

HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GADGET DENGAN PERILAKU SISWA KELAS VI DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 4 MUARO JAMBI

Putri Wahyu Ningsih¹, Mahluddin²

putriningsihwahyu13@gmail.com¹, mahluddinpasca@gmail.com²

UIN STS Jambi

ABSTRAK

Gadget merupakan perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus dan mudah di akses. Sebagai alat teknologi yang mudah diakses, gadget telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, termasuk bagi anak-anak usia sekolah. Namun, penggunaan gadget yang berlebihan dapat berdampak negatif pada perkembangan perilaku, seperti kurangnya konsentrasi saat pembelajaran, kurang baik dalam berperilaku hingga berpacaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara kecanduan gadget dengan perilaku siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Non Eksperimen, adapun desain penelitian nya menggunakan korelasional atau ex post facto dan teknik pengambilan sampel yaitu random sampling. Metode pengumpulan data yang digunakan ialah kuesioner, observasi dan dokumentasi. sedangkan teknik analisis datanya menggunakan korelasi Product Moment. Penelitian ini laksanakan pada Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi. Sampel berjumlah 24 siswa, melalui instrumen berupa kuesioner yang diisi oleh siswa tersebut. Dari hasil penelitian pada taraf signifikan 5% didapat bahwa nilai r hitung (0,602). Berdasarkan hasil tersebut dengan demikian maka diketahui bahwa r hitung ($0,602 > r$ tabel ($0,413$)) Nilai r hitung 0,602 berada di kisaran $0,60-0,799$ yang menunjukkan bahwa termasuk dalam kategori kuat. Karena r_{xy} lebih besar dari r tabel maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan (H_0) ditolak. Dapat disimpulkan ada hubungan yang kuat atau signifikan antara kecanduan Gadget dengan perilaku siswa kelas VI di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi.

Kata Kunci: Kecanduan Gadget, Perilaku Siswa.

ABSTRACT

Gadgets are small electronic devices that have special functions and are easy to access. As an easily accessible technological tool, gadgets have become an integral part of everyday life, including for school-age children. However, excessive use of gadgets can have a negative impact on behavioral development, such as lack of concentration during learning, poor behavior and dating. This study aims to analyze the relationship between gadget addiction and elementary school student behavior. This study uses a quantitative approach with a Non-Experimental method, the research design uses correlational or ex post facto and the sampling technique is random sampling. The data collection methods used are questionnaires, observation and documentation. while the data analysis technique uses Product Moment correlation. This study was conducted at Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi. The sample consisted of 24 students, through an instrument in the form of a questionnaire filled out by the students. From the results of the study at a significance level of 5%, it was found that the calculated r value (0.602). Based on these results, it is known that r count ($0.602 > r$ table (0.413)). The r count value of 0.602 is in the range of $0.60-0.799$, which indicates that it is included in the strong category. Because r_{xy} is greater than r table, the alternative hypothesis (H_a) is accepted and (H_0) is rejected. It can be concluded that there is a strong or significant relationship between Gadget addiction and the behavior of grade VI students at Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi.

Keywords: Gadget Addiction, Student Behavior.

PENDAHULUAN

Saat ini di era globalisasi, terjadi perkembangan dalam banyak hal, terutama teknologi. Salah satu problematika yang tidak dapat dihindari dan telah menjadi syarat

penting dalam budaya saat ini merupakan perkembangan teknologi yang semakin canggih. Hal ini dikarenakan kemajuan ilmu pengetahuan dan inovasi-inovasi terbaru yang dapat mengubah pola perilaku masyarakat dan anak-anak. Kemajuan teknologi saat ini tidak bisa dipisahkan dari kehidupan masyarakat. Berbagai informasi yang terjadi di berbagai belahan dunia kini telah dapat langsung kita ketahui berkat kemajuan teknologi (globalisasi). Namun dengan kemajuan teknologi pastinya akan terdapat dampak baik maupun buruknya bagi kita sebagai penggunanya (Bashiroturrohmah et al., 2023:120).

