saling mengejek dengan teman | | | ✓ | | |
| 16. | Merasa rendah hati dan tidak pernah mengejek teman melalui gadget ataupun secara langsung | ✓ | | | | |
| 17. | Pernah menyebarkan ejekan kepada teman melalui grub chat digadget | | | | ✓ | |
| 18. | Menggunakan gadget untuk melaporkan rencana tawuran kepada guru atau pihak sekolah | | | ✓ | | |
| 19. | Memanfaatkan aplikasi chat di gadget untuk mengajak teman menyelesaikan konflik/tawuran secara damai | | ✓ | | | |
| 20. | Menggunakan media social di gadget untuk menantang atau memprovokasi kelompok lain yang berujung pada tawuran | | | ✓ | | |
| 21. | Mengingatkan teman untuk tidak menggunakan gadget secara berlebihan saat pelajaran agar suasana kelas tetap kondusif | ✓ | | | | |
| 22. | Berbicara dengan teman tentang konten atau game di gadget selama pelajaran sehingga mengganggu konsentasi belajar dan menciptakan keributan dikelas | | | ✓ | | |

**Lampiran 11 Hasil Angket Uji Coba Penggunaan Gadget Kelas IX A SMP
Negeri 3 Batanghari**

| No | Nama | Kelas | JUMLAH SOAL PENGGUNAAN GADGET X | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Total | |
|----|------|-------|---------------------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-------|-----|
| | | | X1 | X2 | X3 | X4 | X5 | X6 | X7 | X8 | X9 | X10 | X11 | X12 | X13 | X14 | X15 | X16 | X17 | X18 | X19 | X20 | | X21 |
| 1 | AMZ | IXA | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 102 |
| 2 | AADW | IXA | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 3 | 4 | 2 | 4 | 4 | 3 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 94 |
| 3 | ACR | IXA | 5 | 5 | 3 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 100 |
| 4 | AAP | IXA | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 2 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 96 |
| 5 | AA | IXA | 4 | 5 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 2 | 4 | 4 | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 92 |
| 6 | ANP | IXA | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 99 |
| 7 | DTH | IXA | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 95 |
| 8 | DM | IXA | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 3 | 4 | 4 | 2 | 3 | 4 | 5 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 86 |
| 9 | DFNH | IXA | 5 | 5 | 2 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 1 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 4 | 1 | 3 | 4 | 3 | 5 | 74 |
| 10 | FAS | IXA | 5 | 5 | 2 | 4 | 3 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 5 | 4 | 4 | 85 |
| 11 | FAP | IXA | 5 | 5 | 4 | 3 | 1 | 4 | 5 | 2 | 2 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 81 |
| 12 | FPA | IXA | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 5 | 91 |
| 13 | IA | IXA | 5 | 4 | 3 | 3 | 4 | 5 | 2 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 5 | 4 | 3 | 5 | 81 |
| 14 | KFP | IXA | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 1 | 3 | 3 | 4 | 1 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 76 |
| 15 | KYHK | IXA | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 4 | 4 | 2 | 4 | 3 | 1 | 2 | 3 | 4 | 3 | 4 | 2 | 4 | 1 | 3 | 4 | 68 |
| 16 | LTS | IXA | 3 | 4 | 1 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 73 |
| 17 | LP | IXA | 4 | 4 | 3 | 3 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 79 |
| 18 | MFW | IXA | 4 | 5 | 4 | 4 | 2 | 4 | 4 | 4 | 5 | 3 | 1 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 5 | 3 | 77 |
| 19 | MU | IXA | 3 | 5 | 3 | 3 | 4 | 3 | 1 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 4 | 3 | 4 | 1 | 3 | 5 | 4 | 71 |
| 20 | NI | IXA | 3 | 5 | 4 | 5 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 1 | 2 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 5 | 3 | 3 | 4 | 4 | 78 |

**Lampiran 12 Hasil Angket Uji Coba Perilaku Sosial Kelas IX A SMP Negeri
3 Batanghari**

| No | NAMA | KELAS | JUMLAH SOAL PERILAKU SOSIAL Y | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Total | | | |
|----|------|-------|-------------------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-------|-----|-----|----|
| | | | Y1 | Y2 | Y3 | Y4 | Y5 | Y6 | Y7 | Y8 | Y9 | Y10 | Y11 | Y12 | Y13 | Y14 | Y15 | Y16 | Y17 | Y18 | Y19 | Y20 | | Y21 | Y22 | |
| 1 | AMZ | IXA | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 109 | | |
| 2 | AADW | IXA | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 101 | |
| 3 | ACR | IXA | 4 | 4 | 5 | 5 | 2 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 3 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 95 | |
| 4 | AAP | IXA | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 100 | |
| 5 | AA | IXA | 5 | 4 | 4 | 3 | 2 | 5 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 3 | 87 | |
| 6 | ANP | IXA | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 94 | |
| 7 | DTH | IXA | 5 | 3 | 4 | 4 | 1 | 5 | 5 | 3 | 5 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 90 | |
| 8 | DM | IXA | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 5 | 3 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 92 | |
| 9 | DFNH | IXA | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 5 | 5 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 84 | |
| 10 | FAS | IXA | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 3 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 3 | 4 | 2 | 4 | 3 | 4 | 5 | 5 | 86 | |
| 11 | FAP | IXA | 4 | 3 | 5 | 5 | 3 | 3 | 3 | 4 | 2 | 4 | 5 | 4 | 3 | 2 | 3 | 4 | 3 | 5 | 3 | 5 | 5 | 4 | 82 | |
| 12 | FPA | IXA | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 3 | 5 | 2 | 4 | 5 | 4 | 5 | 3 | 5 | 5 | 4 | 90 | |
| 13 | IA | IXA | 5 | 3 | 4 | 5 | 2 | 4 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 87 | |
| 14 | KFP | IXA | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 3 | 3 | 4 | 87 | |
| 15 | KYHK | IXA | 5 | 3 | 3 | 4 | 2 | 4 | 3 | 3 | 3 | 5 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 2 | 4 | 4 | 5 | 3 | 3 | 78 | |
| 16 | LTS | IXA | 4 | 2 | 4 | 3 | 1 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 2 | 5 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 74 | |
| 17 | LP | IXA | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 76 | |
| 18 | MFW | IXA | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 79 | |
| 19 | MU | IXA | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 5 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 5 | 4 | 4 | 2 | 4 | 4 | 4 | 79 | |
| 20 | NI | IXA | 3 | 5 | 3 | 4 | 1 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 2 | 4 | 3 | 4 | 74 |

