

HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN KETERAMPILAN SOSIAL PADA SISWA KELAS VII DAN VIII DI SMPN 2 BALUSU TAHUN 2024

Agustina Marna¹, Sarni Lolo²

Institut Toraja Raya Indonesia^{1,2}

agustinamarna4@gmail.com^{1*}, sarnilolo@gmail.com²

Abstrak (Indonesia)

Latar Belakang: Penggunaan *gadget* dapat menimbulkan suatu perilaku perubahan malas bergaul, kesulitan berkonsentrasi, kekerasan seksual, tindakan kriminal, penurunan berat badan bahkan sampai menyakiti diri sendiri terutama pada siswa yang masih sedang mencari identitas diri.

Tujuan: Penelitian adalah untuk mengetahui hubungan antara penggunaan *gadget* dengan keterampilan sosial pada siswa di SMPN 2 Balusu Tahun 2024.

Metode: Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif analitik dengan pendekatan *cross sectional*. Jumlah sampel sebanyak 45 responden. Data dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner dan diuji secara statistik *chi square* dengan bantuan program komputer SPSS dan disajikan dalam bentuk tabel dan narasi.

Hasil: Dari hasil penelitian ini diperoleh 45 responden di SMPN 2 Balusu Tahun 2024 dimana mayoritas responden dengan penggunaan *gadget* sedang yaitu 27 orang (60%), mayoritas responden dengan keterampilan sosial kurang yaitu 30 orang (66,7%). Hasil uji statistik *chi square* diperoleh nilai $p = 0,000$.

Kesimpulan: Kesimpulan dalam penelitian ini adalah ada hubungan antara penggunaan *gadget* dengan keterampilan sosial pada siswa di SMPN 2 Balusu Tahun 2024. Oleh karena itu, disarankan agar siswa lebih bijak lagi dalam mempergunakan *gadget* dengan baik untuk mengembangkan kreatifitas, selain itu sebaiknya tenaga pendidik di SMPN 2 Balusu lebih meningkatkan lagi dalam mendidik para siswa untuk menggunakan *gadget* yang lebih tepat dan efektif sehingga keterampilan sosial siswa dapat lebih baik.

Kata Kunci: Penggunaan *Gadget*; Keterampilan Sosial Siswa

Abstract (Inggris)

Background: The use of gadgets can cause behavioral changes such as laziness to socialize, difficulty concentrating, sexual violence, criminal acts, weight loss and even self-harm, especially in students who are still searching for their identity.

Objective: The study was to determine the relationship between gadget use and social skills in students at SMPN 2 Balusu in 2024.

Method: The method used in this study was descriptive analytic with a cross-sectional approach. The number of samples was 45 respondents. Data were collected using a questionnaire and tested statistically using chi square with the help of the SPSS computer program and presented in the form of tables and narratives.

Results: From the results of this study, 45 respondents were obtained at SMPN 2 Balusu in 2024 where the majority of respondents with moderate gadget use were 27 people (60%), the majority of respondents with poor social skills were 30 people (66.7%). The results of the chi square statistical test obtained a p value = 0.000.

Results: Conclusion: The conclusion in this study is that there is a relationship between gadget use and social skills in students at SMPN 2 Balusu in 2025. Therefore, it is recommended that students be wiser in using gadgets properly to develop creativity, in addition, educators at SMPN 2 Balusu should improve in educating students to use gadgets more appropriately and effectively so that students' social skills can be better.

Keywords: Gadget Use; Students' Social Skills

*Correspondent Author :

Email : agustinamarna4@gmail.com

PENDAHULUAN

Gadget pada mulanya diciptakan untuk mempermudah komunikasi, namun seiring perkembangan zaman, *gadget* memiliki tambahan fitur yang tidak hanya memudahkan kehidupan namun juga memiliki dampak negatif dimana efek pancaran radiasi diyakini dapat mempengaruhi kesehatan seperti penurunan fungsi penglihatan dan pendengaran serta perubahan pola tidur terganggu (Tarigan, 2018).