Salah satu teknologi yang pada zaman milenial sudah menjadi kebutuhan yang berperan penting di tengah tengah masyarakat merupakan handphone, gadget dan teknologi serupanya, mayoritas masyarakat di berbagai belahan dunia sudah memakainya sebagai alat komunikasi yang lebih luas serta fitur dalam aplikasi yang memudahkannya dalam memperoleh informasi dan pembelajaran. Semakin lama teknologi ini semakin di kembangkan hingga orang-orang merasa sangat terbantu dengan hal itu dan menjadikannya seperti kebutuhan pokok yang memang harus dimiliki, di zaman sekarang rata-rata setiap individu memiliki, mulai dari anak-anak hingga dewasa. masyarakat di berbagai belahan dunia sudah memakainya sebagai alat komunikasi yang lebih luas serta fitur dalam aplikasi yang memudahkannya dalam memperoleh informasi dan pembelajaran. Semakin lama teknologi ini semakin di kembangkan hingga orang-orang merasa sangat terbantu dengan hal itu dan menjadikannya seperti kebutuhan pokok yang memang harus dimiliki, di zaman sekarang rata-rata setiap individu memiliki, mulai dari anak-anak hingga dewasa (Mashlahah & Arifin, 2023:9).

Pada era yang serba modern dan digital ini teknologi gadget sudah dikenal oleh anak-anak sekolah dasar dimana mereka tumbuh dengan akses teknologi yang serba canggih dari era sebelumnya bahkan teknologi gadget sendiri juga merupakan bagian dari kehidupan mereka sehari-hari. Biasanya sebagian dari anak sekolah dasar menggunakan gadget untuk kebutuhan yang tidak penting seperti bermain game sedangkan yang lainnya digunakan untuk kebutuhan sekolah seperti untuk mengerjakan tugas atau sebagai media pembelajaran online. Namun, perlu diketahui bahwa pemahaman penggunaan teknologi gadget pada anak sekolah dasar perlu diawasi (Abdulatif & Lestari, 2021:1491).

Pada dasarnya, usia anak Sekolah Dasar belum waktunya menggunakan gadget untuk kegiatan sehari-hari mereka, karena dalam penggunaan gadget memiliki banyak dampak buruk bagi perkembangan dan pertumbuhan mereka. Mereka harus lebih fokus untuk bermain dan belajar dengan teman-teman di lingkungan yang lain. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini penggunaan gadget pada usia anak sekolah dasar menjadi hal yang sangat mudah dijumpai dimanapun keberadaannya dan dianggap menjadi hal yang wajar oleh masyarakat umum. Hal ini bisa terjadi karena adanya dampak yang bisa memicu perilaku konsumtif yang berlebihan terhadap penggunaan gadget. Tidak hanya itu, ketertarikan mereka terhadap penggunaan gadget tidak disadari dapat mengurangi waktu kegiatan mereka dalam berinteraksi sosial secara langsung dengan teman-temannya, mereka akan lebih cenderung memiliki ketertarikan yang berlebihan terhadap aktivitas yang berkaitan dengan penggunaan gadget (Haerunisya et al., 2023: 70).

Pada saat sekarang ini produsen-produsen dari gadget itu sendiri banyak menjadikan peserta didik atau anak-anak sebagai target pasar mereka, sehingga sekarang anak-anak menjadi pengguna gadget yang sangat aktif dibandingkan dengan usia-usia lainnya. Anak-anak zaman sekarang sangat menikmati gadget yang mereka miliki sehingga mereka menjadi manusia yang terlalu asik dengan dunianya itu sehingga banyak dari kalangan anak-anak itu sendiri sampai melupakan apa yang menjadi kebutuhan essensial anak itu sendiri seperti belajar dan berbaur dengan baik terhadap lingkungan. Pada kasus yang sangat mengkhawatirkan banyak ditemukan peserta didik lebih cendrung mengabaikan apa yang

dikatakan oleh guru diskeolah dan orang tua dirumah karena keasikan memainkan gadget tersebut, dengan dibuktikan dengan sikap peserta didik yang menjadi pemarah dan melawan kepada guru maupun orang tua dirumah akibat gadget yang sudah menjadi candu didalam kehidupan mereka (Agasi et al., 2022:10765).