Lamiran 13 Nilai r tabel

| df = (N-2) | Tingkat signifikansi untuk uji satu arah | | | | |
|------------|--|--------|--------|--------|--------|
| | 0.05 | 0.025 | 0.01 | 0.005 | 0.0005 |
| | Tingkat signifikansi untuk uji dua arah | | | | |
| | 0.1 | 0.05 | 0.02 | 0.01 | 0.001 |
| 1 | 0.9877 | 0.9969 | 0.9995 | 0.9999 | 1.0000 |
| 2 | 0.9000 | 0.9500 | 0.9800 | 0.9900 | 0.9990 |
| 3 | 0.8054 | 0.8783 | 0.9343 | 0.9587 | 0.9911 |
| 4 | 0.7293 | 0.8114 | 0.8822 | 0.9172 | 0.9741 |
| 5 | 0.6694 | 0.7545 | 0.8329 | 0.8745 | 0.9509 |
| 6 | 0.6215 | 0.7067 | 0.7887 | 0.8343 | 0.9249 |
| 7 | 0.5822 | 0.6664 | 0.7498 | 0.7977 | 0.8983 |
| 8 | 0.5494 | 0.6319 | 0.7155 | 0.7646 | 0.8721 |
| 9 | 0.5214 | 0.6021 | 0.6851 | 0.7348 | 0.8470 |
| 10 | 0.4973 | 0.5760 | 0.6581 | 0.7079 | 0.8233 |
| 11 | 0.4762 | 0.5529 | 0.6339 | 0.6835 | 0.8010 |
| 12 | 0.4575 | 0.5324 | 0.6120 | 0.6614 | 0.7800 |
| 13 | 0.4409 | 0.5140 | 0.5923 | 0.6411 | 0.7604 |
| 14 | 0.4259 | 0.4973 | 0.5742 | 0.6226 | 0.7419 |
| 15 | 0.4124 | 0.4821 | 0.5577 | 0.6055 | 0.7247 |
| 16 | 0.4000 | 0.4683 | 0.5425 | 0.5897 | 0.7084 |
| 17 | 0.3887 | 0.4555 | 0.5285 | 0.5751 | 0.6932 |
| 18 | 0.3783 | 0.4438 | 0.5155 | 0.5614 | 0.6788 |
| 19 | 0.3687 | 0.4329 | 0.5034 | 0.5487 | 0.6652 |
| 20 | 0.3598 | 0.4227 | 0.4921 | 0.5368 | 0.6524 |
| 21 | 0.3515 | 0.4132 | 0.4815 | 0.5256 | 0.6402 |
| 22 | 0.3438 | 0.4044 | 0.4716 | 0.5151 | 0.6287 |
| 23 | 0.3365 | 0.3961 | 0.4622 | 0.5052 | 0.6178 |
| 24 | 0.3297 | 0.3882 | 0.4534 | 0.4958 | 0.6074 |
| 25 | 0.3233 | 0.3809 | 0.4451 | 0.4869 | 0.5974 |
| 26 | 0.3172 | 0.3739 | 0.4372 | 0.4785 | 0.5880 |
| 27 | 0.3115 | 0.3673 | 0.4297 | 0.4705 | 0.5790 |
| 28 | 0.3061 | 0.3610 | 0.4226 | 0.4629 | 0.5703 |

Lampiran 14 Hasil Uji Validitas

| Correlations | | | |
|--------------|---------------------|-------|--------|
| | | Y22 | JMLH |
| X1 | Pearson Correlation | ,351 | ,487' |
| | Sig. (2-tailed) | ,129 | ,030 |
| | N | 20 | 20 |
| X2 | Pearson Correlation | ,372 | ,502' |
| | Sig. (2-tailed) | ,106 | ,024 |
| | N | 20 | 20 |
| X3 | Pearson Correlation | ,192 | ,461' |
| | Sig. (2-tailed) | ,416 | ,041 |
| | N | 20 | 20 |
| X4 | Pearson Correlation | ,315 | ,512' |
| | Sig. (2-tailed) | ,177 | ,021 |
| | N | 20 | 20 |
| X5 | Pearson Correlation | ,242 | ,528' |
| | Sig. (2-tailed) | ,303 | ,017 |
| | N | 20 | 20 |
| X6 | Pearson Correlation | ,516' | ,624** |
| | Sig. (2-tailed) | ,020 | ,003 |
| | N | 20 | 20 |
| X7 | Pearson Correlation | ,000 | ,565** |
| | Sig. (2-tailed) | 1,000 | ,010 |
| | N | 20 | 20 |
| X8 | Pearson Correlation | ,378 | ,537' |
| | Sig. (2-tailed) | ,100 | ,015 |
| | N | 20 | 20 |
| X9 | Pearson Correlation | ,326 | ,457' |
| | Sig. (2-tailed) | ,160 | ,043 |
| | N | 20 | 20 |
| X10 | Pearson Correlation | ,273 | ,478' |