Gadget juga menyebabkan gangguan sosial seperti gangguan interaksi dengan lingkungan dan berkurangnya kegiatan fisik. Perilaku tersebut tidak lepas dari fase peralihan dari masa remaja. Kesibukan remaja diisi dengan *gadget* karena tidak ingin disebut sebagai orang gagap teknologi sehingga membawa *gadget* kemanapun mereka pergi (Mawitjere, 2017).

Penggunaan *gadget* oleh siswa terus meningkat. Salah satu negara dengan penggunaan *gadget* terbanyak adalah negara Cina dimana menduduki 63,4% untuk seluruh pengguna *gadget* di seluruh dunia. Untuk seluruh pemakai *gadget* aktif dalam negara ini sebanyak 911.924.000. Estimasi pengguna *gadget* pada tahun 2022 mencapai 3,9 miliar. Perkembangan ini didorong oleh kawasan berkembang seperti Timur Tengah, Afrika, Amerika Latin dan Asia Tenggara (Newzoo, 2020). Berdasarkan hasil survei Kominfo pada tahun 2022 sebanyak 66,31% siswa berusia 12 hingga 19 tahun menggunakan gadget (Suryani, 2023).

Penggunaan *gadget* dapat menimbulkan suatu perilaku perubahan malas bergaul, kesulitan berkonsentrasi, kekerasan seksual, tindakan kriminal, penurunan berat badan bahkan sampai menyakiti diri sendiri terutama pada siswa yang masih bersifat labil dan sedang mencari identitas diri (Sidaria, 2018).

Gadget mempunyai pengaruh positif serta negatif bagi penggunanya, terutama pada anak, pengaruh positif yang didapatkan adalah mempermudah para pelajar untuk memiliki koneksi jaringan internet, memudahkan anak dalam mendapatkan informasi terkait pembelajaran, seperti berbagai video edukasi yang diunggah ke saluran youtube. Adapun dampak negatif diantaranya terjadinya perubahan keterampilan sosial anak seperti perubahan sikap, kegiatan anak dan gangguan emosional. Gejala yang timbul akibat terjadinya gangguan keterampilan sosial seperti perubahan perilaku, perubahan suasana hati, kesulitan berkonsentrasi, penurunan berat badan bahkan sampai menyakiti diri sendiri, manusia lebih banyak berinteraksi di media sosial dari pada dengan lingkungan sekitarnya. *Gadget* dapat menyebabkan kecanduan yang mengakibatkan banyaknya remaja yang melalaikan tugas sekolah bahkan sampai putus sekolah, menimbulkan rasa malas untuk berolahraga sehingga menyebabkan rentan terserang berbagai macam penyakit. menyebabkan timbulnya kasus penipuan, penculikan, kekerasan seksual dan tindakan kriminal lainnya (Savitrie, 2022).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Juliani, I. R., & Wulandari, I. S. M (2022) tentang Hubungan Tingkat Kecanduan *Gadget* dengan Gangguan Emosi dan Perilaku Remaja Kelas 8 terhadap 100 orang yang diperoleh secara random sampling dimana instrumen yang digunakan untuk data tingkat kecanduan *gadget* diperoleh dengan menggunakan Smartphone Addiction Scale-Short Version (SAS-SV) dan berdasarkan analisis statistik menggunakan uji chi-square didapatkan hasil terdapat hubungan yang signifikan antara tingkat kecanduan *gadget* dengan gangguan emosi remaja kelas 8 dengan p value 0,03 dimana lebih kecil dari nilai alfa.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Nikmah (2021), tentang hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan perilaku agresif pada anak pra-sekolah (4-6 tahun) terhadap 30 orang tua anak menunjukkan bahwa ada hubungan intensitas penggunaan *gadget* terhadap perilaku agresif dengan nilai $p = 0.014$ ($p < 0.05$) dengan nilai korelasi sebesar $= 0.324$ yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan antar variabel memiliki korelasi yang positif, hal tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget* maka semakin tinggi perilaku agresif pada anak pra-sekolah (4-6 tahun).

Penelitian lain yang dilakukan oleh Suryani (2023) tentang hubungan kecanduan *gadget* dengan gangguan emosi pada remaja di SMA Pertiwi 2 Padang terhadap 112 sampel, menunjukkan bahwa uji statistic chi-square menghasilkan nilai p sebesar 0,001, yang artinya terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *gadget* dan gangguan emosional pada remaja yang terdaftar di SMA Pertiwi 2 Padang dengan nilai p value 0,000 ($\alpha 0.05$).