McLuhan berpendapat bahwa media merupakan faktor utama yang paling memperngaruhi hal lainnya. Marshall McLuhan melalui tulisannya yang berjudul *The Guttenberg Galaxy: The Making of Typographic Man* dengan pokok gagasan dari teori ini merupakan bahwa pola kehidupan masyarakat manusia, khususnya aspek interaksi sosial diantara mereka, ditentukan oleh perkembangan dan jenis teknologi yang dikonsumsi oleh masyarakat itu sendiri (Iva & Febriana, 2018:14).

Salah satu faktor yang mempergaruhi kecanduan gadget merupakan perilaku (tindakan) atau aktivitas dari manusia itu sendiri. Perilaku merupakan sikap terhadap objek tertentu, bisa berupa sikap pandangan atau sikap perasaan. Tetapi sikap yang disertai dengan kecenderungan untuk bertindak sesuai dengan sikap terhadap objek tadi. Sikap atau perilaku merupakan suatu kecenderungan yang mendorong seseorang untuk bertingkah laku yang dituju ke arah suatu objek khusus (Rezky, 2021:106).

Mengacu pada penelitian terdahulu oleh Yusnadi dengan judul "Pengaruh gadget pada Karakter Anak di SD" dimana hasil penelitiannya yaitu kurangnya minat anak dalam pembelajaran dan anak kesulitan dalam mengelola emosi, dan mengacu pula pada penelitian terdahulu oleh Adiar Ismohandoyo dengan judul "Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Anak Sekolah Dasar Negeri Kayen 01 Kabupaten Pati" dimana hasil penelitiannya yaitu anak cenderung berbicara kurang enak didengar ketika berbicara dengan orang yang lebih tua.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan metode penelitian Non Eksperimen. Adapun Desain penelitian nya adalah desain korelasional disebut juga desain ex post facto atau "setelah fakta". Tujuan utamanya adalah mendeskripsikan hubungan antar variabel yang ada, dan menentukan hubungan antara variabel independen dan dependen. Desain ex post facto secara metodis dapat dikatakan penelitian eksperimen yang juga menguji hipotesis namun tidak memberikan perlakuan-perlakuan tertentu. (Ibrahim et.al., 2018: 66).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Uji Kualitas Data

a. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran untuk menunjukkan tingkat kevalidan atau keaslian suatu instrumen. Sampel yang digunakan untuk penelitian adalah siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi dengan pengujian 10 butir soal kepada 24 responden. hasil uji validitas kuesioner kecanduan *Gadget* sebagai berikut:

Tabel 1
Hasil Uji Validitas Kecanduan *Gadget*

Item Pertanyaan	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
X1	0,638185	0,413	Valid
X2	0,835346681	0,413	Valid
X3	0,85341	0,413	Valid
X4	0,60571	0,413	Valid
X5	0,59034	0,413	Valid

X6	0,70342	0,413	Valid
X7	0,61437	0,413	Valid
X8	0,47022	0,413	Valid
X9	0,70463	0,413	Valid
X10	0,44763	0,413	Valid

Sumber: Hasil Uji Coba 24 Responden dengan 10 item soal

Berdasarkan hasil Berdasarkan analisis pada tabel diatas, secara keseluruhan item diuji cobakan tentang kecanduan *Gadget* validasi butir. Dengan demikian dapat digunakan untuk menggali data penelitian berdasarkan hasil analisis tersebut, diketahui bahwa item pernyataan dinyatakan sah.