| | | | |
|-----|---------------------|-------|--------|
| X11 | Sig. (2-tailed) | ,244 | ,033 |
| | N | 20 | 20 |
| | Pearson Correlation | ,540' | ,624** |
| X12 | Sig. (2-tailed) | ,014 | ,003 |
| | N | 20 | 20 |
| | Pearson Correlation | ,448' | ,484' |
| X13 | Sig. (2-tailed) | ,048 | ,031 |
| | N | 20 | 20 |
| | Pearson Correlation | ,324 | ,523' |
| X14 | Sig. (2-tailed) | ,164 | ,018 |
| | N | 20 | 20 |
| | Pearson Correlation | ,433 | ,485' |
| X15 | Sig. (2-tailed) | ,057 | ,030 |
| | N | 20 | 20 |
| | Pearson Correlation | ,214 | ,574** |
| X16 | Sig. (2-tailed) | ,365 | ,008 |
| | N | 20 | 20 |
| | Pearson Correlation | ,271 | ,544' |
| X17 | Sig. (2-tailed) | ,248 | ,013 |
| | N | 20 | 20 |
| | Pearson Correlation | ,292 | ,537' |
| X18 | Sig. (2-tailed) | ,211 | ,015 |
| | N | 20 | 20 |
| | Pearson Correlation | ,246 | ,567** |
| X19 | Sig. (2-tailed) | ,295 | ,009 |
| | N | 20 | 20 |
| | Pearson Correlation | ,507' | ,709** |
| X20 | Sig. (2-tailed) | ,022 | ,000 |
| | N | 20 | 20 |
| | Pearson Correlation | ,073 | ,479' |

| | | | |
|-----|---------------------|-------|--------|
| X21 | Sig. (2-tailed) | ,761 | ,033 |
| | N | 20 | 20 |
| | Pearson Correlation | ,246 | ,621** |
| X22 | Sig. (2-tailed) | ,295 | ,003 |
| | N | 20 | 20 |
| | Pearson Correlation | ,432 | ,479' |
| Y1 | Sig. (2-tailed) | ,057 | ,033 |
| | N | 20 | 20 |
| | Pearson Correlation | ,056 | ,501' |
| Y2 | Sig. (2-tailed) | ,815 | ,024 |
| | N | 20 | 20 |
| | Pearson Correlation | ,121 | ,461' |
| Y3 | Sig. (2-tailed) | ,611 | ,041 |
| | N | 20 | 20 |
| | Pearson Correlation | ,411 | ,543' |
| Y4 | Sig. (2-tailed) | ,072 | ,013 |
| | N | 20 | 20 |
| | Pearson Correlation | ,289 | ,484' |
| Y5 | Sig. (2-tailed) | ,216 | ,031 |
| | N | 20 | 20 |
| | Pearson Correlation | ,142 | ,516' |
| Y6 | Sig. (2-tailed) | ,550 | ,020 |
| | N | 20 | 20 |
| | Pearson Correlation | ,326 | ,542' |
| Y7 | Sig. (2-tailed) | ,160 | ,014 |
| | N | 20 | 20 |
| | Pearson Correlation | ,320 | ,487' |
| Y8 | Sig. (2-tailed) | ,168 | ,029 |
| | N | 20 | 20 |
| | Pearson Correlation | ,513' | ,503' |

| | | | |
|-----|---------------------|-------|--------|
| | Sig. (2-tailed) | ,021 | ,024 |
| | N | 20 | 20 |
| Y9 | Pearson Correlation | ,388 | ,468* |
| | Sig. (2-tailed) | ,091 | ,037 |
| | N | 20 | 20 |
| Y10 | Pearson Correlation | ,443 | ,560* |
| | Sig. (2-tailed) | ,050 | ,010 |
| | N | 20 | 20 |
| Y11 | Pearson Correlation | ,289 | ,507* |
| | Sig. (2-tailed) | ,216 | ,022 |
| | N | 20 | 20 |
| Y12 | Pearson Correlation | ,216 | ,546* |
| | Sig. (2-tailed) | ,359 | ,013 |
| | N | 20 | 20 |
| Y13 | Pearson Correlation | ,256 | ,510* |
| | Sig. (2-tailed) | ,276 | ,022 |
| | N | 20 | 20 |
| Y14 | Pearson Correlation | ,499* | ,557* |
| | Sig. (2-tailed) | ,025 | ,011 |
| | N | 20 | 20 |
| Y15 | Pearson Correlation | ,057 | ,479* |
| | Sig. (2-tailed) | ,810 | ,033 |
| | N | 20 | 20 |
| Y16 | Pearson Correlation | ,251 | ,550* |
| | Sig. (2-tailed) | ,286 | ,012 |
| | N | 20 | 20 |
| Y17 | Pearson Correlation | ,130 | ,585** |
| | Sig. (2-tailed) | ,585 | ,007 |
| | N | 20 | 20 |
| Y18 | Pearson Correlation | ,246 | ,515* |
| | | | |

| | | | |
|------|---------------------|--------|--------|
| | Sig. (2-tailed) | ,295 | ,020 |
| | N | 20 | 20 |
| Y19 | Pearson Correlation | ,417 | ,470* |
| | Sig. (2-tailed) | ,067 | ,037 |
| | N | 20 | 20 |
| Y20 | Pearson Correlation | ,137 | ,451* |
| | Sig. (2-tailed) | ,565 | ,046 |
| | N | 20 | 20 |
| Y21 | Pearson Correlation | ,487* | ,456* |
| | Sig. (2-tailed) | ,029 | ,043 |
| | N | 20 | 20 |
| Y22 | Pearson Correlation | 1 | ,598** |
| | Sig. (2-tailed) | | ,005 |
| | N | 20 | 20 |
| JMLH | Pearson Correlation | ,598** | 1 |
| | Sig. (2-tailed) | ,005 | |
| | N | 20 | 20 |