Berdasarkan studi pendahuluan dan pengamatan awal di SMPN 2 Balusu pada bulan Maret 2024, dari hasil wawancara didapatkan hasil 8 anak sering menggunakan *gadget* 5-8 jam dalam sehari untuk membuka media sosial seperti instagram, whatsapp, bermain game, menonton youtube. Dari 8 anak tersebut 5 berpengaruh buruk terhadap keterampilan sosial seperti pada saat belajar mereka sibuk dengan main *gadget*, ada yang malas ke sekolah, mudah marah, lupa makan, sering bolos sekolah, kurangnya peduli terhadap teman sekolah maupun guru, tidak bisa diajak kompromi dan tidak percaya diri. Sementara itu 3 orang anak sering menggunakan *gadget* akan tetapi tidak berpengaruh pada keterampilan sosialnya. Penggunaan *gadget* terhadap remaja di SMPN 2 Balusu cenderung berdampak negatif. Dengan berbagai macam kesibukan yang dilakukan orangtua sehingga tidak selalu bisa mengontrol anak-anaknya dalam menggunakan *gadget* sehingga mengakibatkan anak di SMPN 2 Balusu sibuk dengan *gadget* masing-masing.

Berdasarkan data tersebut di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan antara penggunaan *gadget* dengan keterampilan sosial pada siswa kelas VII dan VIII di SMPN 2 Balusu Tahun 2024”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif analitik dengan pendekatan cross sectional. yaitu jenis penelitian yang menekankan pada waktu pengukuran atau observasi data variabel independen dan dependen hanya satu kali pada satu saat atau pengukuran pada saat bersamaan. Instrumen yang dilakukan untuk mendukung penelitian ini adalah kuesioner terdiri dari penggunaan gadget dan keterampilan sosial. Pada variabel penggunaan gadget menggunakan 1 kuesioner multiple choice dengan 2 pilihan jawaban pernyataan jika Intensitas tinggi diberi skor 1 dan intensitas sedang diberi skor 2. Sedangkan untuk keterampilan sosial menggunakan pernyataan dengan Skala Likert dimana pernyataan positif dengan 4 pilihan jawaban pernyataan, selalu (SL)=4, sering (SR)=3, Jarang (JR)=2, tidak pernah (TP)= 1.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diperoleh dengan mendatangi masing-masing responden dengan memberikan kuesioner pada 27-31 September 2024. Sampel yang diperoleh adalah 31 responden. Setelah data terkumpul, dilakukan *editing*, *koding*, *skoring* serta tabulasi data, kemudian data diolah dengan menggunakan program *computer SPSS* versi 27 dan hasilnya diuraikan secara lengkap sebagai berikut :

1. Gambaran Karakteristik Responden Berdasarkan Umur

Tabel 5.1
Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Umur Pada Siswa Kelas VII dan VIII di SMPN 2 Balusu Tahun 2024

Umur	Frekuensi (n)	Persentase (%)
12	7	15,6
13	13	28,9
14	19	42,2
15	5	11,1
16	1	2,2
Total	45	100

Sumber : Data Primer 2024

Berdasarkan tabel 5.1 diatas menunjukkan bahwa mayoritas responden berumur 14 tahun yaitu sebanyak 19 orang (42,2%).

2. Gambaran Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 5.2
Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin Pada Siswa Kelas VII dan VIII di SMPN 2 Balusu Tahun 2024

Jenis Kelamin	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Laki-Laki	24	53,3
Perempuan	21	46,7
Total	45	100

Sumber : Data Primer 2024

Berdasarkan tabel 5.2 diatas menunjukkan bahwa mayoritas responden berjenis kelamin laki-laki yaitu sebanyak 24 orang (53,3%).

3. Distribusi Responden Berdasarkan Kelas

Tabel 5.3
Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Kelas Pada Siswa Kelas VII dan VIII di SMPN 2 Balusu Tahun 2024

Kelas	Frekuensi (n)	Persentase (%)
VII	27	60.0
VIII	18	40.0
Total	45	100

Sumber : Data Primer 2024

Berdasarkan tabel 5.3 diatas menunjukkan bahwa mayoritas responden kelas VII yaitu sebanyak 2 orang (60%).