Tabel 2
Hasil Uji Validitas Perilaku Siswa

Item Pertanyaan	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
Y1	0,53075	0,413	Valid
Y2	0,80847	0,413	Valid
Y3	0,64736	0,413	Valid
Y4	0,798	0,413	Valid
Y5	0,642	0,413	Valid
Y6	0,75203	0,413	Valid
Y7	0,80322	0,413	Valid
Y8	0,8165	0,413	Valid
Y9	0,65178	0,413	Valid
Y10	0,70334	0,413	Valid

Sumber: Hasil Uji Coba 24 Responden dengan 10 item soal

Berdasarkan hasil Berdasarkan analisis pada tabel diatas, secara keseluruhan item diuji cobakan tentang perkembangan bahasa anak validasi butir. Dengan demikian dapat digunakan untuk menggali data penelitian. berdasarkan hasil analisis tersebut, diketahui bahwa item pernyataan dinyatakan sah.

b. Uji Reabilitas

Berdasarkan perhitungan yang sudah dilakukan bahwa item soal nomor 1-10 dinyatakan valid. Maka peneliti menggunakan semua item/soal tersebut yang berjumlah 10 item untuk dijadikan instrumen pengumpulan data pada penelitian ini. Tetapi item-item tersebut belum tentu reliabel, oleh sebab itu harus di uji reliabilitasnya terlebih dahulu, berikut perhitungan reliabelitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach*.

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k - 1} \right) \cdot \left(1 - \frac{\sum S_i}{\sum S_t} \right)$$

Sebelum masuk kerumus *Alpha Cronbach* terlebih dahulu mencari varians tiap-tiap item dan mencari varians total. setelah peneliti melakukan perhitungan pada data maka dapatlah jumlah varians dari instrumen kecanduan *Gadget* yaitu 2,200 dan jumlah varians dari instrumen perilaku siswa yaitu 2,215. Adapun perhitungannya terdapat pada lampiran skripsi.

Setelah di peroleh jumlah varians pada instrumen kecanduan *Gadget* sebesar 7,730 dan perilaku siswa sebesar 9,275. Maka langkah selanjutnya setelah menemukan jumlah dari varians total yaitu menghitung reliabilitas dengan *alpha cronbach*, sebagai berikut ini:

1. Menghitung Reliabilitas dari instrument kecanduan *Gadget*

$$\begin{aligned}
r_{11} &= \left(\frac{k}{k-1}\right) \cdot \left(1 - \frac{\sum S_i}{\sum S_t}\right) \\
&= \left(\frac{10}{24-1}\right) \cdot \left(1 - \frac{7,730}{30,9}\right) \\
&= (1,04) \cdot (0,74) \\
&= 0,7696
\end{aligned}$$

2. Menghitung Reliabilitas dari instrumen perilaku siswa

$$\begin{aligned}
r_{11} &= \left(\frac{k}{k-1}\right) \cdot \left(1 - \frac{\sum S_i}{\sum S_t}\right) \\
&= \left(\frac{24}{24-1}\right) \cdot \left(1 - \frac{9,275}{39}\right) \\
&= (1,04) \cdot (0,76) \\
&= 0,7904
\end{aligned}$$

Hasil perhitungan dari rumus korelasi *alpha cronbach* (r_{11}) dikonsultasikan dengan nilai r_{tabel} *product moment* dengan $dk = n-1$ ($24-1= 23$), taraf signifikan atau α sebesar 5% diperoleh r_{tabel} sebesar 0,413. Sehingga diketahui bahwa pada instrumen kecanduan *Gadget* (0,7696) > Tabel (0,413), maka dinyatakan reliabel. Sedangkan pada instrumen perilaku siswa (r_{11} (0,7904) > Tabel (0,413), maka dinyatakan reliabel.

c. Uji Normalitas

Setelah dilakukan uji normalitas menggunakan uji normalitas *lillifors* terhadap kecanduan *Gadget* dan perilaku siswa. Pada uji normalitas *lillifors*, jika $p > 0,05$ berarti normal, dan jika $p < 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal, berikut diperoleh hasil seperti pada tabel:

Tabel 3
Uji Normalitas Kecanduan Gadget dengan Perilaku Siswa
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

Unstandardized Residual		
N	24	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.08910161
Most Extreme Differences	Absolute	.126
	Positive	.126
	Negative	-.108
Test Statistic		.126
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.