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

**Lampiran 15 Hasil Angket Penggunaan Gadget Kelas VIII A SMP Negeri 3
Batanghari**

| NO | NAMA | KELAS | JUMLAH SOAL PENGGUNAAN GADGET | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Total | | | |
|----|-----------|-------|-------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-------|----|-----|----|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | | 21 | 22 | |
| 1 | AJ | VIIIA | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 103 | |
| 2 | AHP | VIIIA | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 103 | |
| 3 | AAS | VIIIA | 5 | 5 | 3 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 100 | |
| 4 | AHM | VIIIA | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 102 | |
| 5 | AGL | VIIIA | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 103 | |
| 6 | APS | VIIIA | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 3 | 101 | |
| 7 | ALKS | VIIIA | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 98 | |
| 8 | AAS | VIIIA | 4 | 5 | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 95 | |
| 9 | AB | VIIIA | 5 | 5 | 2 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 103 | |
| 10 | BAP | VIIIA | 5 | 5 | 2 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 97 | |
| 11 | BDAP | VIIIA | 5 | 5 | 4 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 99 |
| 12 | BMW | VIIIA | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 98 |
| 13 | CKH | VIIIA | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 104 | |
| 14 | CHV | VIIIA | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 99 | |
| 15 | GCRP | VIIIA | 5 | 5 | 4 | 3 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 104 | |
| 16 | HAS | VIIIA | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 103 | |
| 17 | IPDW N | VIIIA | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 99 |
| 18 | JSBS | VIIIA | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 100 | |
| 19 | KSA | VIIIA | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 103 | |
| 20 | KPS | VIIIA | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 106 | |
| 21 | LJA | VIIIA | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 101 | |
| 22 | MR | VIIIA | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 100 | |

**Lampiran 16 Hasil Angket Perilaku Sosial Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 3
Batanghari**

| NO | NAMA | KELAS | JUMLAH SOAL PERILAKU SOSIAL | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Total | | |
|----|-------|-------|-----------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-------|----|-----|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | | 21 | 22 |
| 1 | AJ | VIIIA | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 102 |
| 2 | AHP | VIIIA | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 102 |
| 3 | AAS | VIIIA | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 107 |
| 4 | AHM | VIIIA | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 105 |
| 5 | AGL | VIIIA | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 3 | 5 | 4 | 5 | 102 |
| 6 | APS | VIIIA | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 104 |
| 7 | ALKS | VIIIA | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 104 |
| 8 | AAS | VIIIA | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 103 |
| 9 | AB | VIIIA | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 103 |
| 10 | BAP | VIIIA | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 102 |
| 11 | BDAP | VIIIA | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 105 |
| 12 | BMW | VIIIA | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 104 |
| 13 | CKH | VIIIA | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 102 |
| 14 | CHV | VIIIA | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 101 |
| 15 | GCRP | VIIIA | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 3 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 100 |
| 16 | HAS | VIIIA | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 104 |
| 17 | IPDWN | VIIIA | 4 | 5 | 3 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 5 | 95 |
| 18 | ISBS | VIIIA | 5 | 5 | 3 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 99 |
| 19 | KSA | VIIIA | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 102 |
| 20 | KPS | VIIIA | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 104 |
| 21 | LJA | VIIIA | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 103 |
| 22 | MR | VIIIA | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 102 |

**Lampiran 17 Hasil Angket Penggunaan Gadget Kelas VIII B SMP Negeri 3
Batanghari**

| NO | NAMA | KELAS | JUMLAH SOAL PENGGUNAAN GADGET | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Total | | |
|----|------|-------|-------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-------|----|-----|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | | 21 | 22 |
| 1 | AGA | VIIIB | 5 | 5 | 5 | 3 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 102 |
| 2 | ARZ | VIIIB | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 107 |
| 3 | AW | VIIIB | 4 | 4 | 5 | 3 | 4 | 4 | 3 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 95 |
| 4 | AS | VIIIB | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 102 |
| 5 | ASA | VIIIB | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 2 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 103 |
| 6 | APH | VIIIB | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 102 |
| 7 | AA | VIIIB | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 104 |
| 8 | DD | VIIIB | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 2 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 101 |
| 9 | DN | VIIIB | 4 | 4 | 2 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 98 |
| 10 | FAA | VIIIB | 4 | 5 | 5 | 5 | 3 | 3 | 5 | 5 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 99 |
| 11 | FS | VIIIB | 5 | 4 | 5 | 3 | 3 | 3 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 96 |
| 12 | LSN | VIIIB | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 106 |
| 13 | RF | VIIIB | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 3 | 102 |
| 14 | MAL | VIIIB | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 104 |
| 15 | MAM | VIIIB | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 3 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 102 |
| 16 | NL | VIIIB | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 3 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 102 |
| 17 | NAZ | VIIIB | 5 | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 105 |
| 18 | RHS | VIIIB | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 1 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 3 | 5 | 4 | 5 | 5 | 101 |
| 19 | RA | VIIIB | 4 | 4 | 5 | 4 | 3 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 102 |
| 20 | RN | VIIIB | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 103 |
| 21 | VF | VIIIB | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 105 |