4. Distribusi Responden Berdasarkan Penggunaan Gadget

Tabel 5.4
Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Penggunaan Gadget Pada Siswa Kelas VII dan VIII di SMPN 2 Balusu Tahun 2024

Penggunaan Gadget	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Intensitas Sedang	27	60.0
Intensitas Tinggi	18	40.0
Total	45	100

Sumber : Data Primer 2024

Berdasarkan tabel 5.4 diatas menunjukkan bahwa mayoritas responden menggunakan gadget dengan intensitas sedang yaitu sebanyak 27 orang (60%).

5. Distribusi Responden Berdasarkan Keterampilan Sosial

Tabel 5.5
Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Keterampilan Sosial Pada Siswa Kelas VII dan VIII di SMPN 2 Balusu Tahun 2024

Keterampilan Sosial	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Baik	15	33.3
Kurang	30	66.7
Total	45	100

Sumber : Data Primer 2024

Berdasarkan tabel 5.5 diatas menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki keterampilan sosial kurang sebanyak 30 orang (66,7%).

6. Hubungan Antara Penggunaan Gadget Dengan Keterampilan Sosial Pada Siswa Kelas VII dan VIII di SMPN 2 Balusu

Tabel 5.6
Hubungan Antara Penggunaan Gadget Dengan Keterampilan Sosial Pada Siswa Kelas VII dan VIII di SMPN 2 Balusu Tahun 2024

Penggunaan Gadget	Keterampilan Sosial				Total		P= value
	Baik		Kurang				
	n	%	n	%	n	%	
Intensitas Sedang	15	33,3	12	26,7	27	60	0,000
Intensitas Tinggi	0	0,0	18	40,0	18	40	
Total	15	33.3	30	66.7	45	100	

Sumber : Data Primer 2023

OR = 0,444

Berdasarkan tabel 5.6 diatas menunjukkan bahwa responden yang menggunakan gadget dengan intensitas sedang sebanyak 27 orang (60%), diantaranya 15 orang (33,3%) memiliki keterampilan sosial baik dan 12 orang (26,7%) memiliki keterampilan sosial kurang. Sementara responden yang menggunakan gadget dengan intensitas tinggi dan memiliki keterampilan sosial kurang sebanyak 18 orang (40%). Hasil uji statistik Chi Square diperoleh nilai $p=0.000$. dengan demikian nilai p lebih kecil dari α (0,05) yang artinya H_a diterima atau ada hubungan antara penggunaan gadget dengan keterampilan sosial pada siswa kelas VII dan VIII di SMPN 2 Balusu Tahun 2024. Dari hasil analisa diperoleh pula nilai Odds Ratio 0,444 dengan tingkat kepercayaan 95% (0,292-0,678) yang berarti siswa dengan penggunaan gadget tinggi memiliki peluang lebih besar untuk mengalami keterampilan sosial kurang dibandingkan siswa dengan penggunaan gadget sedang.

B. Pembahasan

1. Penggunaan Gadget

Berdasarkan tabel 5.4 menunjukkan bahwa dari 45 responden terdapat 27 (60%) penggunaan gadget sedang, dimana responden menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 40-60 menit/hari dengan intensitas penggunaan 2-3 kali/hari. Hal ini disebabkan karena penggunaan gadget diberikan jadwal tertentu oleh orang tua, ada kalanya gadget disita pada waktu belajar, tidak boleh digunakan, waktu dihabiskan untuk membantu orang tua dalam mencari kebutuhan sehari-hari, disamping itu ada juga lebih memilih untuk menghabiskan waktu bersama keluarga seperti berlibur atau sekedar berbincang-bincang.