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel diatas, di ketahui nilai signifikansi 0,200 > 0,05. maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

d. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian mengenai sama nya variasi-variasi dua buah

distribusi atau lebih. Dasar pengambilan keputusan uji homogenitas yaitu jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka distribusi adalah homogen dan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka distribusi adalah tidak homogen. Berikut di peroleh hasil berdasarkan tabel:

Tabel 4 Uji Homogenitas
Kecanduan Gadget dengan Perilaku Siswa

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil_X_dan_Y	Based on Mean	.000	1	46	.997
	Based on Median	.002	1	46	.967
	Based on Median and with adjusted df	.002	1	40.6 73	.967
	Based on trimmed mean	.004	1	46	.950

Sesuai dengan tabel diatas dengan uji homogenitas menggunakan SPSS maka dapat dijelaskan nilai *Sig. Based on Mean* sebesar $0,997 > 0,05$ maka dapat disimpulkan data tersebut homogen.

e. Uji Linearitas

Uji linearitas di gunakan untuk mengetahui bentuk hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Pada penelitian ini uji linearitas digunakan mengetahui hubungan antara hubungan kecanduan Gadget dengan perilaku siswa. Dasar pengambilan keputusan pada uji linearitas yaitu jika nilai *Sig. deviation from linearity* $> 0,05$, maka terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat.

Tabel 5 Uji Linearitas
Kecanduan Gadget dengan Perilaku Siswa

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Agresivitas * Religiusitas	Between Groups	(Combined)	698.000	13	53.692	2.256	.102
		Linearity	340.324	1	340.324	14.299	.004
		Deviation from Linearity	357.676	12	29.806	1.252	.366
		Within Groups	238.000	10	23.800		
		Total	936.000	23			

Berdasarkan tabel diatas dengan uji linearitas menggunakan SPSS maka diketahui nilai *Sig. deviation linearity* sebesar $0,366 > 0,05$ menunjukan $>$ dari $0,05$. maka di simpulkan data tersebut terdapat hubungan yang linear antara kecanduan Gadget dengan perilaku siswa.

f. Uji Hipotesis

Proses analisa data pengujian hipotesis ini sangat penting dalam setiap penelitian. Karena dalam analisa data uji hipotesis, data-data yang yang masih mentah akan diolah dan diberikan interpretasi, sehingga hipotesis yang di ajukan ditolak atau di terima.

Agar dapat melakukan pengujian hipotesis maka data- data yang telah ada akan di analisa dan diolah dengan menggunakan rumus *Product Moment*. Pengambilan keputusan diterima atau ditolak nya hipotesis yang diajukan dengan mengacu pada kaidah berikut:

1. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ artinya ada hubungan yang signifikan atau H_0 ditolak dan H_1 diterima.
2. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, artinya tidak ada hubungan yang signifikan atau H_0 diterima dan H_1 ditolak.

Untuk memudahkan analisa, peneliti memberikan simbol (X) untuk Kecanduan *Gadget* dan simbol (Y) untuk perilaku siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi, selanjutnya peneliti membuat tabel kerja untuk mencari hubungan antara variabel Y dan X sebagai berikut:

Tabel 6

Tabel Penolong Perhitungan Hipotesis Variabel Y (Kecanduan *Gadget*) dan Variabel X (Perilaku Siswa)