**Lampiran 19 Hasil Angket Penggunaan Gadget Kelas VIII C SMP Negeri 3
Batanghari**

| NO | NAMA | KELAS | JUMLAH SOAL PENGGUNAAN GADGET | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Total |
|----|------|-------|-------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-------|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | |
| 1 | ADF | VIIIC | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 101 |
| 2 | AFR | VIIIC | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 105 |
| 3 | AMC | VIIIC | 4 | 4 | 4 | 3 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 96 |
| 4 | AKN | VIIIC | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 100 |
| 5 | DAP | VIIIC | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 100 |
| 6 | DI | VIIIC | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 101 |
| 7 | FA | VIIIC | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 103 |
| 8 | GT | VIIIC | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 101 |
| 9 | ITAD | VIIIC | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 104 |
| 10 | IMG | VIIIC | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 3 | 5 | 5 | 4 | 101 |
| 11 | JN | VIIIC | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 103 |
| 12 | LNM | VIIIC | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 101 |
| 13 | LSK | VIIIC | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 103 |
| 14 | MDDS | VIIIC | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 107 |
| 15 | NPK | VIIIC | 5 | 4 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 100 |
| 16 | NAP | VIIIC | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 2 | 5 | 5 | 4 | 103 |
| 17 | NBS | VIIIC | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 108 |
| 18 | NL | VIIIC | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 3 | 5 | 4 | 5 | 5 | 102 |
| 19 | NFA | VIIIC | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 102 |
| 20 | NE | VIIIC | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 2 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 100 |
| 21 | RR | VIIIC | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 103 |

**Lampiran 120 Hasil Angket Perilaku Sosial Siswa Kelas VIII C SMP Negeri
3 Batanghari**

| NO | NA MA | KELAS | JUMLAH SOAL PERILAKU SOSIAL | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Total | | |
|----|----------|-------|-----------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-------|----|-----|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | | 21 | 22 |
| 1 | ADF | VIIIC | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 103 |
| 2 | AFR | VIIIC | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 106 |
| 3 | AMC | VIIIC | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 101 |
| 4 | AKN | VIIIC | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 103 |
| 5 | DAP | VIIIC | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 105 |
| 6 | DI | VIIIC | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 100 |
| 7 | FA | VIIIC | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 102 |
| 8 | GT | VIIIC | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 106 |
| 9 | ITAD | VIIIC | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 100 |
| 10 | IMG | VIIIC | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 3 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 100 |
| 11 | JN | VIIIC | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 101 |
| 12 | LNМ | VIIIC | 4 | 4 | 5 | 5 | 3 | 5 | 3 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 95 |
| 13 | LSK | VIIIC | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 3 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 98 |
| 14 | MDD S | VIIIC | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 3 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 99 |
| 15 | NPK | VIIIC | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 103 |
| 16 | NAP | VIIIC | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 3 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 100 |
| 17 | NBS | VIIIC | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 99 |
| 18 | NL | VIIIC | 5 | 5 | 4 | 5 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 104 |
| 19 | NFA | VIIIC | 4 | 4 | 5 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 94 |
| 20 | NE | VIIIC | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 104 |
| 21 | RR | VIIIC | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 105 |

**Lampiran 21 Hasil Angket Penggunaan Gadget Kelas VIII D SMP Negeri 3
Batanghari**

| No | Nama | Kelas | JUMLAH SOAL PENGGUNAAN GADGET | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Total | | |
|----|-------|-------|-------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-------|----|----|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | | 21 | 22 |
| 1 | AR | VIIID | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 5 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 5 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 80 |
| 2 | ANH | VIIID | 5 | 5 | 3 | 4 | 3 | 5 | 3 | 2 | 5 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 5 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 5 | 4 | 82 |
| 3 | ANS | VIIID | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 80 |
| 4 | AHIP | VIIID | 5 | 5 | 2 | 3 | 4 | 4 | 2 | 4 | 5 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 5 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 81 |
| 5 | BNFS | VIIID | 5 | 5 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 5 | 3 | 79 |
| 6 | BAR | VIIID | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 5 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 3 | 4 | 4 | 3 | 80 |
| 7 | DAN | VIIID | 4 | 5 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 5 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 5 | 79 |
| 8 | DEW | VIIID | 5 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 81 |
| 9 | EIA | VIIID | 4 | 4 | 2 | 3 | 1 | 4 | 4 | 2 | 4 | 4 | 3 | 5 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 5 | 5 | 76 |
| 10 | EF | VIIID | 4 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 5 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 73 |
| 11 | EBMP | VIIID | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 2 | 5 | 4 | 3 | 4 | 5 | 4 | 4 | 2 | 4 | 4 | 3 | 80 |
| 12 | FNI | VIIID | 3 | 4 | 2 | 2 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 5 | 3 | 3 | 4 | 3 | 5 | 5 | 82 |
| 13 | GRL | VIIID | 4 | 3 | 5 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 5 | 3 | 82 |
| 14 | KMA | VIIID | 5 | 4 | 1 | 2 | 5 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 5 | 4 | 5 | 3 | 2 | 5 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 78 |
| 15 | MITM | VIIID | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 5 | 5 | 4 | 5 | 3 | 5 | 5 | 3 | 3 | 3 | 5 | 4 | 86 |
| 16 | MRAAF | VIIID | 5 | 3 | 1 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 3 | 5 | 4 | 4 | 82 |
| 17 | NMH | VIIID | 3 | 5 | 2 | 3 | 3 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 5 | 3 | 2 | 5 | 4 | 4 | 5 | 3 | 3 | 78 |
| 18 | RAD | VIIID | 3 | 3 | 1 | 4 | 3 | 3 | 4 | 5 | 4 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 2 | 4 | 3 | 5 | 77 |
| 19 | SIA | VIIID | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 5 | 5 | 4 | 3 | 4 | 5 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 5 | 4 | 3 | 76 |
| 20 | SNA | VIIID | 3 | 4 | 3 | 2 | 4 | 4 | 3 | 5 | 4 | 3 | 4 | 3 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 82 |
| 21 | SA | VIIID | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 5 | 5 | 5 | 4 | 3 | 4 | 3 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 83 |
| 22 | VS | VIIID | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 5 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 5 | 79 |