Dzafirah (2019) mengungkapkan bahwa orang tua yang konsisten dalam menerapkan peraturan dalam keluarga menjadikan anak dalam menggunakan gadget pada waktu-waktu tertentu, seperti pada malam hari, pada masa ujian dan saat mengerjakan tugas baik tugas sekolah maupun tugas rumah. Peranan orang tua dalam membimbing anak menghadapi masalah ini sangat penting. Pendidikan dan bimbingan yang diberikan harus dapat membantu anak memantapkan pribadinya, agar ia dapat mengatasi masalah yang dihadapi. Anak perlu dilengkapi dengan norma-norma dan pandangan hidup yang baik

Dalam penelitian ini juga terdapat 18 orang (40%) dengan penggunaan gadget intensitas tinggi, hal ini karena untuk berbagi informasi dengan teman tentang pembelajaran di sekolah, media untuk bermain game, mendengar musik sebagai hiburan, adanya rasa ingin tahu pada siswa yang sangat tinggi dan keinginan untuk mencoba hal baru serta untuk mencapai kepuasan dengan menghabiskan waktu untuk mencari kesenangan.

Penggunaan gadget adalah perangkat elektronik dengan kegunaan yang unik dan beragam fitur, layanan dan aplikasi yang menampilkan teknologi terbaru dan membuat hidup lebih mudah bagi manusia. Penggunaan gadget pada siswa sangat banyak. Rata-rata responden menggunakan gadget karena dapat mendukung berbagai kegiatan untuk mendapatkan/ menjelajah hal-hal baru dengan mudah. Penggunaan gadget ini bisa terjadi dampak yang positif maupun dampak yang negatif tergantung dengan pemakaian individu itu sendiri. Menurut Yumarni (2022), seseorang yang mengalami kecanduan dapat menggunakannya dalam waktu yang lama dan secara terus menerus karena cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga ingin mencoba hal-hal baru dan sangat mudah terpengaruh. Selain itu karena digunakan untuk berbagi informasi dengan teman, kebutuhan sosial media untuk bermain game.

2. Keterampilan Sosial

Berdasarkan tabel 5.5 menunjukkan bahwa dari 45 responden sebanyak 15 orang (33,3%) yang memiliki keterampilan sosial baik, hal ini karena siswa selalu mengikuti arahan dan aturan baik di rumah maupun di sekolah, percaya diri dalam berinteraksi dengan semua orang, selalu mendengarkan orang lain berbicara dan percaya diri dalam berinteraksi dengan teman.

Menurut Muhammad Fadhilah Ramdhan Partakusumah (2020), pernyataan keterampilan sosial dapat dikatakan bahwa siswa dengan keterampilan sosial baik karena adanya beberapa faktor seperti siswa selalu mengikuti arahan dan aturan baik, percaya diri dalam berinteraksi dengan semua orang, selalu mendengarkan orang lain berbicara dan percaya diri dalam berinteraksi dengan teman. Selain itu karena siswa memiliki kondisi sosial ekonomi lebih baik. Adanya keterampilan sosial yang baik pada siswa dapat dengan mudah diterima oleh kelompok sosial karena memungkinkan mereka berinteraksi dengan teman sebaya, sehingga mampu mengembangkan persahabatan dan dapat memelihara hubungan yang kuat dengan orang tua. Selain itu seseorang dengan keterampilan sosial yang baik dipandang dapat memecahkan masalah secara efektif, menumbuhkan minat yang lebih besar di sekolah dan memiliki kemampuan akademis yang lebih baik. Keterampilan sosial secara positif dan menjadikan siswa memiliki emosi yang baik yang diwujudkan kedalam bentuk interaksi komunikasi yang positif dengan orang lain. Merujuk pada hal tersebut, siswa dengan keterampilan sosial yang baik maka mempunyai potensi untuk melakukan kegiatan interaksi untuk berkomunikasi dengan orang lain, berkomunikasi aktif untuk membicarakan berbagai hal yang salah satunya berkenaan dengan materi pelajaran baik oleh sesama teman maupun dengan guru di sekolah.

Dalam penelitian ini juga ditemukan responden dengan keterampilan sosial kurang yaitu sebanyak 30 orang (66,7%), hal ini karena siswa lebih memilih untuk bermain gadget daripada mendengarkan nasehat dari orangtua yang disebabkan siswa candu dalam bermain gadget khususnya dalam bermain game. Mereka terkadang menolak ketika orangtuanya menyuruh untuk ikut ke ladang, tidak percaya diri dalam berinteraksi sehingga lebih memilih bermain game.