No	X	Y	X^2	Y^2	XY
1	20	16	400	256	320
2	17	15	289	225	255
3	28	37	784	1369	1036
4	28	24	784	576	672
5	29	22	841	484	638
6	18	19	324	361	342
7	17	21	289	441	357
8	22	15	484	225	330
9	15	11	225	121	165
10	25	29	625	841	725
11	14	14	196	196	196
12	23	21	529	441	483
13	12	11	144	121	132
14	12	11	144	121	132
15	24	13	576	169	312
16	26	22	676	484	572
17	17	24	289	576	408
18	28	20	784	400	560
19	16	24	256	576	384
20	26	25	676	625	650
21	18	24	324	576	432
22	23	27	529	729	621
23	29	22	841	484	638
24	28	25	784	625	700
Jumlah	515	492	11793	11022	11060

Berdasarkan perhitungan dapat diperoleh hasilnya sebagai berikut:

$$\begin{array}{lll} \sum x^2 & = 11793 & N = 24 \\ \sum y^2 & = 11022 & \sum x = 515 \\ \sum xy & = 11060 & \sum y = 492 \end{array}$$

Kemudian berdasarkan hasil tersebut diatas maka dapat dimasukan kedalam rumus Product Moment sebagai berikut:

$$r_{hitung} = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(n\sum x^2 - (\sum x)^2)(n\sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

$$\begin{aligned}
r_{hitung} &= \frac{24(11060) - (515)(492)}{\sqrt{(24(11793) - (265225)(24(11022) - (242064))}} \\
&= \frac{265440 - 253380}{\sqrt{(17807)(22464)}} \\
&= \frac{12060}{\sqrt{400016448}} \\
&= \frac{12060}{20000,41} \\
&= 0,602
\end{aligned}$$

Setelah diperoleh harga r_{hitung} 0,602, langkah mencari taraf signifikan dari kedua variabel dengan mengkonsultasikan nilai r *product moment* pada taraf signifikan 5%, yang lebih dahulu dicari nilai dk = n - 1 = 24-1 = 23, dengan dk sebesar 23, maka dapat di peroleh harga titik r_{tabel} sebagai berikut: n = 23 pada taraf signifikan 5% 0,413. Dengan demikian r_{hitung} (0,602) lebih besar dari r_{tabel} (0,413), pada taraf signifikan 5% atau diformulasikan sebagai berikut $0,602 > 0,413$.

Dari hasil perhitungan diatas berarti hipotesis yang diajukan (H_a) diterima dan (H_0) di tolak, dengan kata lain terdapat hubungan antara kecanduan Gadget dengan perilaku siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi.

Sedangkan untuk mengetahui seberapa besar keeratan antara kedua variabel tersebut, hasil dari analisis data kemudian dikonsultasikan dengan tabel interpretasi "r" *product moment* berikut ini:

Tabel 7
Interpretasi "r" *Product Moment*

Besarnya "r" Product Moment	Interpretasi
0,00 – 0,199	Antara variable X dan variabel Y terdapat korelasi, tetapi korelasinya sangat rendah/sangat lemah
0,20 – 0,399	Antara variable X dan variabel Y terdapat korelasi yang rendah/lemah
0,40 – 0,599	Antara variable X dan variabel Y terdapat korelasi yang sedang/cukup
0,60 – 0,799	Antara variable X dan Variabel Y terdapat korelasi yang kuat/tinggi
0,80 – 1,000	Antara variable X dan variabel Y terdapat korelasi yang sangat kuat/sangat tinggi

Berdasarkan pedoman diatas, besarnya y yaitu perdapat kolerasi yang positif antara variabel y di peroleh r_{hitung} 0,602 terletak di antara 0,60 – 0,799 yang memiliki tingkat internasional kuat atau tinggi dengan demikian dapat diketahui juga bahwa hubungan antara kecanduan *Gadget* dengan perilaku siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi.