**Lampiran 22 Hasil Angket Perilaku Sosial Siswa Kelas VIII D SMP Negeri 3
Batanghari**

| NO | NAMA | KELAS | JUMLAH SOAL PERILAKU SOSIAL | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Total | | |
|----|-------|-------|-----------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-------|----|-----|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | | 21 | 22 |
| 1 | AR | VIIID | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 98 | |
| 2 | ANH | VIIID | 5 | 5 | 5 | 4 | 3 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 101 |
| 3 | ANS | VIIID | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 103 |
| 4 | AHIP | VIIID | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 101 |
| 5 | BNFS | VIIID | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 4 | 5 | 100 |
| 6 | BAR | VIIID | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 105 |
| 7 | DAN | VIIID | 5 | 5 | 3 | 4 | 5 | 5 | 4 | 3 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 99 |
| 8 | DEW | VIIID | 5 | 4 | 5 | 3 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 97 |
| 9 | EIA | VIIID | 5 | 5 | 4 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 3 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 99 | |
| 10 | EF | VIIID | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 104 |
| 11 | EBMP | VIIID | 4 | 3 | 5 | 5 | 5 | 4 | 3 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 3 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 96 |
| 12 | FNI | VIIID | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 3 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 101 |
| 13 | GRL | VIIID | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 102 |
| 14 | KMA | VIIID | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 100 |
| 15 | MITM | VIIID | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 3 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 99 |
| 16 | MRAAF | VIIID | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 3 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 99 |
| 17 | NMH | VIIID | 4 | 3 | 3 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 3 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 95 |
| 18 | RAD | VIIID | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 96 |
| 19 | SIA | VIIID | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 101 |
| 20 | SNA | VIIID | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 2 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 99 |
| 21 | SA | VIIID | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 104 |
| 22 | VS | VIIID | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 4 | 5 | 98 |

**Lampiran 23 Hasil Angket Penggunaan Gadget Kelas VIII E SMP Negeri 3
Batanghari**

| NO | NAMA | KELAS | JUMLAH SOAL PENGGUNAAN GADGET | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Total |
|----|------|--------|-------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-------|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | |
| 1 | AAMS | VIII E | 5 | 4 | 4 | 3 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 2 | 4 | 3 | 5 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 2 | 4 | 3 | 5 | 82 |
| 2 | APH | VIII E | 5 | 4 | 4 | 3 | 2 | 5 | 4 | 2 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 5 | 2 | 3 | 71 |
| 3 | AFLD | VIII E | 5 | 4 | 1 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 2 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 4 | 1 | 4 | 3 | 3 | 79 |
| 4 | APG | VIII E | 5 | 4 | 3 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 2 | 5 | 2 | 4 | 4 | 1 | 4 | 3 | 4 | 2 | 3 | 79 |
| 5 | ATRU | VIII E | 4 | 5 | 4 | 4 | 2 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 85 |
| 6 | ABNM | VIII E | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 1 | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 5 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 5 | 4 | 84 |
| 7 | AP | VIII E | 4 | 5 | 4 | 5 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 1 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 5 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 81 |
| 8 | CTA | VIII E | 4 | 5 | 4 | 5 | 3 | 4 | 3 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 5 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 84 |
| 9 | DPG | VIII E | 4 | 5 | 4 | 5 | 3 | 4 | 3 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 5 | 4 | 88 |
| 10 | EAR | VIII E | 4 | 5 | 3 | 3 | 4 | 4 | 2 | 1 | 5 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 75 |
| 11 | HWS | VIII E | 4 | 5 | 3 | 1 | 2 | 4 | 2 | 2 | 5 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 5 | 3 | 3 | 4 | 3 | 5 | 75 |
| 12 | IPA | VIII E | 3 | 4 | 2 | 3 | 4 | 4 | 3 | 1 | 5 | 4 | 3 | 4 | 2 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 75 |
| 13 | JFB | VIII E | 5 | 5 | 2 | 3 | 4 | 4 | 2 | 1 | 5 | 3 | 3 | 5 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 5 | 5 | 77 |
| 14 | KSD | VIII E | 4 | 5 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 5 | 1 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 5 | 4 | 73 |
| 15 | LOL | VIII E | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 1 | 3 | 5 | 3 | 2 | 5 | 2 | 3 | 4 | 5 | 4 | 5 | 2 | 4 | 4 | 3 | 76 |
| 16 | MRP | VIII E | 5 | 5 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 5 | 4 | 2 | 2 | 4 | 4 | 3 | 5 | 3 | 3 | 4 | 3 | 5 | 4 | 80 |
| 17 | MARP | VIII E | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 4 | 3 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 5 | 5 | 3 | 80 |
| 18 | MKAA | VIII E | 4 | 4 | 2 | 3 | 1 | 4 | 4 | 2 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 3 | 2 | 5 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 78 |
| 19 | MZA | VIII E | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 5 | 5 | 3 | 3 | 3 | 5 | 5 | 77 |
| 20 | NS | VIII E | 4 | 4 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 1 | 3 | 3 | 5 | 1 | 4 | 5 | 5 | 2 | 5 | 3 | 4 | 75 |
| 21 | NM | VIII E | 4 | 4 | 2 | 2 | 5 | 4 | 4 | 2 | 4 | 3 | 2 | 3 | 4 | 5 | 3 | 2 | 5 | 2 | 4 | 5 | 3 | 3 | 75 |