Penggunaan gadget dapat menimbulkan perilaku kurang baik seperti siswa kurang peduli terhadap teman sekolah maupun guru, tidak bisa diajak kompromi dan tidak percaya diri (Sidaria, 2018)

3. Hubungan Antara Pengguna Gadget Dengan Keterampilan Sosial Pada Siswa

Berdasarkan tabel 5.6 diatas menunjukkan bahwa responden yang menggunakan gadget dengan intensitas sedang sebanyak 27 orang (60%), dimana memiliki keterampilan sosial baik sebanyak 15 orang (33,3%), hal ini karena siswa tersebut memiliki batasan dalam menggunakan gadget sehingga lebih banyak waktu dalam berinteraksi dengan teman di sekolah, siswa selalu mengikuti arahan dan aturan baik, percaya diri dalam berinteraksi dengan semua orang, selalu mendengarkan orang lain berbicara dan percaya diri dalam berinteraksi dengan teman. Selain itu karena siswa memiliki kondisi sosial ekonomi lebih baik. Adanya keterampilan sosial yang baik pada siswa dapat dengan mudah diterima oleh kelompok sosial karena memungkinkan mereka berinteraksi dengan teman sebaya, sehingga mampu mengembangkan persahabatan dan dapat memelihara hubungan yang kuat dengan orang tua dan selalu ikut serta dalam beberapa aktivitas yang ada di sekolah. Selain itu seseorang dengan keterampilan sosial yang baik dipandang dapat memecahkan masalah secara efektif, menumbuhkan minat yang lebih besar di sekolah dan memiliki kemampuan akademis yang lebih baik. Keterampilan sosial secara positif

dan menjadikan siswa memiliki emosi yang baik yang diwujudkan kedalam bentuk interaksi komunikasi yang positif dengan orang lain. Merujuk pada hal tersebut, siswa dengan keterampilan sosial yang baik maka mempunyai potensi untuk melakukan kegiatan interaksi untuk berkomunikasi dengan orang lain, berkomunikasi aktif untuk membicarakan berbagai hal yang salah satunya berkenaan dengan materi pelajaran baik oleh sesama teman maupun dengan guru di sekolah

Sementara itu terdapat 12 orang (26,7%) memiliki keterampilan sosial kurang, hal disebabkan karena sikap siswa yang pemalu dan pendiam sehingga sulit dalam menjalin pertemanan dengan orang lain dan selalu merasa kurang diterima atau dihargai oleh teman. Menurut Combs dan Slaby dalam (Diahwati et al. 2016), keterampilan sosial merupakan kemampuan seseorang dalam berinteraksi dan berperilaku yang sesuai dengan situasi tertentu. Combs dan Slaby juga menyatakan adanya perilaku atau sikap yang sedikit pemalu, minder, kurang percaya diri dapat mempengaruhi kemampuan untuk berinteraksi dengan yang lain dalam konteks sosial tertentu.