PEMBAHASAN

Secara umum penggunaan gadget yang tinggi sudah menjadi hal yang wajar sebab gadget merupakan satu media yang sangat di gemari dari berbagai kalangan, baik tua dan muda bahkan anak-anak juga menggunakan gadget. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menimbulkan kecanduan bagi penggunanya. Kecanduan gadget dapat berdampak pada perilaku menyimpang karena perilaku menyimpang dapat terjadi karena adanya stimulus atau rangsangan dari luar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori yang diungkapkan oleh Wijanarko (Wijanarko, 2016:17), bahwa gadget telah mengubah perilaku anak. Banyak perilaku yang menyimpang atau mengalami peningkatan, dan dilaporkan ada hubungannya dengan pemakaian gadget. Berdasarkan hal tersebut dapat dinyatakan bahwa kecanduan Gadget memiliki hubungan dengan perilaku siswa. Selain itu juga sejalan dengan penelitian terdahulu, dilakukan sebelumnya oleh Ahmad Ramadhan Asif dan Farid Agung Rahmadi yang berjudul "Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget dengan Gangguan Emosi dan Perilaku Remaja Usia 11-12 Tahun", pada Jurnal Kedokteran Diponegoro, Vol. 6, No.2, April 2017. Penelitian ini menghasilkan bahwa terdapat hubungan tingkat kecanduan gadget dengan gangguan emosi dan perilaku remaja usia 11-12 tahun.

Berdasarkan dari pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus Product Moment di peroleh harga nilai r_{xy} adalah 0,602, dan setelah dikonsultasikan dengan taraf signifikansi 5% dengan standar defiasi (df) $n - 1 = 24 - 1 = 23$ menunjukkan bahwa hasil pada taraf signifikansi 5% sebesar 0,413. Dengan demikian maka diketahui bahwa kecanduan gadget memiliki hubungan dengan perilaku siswa. Selain itu juga sejalan dengan penelitian terdahulu, dilakukan sebelumnya oleh Ahmad Ramadhan Asif dan Farid Agung Rahmadi yang berjudul "Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget dengan Gangguan Emosi dan Perilaku Remaja Usia 11-12 Tahun", pada Jurnal Kedokteran Diponegoro, Vol. 6, No.2, April 2017. Penelitian ini menghasilkan bahwa terdapat hubungan tingkat kecanduan gadget dengan gangguan emosi dan perilaku remaja usia 11-12 tahun.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang Hubungan Antara Kecanduan Gadget dengan Perilaku Siswa VI di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi dapat disimpulkan sebagai berikut:

Hubungan Antara Kecanduan Gadget dengan Perilaku Siswa VI di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi, terlihat dari data menunjukkan r_{hitung} (0,602) lebih besar dari pada r_{tabel} (0,413) pada taraf signifikansi 5% atau dapat diformulasikan sebagai $0,602 > 0,413$. Jika dilihat dari tabel interpretasi "r" Product Moment r_{hitung} (0,602) terletak pada titik 0,60 - 0,799, maka dapat dikatakan mempunyai hubungan yang signifikan.

Dari hasil perhitungan peneliti yang diajukan (H_a) diterima dan (H_0) ditolak, dengan kata lain terdapat hubungan antara kecanduan gadget dengan perilaku siswa VI di madrasah ibtidaiyah negeri 4 muaro jambi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulatif, S., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak di Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Tambusi*, 5(1), 1491.
- Adinda, R., Isni, F., & Anugrah, D. (2021). Penanganan Kecanduan Gadget pada Anak Usia Sekolah Selama Masa Pandemi Covid-19 di Desa Wantilan, Kabupaten Subang. *Proceedings UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 1(28), 158-159.
- Adinsyah, S. N. (2022). Pengertian dan Konsep Penyimpangan Sosial. Surabaya: Cv Media Edukasi Creative.
- Afifatus, F. M., Bimbingan, S. P., Konseling, D., Keguruan, F., & Pendidikan, I. (2019). Hubungan Antara Kecanduan Gadget Dengan Prokrastinasi Akademik. *Triadik*, 18(1), 89-90