**Lampiran 24 Hasil Angket Perilaku Sosial Siswa Kelas VIII E SMP Negeri 3
Batanghari**

| NO | NAMA | KELAS | JUMLAH SOAL PERILAKU SOSIAL | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Total |
|----|------|-------|-----------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-------|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | |
| 1 | AAMS | VIIIE | 5 | 5 | 3 | 5 | 3 | 3 | 5 | 3 | 4 | 3 | 4 | 5 | 5 | 3 | 3 | 5 | 5 | 5 | 4 | 3 | 4 | 90 | |
| 2 | APH | VIIIE | 3 | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 3 | 3 | 5 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 85 | |
| 3 | AFLD | VIIIE | 5 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 5 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 3 | 3 | 4 | 4 | 2 | 3 | 4 | 3 | 5 | 3 | 79 |
| 4 | APG | VIIIE | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 5 | 4 | 3 | 4 | 4 | 5 | 5 | 90 |
| 5 | ATRU | VIIIE | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 2 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 5 | 3 | 3 | 4 | 81 |
| 6 | ABNM | VIIIE | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 2 | 2 | 3 | 4 | 4 | 5 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 5 | 5 | 85 |
| 7 | AP | VIIIE | 3 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 5 | 5 | 5 | 86 |
| 8 | CTA | VIIIE | 5 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 5 | 3 | 4 | 3 | 5 | 4 | 2 | 4 | 4 | 3 | 5 | 4 | 3 | 3 | 4 | 83 |
| 9 | DPG | VIIIE | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 5 | 5 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 5 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 5 | 3 | 84 |
| 10 | EAR | VIIIE | 4 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 5 | 5 | 4 | 5 | 3 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 5 | 87 |
| 11 | HWS | VIIIE | 3 | 4 | 3 | 5 | 4 | 3 | 5 | 3 | 5 | 5 | 2 | 4 | 5 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 84 |
| 12 | IPA | VIIIE | 5 | 5 | 3 | 3 | 4 | 5 | 4 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 82 |
| 13 | JFB | VIIIE | 5 | 5 | 3 | 5 | 4 | 4 | 2 | 5 | 3 | 2 | 3 | 4 | 4 | 5 | 3 | 5 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 82 |
| 14 | KSD | VIIIE | 5 | 5 | 3 | 5 | 3 | 5 | 3 | 4 | 2 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 3 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 91 |
| 15 | LOL | VIIIE | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 3 | 4 | 5 | 5 | 2 | 3 | 4 | 4 | 5 | 94 |
| 16 | MRP | VIIIE | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 3 | 3 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 86 |
| 17 | MARP | VIIIE | 4 | 5 | 3 | 5 | 5 | 3 | 3 | 3 | 4 | 5 | 3 | 3 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 5 | 5 | 91 |
| 18 | MKAA | VIIIE | 5 | 5 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 2 | 3 | 5 | 4 | 5 | 3 | 3 | 4 | 5 | 4 | 1 | 5 | 4 | 3 | 4 | 84 |
| 19 | MZA | VIIIE | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 3 | 4 | 5 | 2 | 5 | 4 | 5 | 3 | 3 | 88 |
| 20 | NS | VIIIE | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 5 | 4 | 4 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 101 |
| 21 | NM | VIIIE | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 3 | 5 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 3 | 5 | 3 | 3 | 3 | 89 |

**Lampiran 25 Hasil Angket Penggunaan Gadget Kelas VIII F SMP Negeri 3
Batanghari**

| NO | NAMA | KELAS | JUMLAH SOAL PENGGUNAAN GADGET | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Total | |
|----|------|-------|-------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-------|----|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | | 21 |
| 1 | AJK | VIIIF | 3 | 3 | 5 | 3 | 4 | 3 | 4 | 2 | 3 | 2 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 4 | 3 | 5 | 77 |
| 2 | ARN | VIIIF | 4 | 4 | 1 | 2 | 5 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 5 | 2 | 3 | 66 |
| 3 | AN | VIIIF | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 2 | 3 | 2 | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 4 | 1 | 4 | 3 | 75 |
| 4 | AK | VIIIF | 5 | 3 | 1 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 2 | 5 | 3 | 4 | 4 | 1 | 4 | 3 | 4 | 3 | 74 |
| 5 | ARS | VIIIF | 3 | 5 | 1 | 3 | 3 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 5 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 76 |
| 6 | ACP | VIIIF | 5 | 3 | 1 | 4 | 3 | 1 | 5 | 5 | 4 | 1 | 4 | 3 | 3 | 3 | 5 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 5 | 76 |
| 7 | ANF | VIIIF | 5 | 4 | 3 | 4 | 3 | 5 | 5 | 4 | 2 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 82 |
| 8 | ANCP | VIIIF | 5 | 3 | 3 | 2 | 4 | 5 | 2 | 5 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 5 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 80 |
| 9 | BPA | VIIIF | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 5 | 5 | 5 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 5 | 84 |
| 10 | CRMS | VIIIF | 4 | 5 | 3 | 3 | 4 | 4 | 2 | 5 | 5 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 3 | 4 | 4 | 82 |
| 11 | DA | VIIIF | 5 | 5 | 3 | 1 | 2 | 4 | 2 | 2 | 5 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 74 |
| 12 | DAS | VIIIF | 5 | 4 | 4 | 3 | 5 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 86 |
| 13 | DR | VIIIF | 4 | 5 | 2 | 3 | 4 | 4 | 2 | 4 | 5 | 3 | 3 | 5 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 5 | 80 |
| 14 | DW | VIIIF | 3 | 5 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 5 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 74 |
| 15 | FA | VIIIF | 3 | 4 | 1 | 2 | 5 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 5 | 4 | 3 | 4 | 5 | 4 | 4 | 2 | 4 | 4 | 74 |
| 16 | FY | VIIIF | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 78 |
| 17 | GSP | VIIIF | 5 | 3 | 1 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 80 |
| 18 | HT | VIIIF | 5 | 5 | 2 | 3 | 3 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 5 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 5 | 80 |
| 19 | IAR | VIIIF | 5 | 3 | 1 | 4 | 3 | 3 | 4 | 5 | 4 | 3 | 3 | 5 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 77 |
| 20 | JIM | VIIIF | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 5 | 5 | 4 | 3 | 4 | 2 | 5 | 4 | 3 | 4 | 5 | 4 | 4 | 2 | 4 | 4 | 83 |
| 21 | MDDS | VIIIF | 4 | 4 | 3 | 2 | 4 | 4 | 3 | 5 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 5 | 3 | 3 | 4 | 3 | 5 | 82 |
| 22 | MFP | VIIIF | 5 | 3 | 3 | 4 | 3 | 5 | 5 | 5 | 4 | 3 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 5 | 87 |