- Agasi, D., Oktarina, R., Murni, I., & Dasar, P. (2022). Pengaruh Pemakaian Gadget pada Peserta Didik Sekolah Dasar Berkaitan dengan Perkembangan Psikologinya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 10765.
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas. K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Jurnal Pilar*, 14(1), 18.
- Amri, M. I. U., Batiar, R. S., & Pratiwi, D. E. (2020). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar pada Situasi Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 7.
- Ariston, Y., Guru Sekolah Dasar, P., & Singkawang, S. (2018). Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal Of Educational Review And Research*, 1(2), 88.
- Asiah, S. N., Pranoto, B. A., Sunarsih, D., & Triputra, D. R. (2022). Faktor Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik Kelas V. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(17), 465–474.
- Asriani, A. (2021). Pola Perilaku Menyimpang Peserta Didik di SDN 350 Kahaya Kecamatan Kindang Kabupaten Bulukumba. *Phinisi Integration Review*, 4(1), 55.
- Bashiroturrohmah, Z., Martha, S., Cahyani, N., & Risko Faristiana, A. (2023). Pengaruh Media Sosial Tik-Tok Terhadap Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 119–131.
- Budiman, D., & Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Untan Pontianak, M. (2022). Pengaruh Perilaku Menyimpang Peserta Didik Terhadap Prestasi Belajar Di Kelas VII. *Jurnal Pendidikan dan pembelajaran Khatulistiwa*, 11(3), 5.
- Haerunisya, N. I., Zzahrani, W. P., Sari, A. S., & Windarti, Z. A. (2023). Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak SD Negeri Maguwoharjo 1, Giat: Teknologi Untuk Masyarakat, 2(1), 70.
- Hendrajaya, C. T., & Lestari, E. (2022). Efek Resiko dan Privasi Terhadap Kepercayaan Menggunakan Media Sosial. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), 5766.
- Hidayaturrahman, M., dkk. (2020). Teori Sosial Empirik Untuk Penelitian Ilmiah Skripsi, Tesis Dan Disertasi. Malang : Edulitera (Anggota IKAPI).
- Iva, A., & Febriana, D. (2018). Determinisme Teknologi Komunikasi Dan Tutupnya Media Sosial Path. *Jurnal Lontar*, 6(2), 14.
- Miranti, P., & Putri, L. D. (2021). Waspada! Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS*, 6(1), 61.
- Musannadah, F. (2021). Efektivitas Konseling Kelompok untuk Mereduksi Kecanduan Gadget Siswa MTs Misbahul Falah Pati, *Jurnal Guiding World*, 4(2), 7.
- Rezky, G. H., & Malwa, R. U. (2021). Faktor Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Remaja. *Jurnal Ilmiah PSYCHE*, 15(2), 106.
- Siregar, I. S. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Studi Kasus Pada Anak Usia Dini Desa Siolip. *TILA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 143.
- Susanti, R. (2019). Sampling Dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Teknодик*.
- Triayu, F., & Ginting, B. (2023). Hindari Nomophobia Pada Anak Dengan Bermain Sambil Belajar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sosial dan Humaniora*, 2(3), 256.
- Walidain, B. (2021). Perilaku Siswa dalam Proses Pembelajaran PAI di SMP Islam Darul Ulum Banda Aceh dan SMP Inshafuddin Banda Aceh. *Jurnal Peradaban Islam*, 3(1).
- Wijanarko, J., & Setiawati, E. (2016). Ayah Ibu Baik Parenting Era Digital. Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia.
- Wulandari, M., Safrizal., & Husnani. (2023). Faktor Penyebab Siswa Berperilaku Negatif di Sekolah Dasar (Studi Kasus SD Y Kota Batusangkar). *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 4.
- Yulia Angga Dewi Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja, P. (2020). EdukasI: *Jurnal Pendidikan Dasar Perilaku School Bullying Pada Siswa Sekolah Dasar*, 1(1), 39–48.
- Zaki, M., & Saiman. (2021). Kajian Tentang Perumusan Hipotesis Statistik Dalam Pengujian Hipotesis Penelitian. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4 (2), 116-117.