**Lampiran 26 Hasil Angket Perilaku Sosial Siswa Kelas VIII F SMP Negeri 3
Batanghari**

| NO | NAMA | KELAS | JUMLAH SOAL PERILAKU SOSIAL | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Total |
|----|------|-------|-----------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-------|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | |
| 1 | AJK | VIIIF | 3 | 4 | 5 | 3 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 5 | 3 | 5 | 3 | 5 | 5 | 4 | 89 |
| 2 | ARN | VIIIF | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 5 | 5 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 5 | 5 | 4 | 3 | 84 |
| 3 | AN | VIIIF | 5 | 5 | 3 | 5 | 4 | 3 | 3 | 4 | 2 | 5 | 5 | 4 | 3 | 4 | 3 | 5 | 4 | 3 | 4 | 3 | 5 | 3 | 85 |
| 4 | AK | VIIIF | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 5 | 4 | 3 | 5 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 5 | 81 |
| 5 | ARS | VIIIF | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 3 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 3 | 5 | 4 | 3 | 5 | 4 | 4 | 5 | 3 | 3 | 4 | 89 |
| 6 | ACP | VIIIF | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 3 | 3 | 4 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 5 | 5 | 90 |
| 7 | ANF | VIIIF | 4 | 5 | 4 | 5 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 3 | 3 | 5 | 5 | 5 | 90 |
| 8 | ANCP | VIIIF | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 5 | 4 | 3 | 4 | 3 | 5 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 5 | 5 | 82 |
| 9 | BPA | VIIIF | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 5 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 5 | 82 |
| 10 | CRMS | VIIIF | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 5 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 5 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 81 |
| 11 | DA | VIIIF | 5 | 5 | 3 | 1 | 5 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 5 | 3 | 84 |
| 12 | DAS | VIIIF | 3 | 5 | 4 | 3 | 4 | 3 | 5 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 3 | 3 | 85 |
| 13 | DR | VIIIF | 3 | 3 | 3 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 80 |
| 14 | DW | VIIIF | 4 | 5 | 3 | 4 | 3 | 3 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 5 | 3 | 4 | 5 | 5 | 4 | 87 |
| 15 | FA | VIIIF | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 5 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 4 | 84 |
| 16 | FY | VIIIF | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 5 | 3 | 3 | 5 | 4 | 4 | 82 |
| 17 | GSP | VIIIF | 4 | 5 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 86 |
| 18 | HT | VIIIF | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 5 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 78 |
| 19 | IAR | VIIIF | 3 | 4 | 4 | 5 | 3 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 5 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 82 |
| 20 | JIM | VIIIF | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 3 | 4 | 5 | 3 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 5 | 4 | 3 | 3 | 90 |
| 21 | MDDS | VIIIF | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 5 | 5 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 5 | 4 | 87 |
| 22 | MFP | VIIIF | 4 | 4 | 5 | 3 | 5 | 4 | 3 | 5 | 5 | 4 | 5 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 3 | 3 | 4 | 89 |

Lampiran 27 Sebar Angket Ke Siswa



Lampiran 28 Surat Bebas Pustaka Prodi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

BUKTI BEBAS PUSTAKA PROGRAM STUDI TADRIS IPS

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa :

Nama : Ranita Agustina
NPM : 2101071015
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Tadris IPS (TIPS)
Judul Skripsi : PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU
SOSIAL SISWA DI SMP NEGERI 3 BATANGHARI

Bahwa yang namanya tersebut di atas, benar-benar telah menyelesaikan bebas pustaka Program Studi pada Ketua Program Studi Tadris IPS (TIPS) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

Demikian keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 04 Februari 2025
Ketua Program Studi Tadris IPS

Dr. Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma, M.Pd.
NIP. 19880823 201503 1 007

Lampiran 29 Hasil Uji Turnitin

2101071015_RANITA
AGUSTINA.docx
by Turnitin ID

Metro 17-02-2025

Lisiana, M.Pd
NIP. 19930821201903 2 020

Submission date: 16-Feb-2025 07:29AM (UTC-0700)
Submission ID: 2535093032
File name: 2101071015_RANITA_AGUSTINA.docx (10.72M)
Word count: 23994
Character count: 106560

V

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU
SOSIAL SISWA DI SMP N 3 BATANGHARI**

Disusun Oleh :

RANITA AGUSTINA

NPM. 2101071015



**Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan**

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN METRO)

1446 H / 2025 M

Metro 17-02-2025



Anita Lisdiana, M.Pd

NIP. 19930821 201903 2 020

2101071015_RANITA
AGUSTINA.docx
by Turnitin ID

Metro 17-02-2025
SELAMAT
Agustina, M.Pd
NIP. 199306212019032020

Submission date: 16-Feb-2025 07:29AM (UTC-0700)
Submission ID: 2535093032
File name: 2101071015_RANITA_AGUSTINA.docx (10.72M)
Word count: 23994
Character count: 106560

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Ranita Agustina lahir di Desa Batangharjo, 12 Agustus 2003, anak bungsu dari pasangan Bapak Jumiran dan Ibu Sulizana Widhyana, Pendidikan Taman Kanak-kanak ditempuh di TK Pertiwi Balerejo dan lulus pada tahun 2009, Kemudian melanjutkan Sekolah Dasar di SD Negeri 1 Balerejo dan lulus pada tahun 2015, kemudian peneliti melanjutkan ke Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 3 Batanghari dan lulus pada tahun 2018, kemudian dilanjutkan ke Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 1 Batanghari dan lulus pada tahun 2021. Peneliti berkesempatan untuk melanjutkan pendidikan tinggi di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung, Pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Tahun 2021.