Sedangkan responden yang menggunakan gadget dengan intensitas tinggi dan memiliki keterampilan sosial kurang sebanyak 18 orang (40%), hal ini karena siswa lebih memilih untuk bermain gadget daripada mendengarkan nasehat dari guru-guru di sekolah maupun orangtua yang disebabkan siswa candu dalam bermain gadget khususnya dalam bermain game. Mereka terkadang menolak ketika orangtuanya menyuruh untuk ikut ke ladang, malas dalam berinteraksi dengan teman-teman sehingga lebih memilih bermain game.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Tania Clara Dewanti (2016) tentang hubungan keterampilan sosial dan penggunaan gadget smartphone dengan prestasi belajar siswa SMA Negeri 9 Malang kepada 40 orang yang menghasilkan validitas butir sebesar 0,312 serta reliabilitas sebesar 0,929 dan 0,912. Hasil uji penelitian menunjukkan korelasi sebesar $R = 0,769$, $p = 0,000 < 0,05$ artinya ada hubungan antara keterampilan sosial dan penggunaan gadget smartphone dengan prestasi belajar siswa SMA Negeri 9 Malang. Violence & Gore (dalam Mubarak, 2013) yang menyatakan bahwa Antisocial Behaviour merupakan dampak negatif gadget yang disebabkan karena penyalahgunaan gadget itu sendiri. Hal ini terjadi dimana ketika seseorang merasa gadget merupakan satu-satunya hal yang paling penting dalam hidupnya, sehingga ia melupakan keadaan di sekitarnya. Akan muncul ketidakpedulian dalam dirinya terhadap lingkungannya. Satu-satunya hal yang dapat menarik perhatiannya hanyalah gadget yang digunakan. Akibat yang timbul ialah anak remaja menjadi jarang berinteraksi dengan orang-orang yang berada di lingkungan sekitarnya, sehingga dia akan kesulitan untuk bersosialisasi dan menjalin relasi dengan orang-orang di sekitarnya. Pada penelitian ini siswa yang memiliki penggunaan gadget yang rendah memiliki keterampilan sosial secara positif dan menjadikan siswa memiliki emosi yang baik yang diwujudkan kedalam bentuk interaksi komunikasi yang positif dengan orang lain. Merujuk pada hal tersebut, siswa dengan keterampilan sosial yang tinggi maka mempunyai potensi untuk melakukan kegiatan interaksi untuk berkomunikasi dengan orang lain, berkomunikasi aktif untuk membicarakan berbagai hal yang salah satunya berkenaan dengan materi pelajaran baik oleh sesama teman maupun dengan guru di sekolah. Dengan keterampilan sosial yang tinggi siswa akan semakin percaya diri dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga memungkinkan potensi siswa dalam meraih prestasi yang baik. Siswa yang memiliki keterampilan sosial yang tinggi maka tingkat prestasinya lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang memiliki tingkat keterampilan sosial yang rendah. Terkait hal tersebut, menurut Riggio (dalam Muhammad Fadhilah Ramdhan Partakusumah, 2020), salah satu karakter siswa yang memiliki keterampilan sosial yang tinggi ialah mampu berkomunikasi secara aktif untuk memulai, mengarahkan dan mengakhiri bentuk

pembicaraan. Disisi lain, prestasi merupakan sebuah hasil dari proses belajar siswa yang dalam kegiatannya akan interaksi dan komunikasi. Siswa SMA Negeri 9 Malang menggunakan keterampilan sosialnya untuk berkomunikasi baik kepada sesama teman dan guru untuk membicarakan hal-hal terkait pelajaran, sehingga siswa yang memiliki keterampilan sosial yang rendah cenderung tidak mampu melakukan interaksi komunikasi pada orang lain salah satunya mengenai pelajaran. Hal inilah yang merujuk pada kemampuan sosial siswa berpengaruh pada prestasi belajar.

KESIMPULAN

1. Sebanyak 27 responden (60%) di SMPN 2 Balusu menggunakan gadget dengan intensitas sedang
2. Sebanyak 30 responden (66,7%) di SMPN 2 Balusu yang memiliki keterampilan sosial kurang
3. Ada hubungan antara penggunaan gadget dengan keterampilan sosial pada siswa kelas VII dan VIII di SMPN 2 Balusu Tahun 2024.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini. Eka. (2019). *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. Jakarta: Serayu Publishing
- Agusniatih, A., & Manoepa, J. M. (2019). *Keterampilan sosial anak usia dini: teori dan metode pengembangan* (H. N. Anggarasari, Ed.; 1 ed.). Edu Publisher.
- Darmiah. (2020). *Perkembangan Dan Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Emosi Anak Usia MI*, 8(2) <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/Pionir/article/view/6230>
- Fitriana, Anizar Ahmad, Fitria. (2020). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarg*. Psikoislamedia Jurnal Psikologi, 05(02),182-194.<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/Psikoislam/article/view/7898/5390>.
- Juliani, I. R., & Wulandari, I. S. M. (2022). *Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget dengan Gangguan Emosi dan Perilaku Remaja Kelas 8*. Jurnal Keperawatan BSI, 10(1), 30–40. <https://ejurnal.ars.ac.id/index.php/keperawatan/article/view/707>
- Muhammad Fadhilah Ramdhan Partakusumah (2020), *Studi Ex Post Facto Pengembangan Keterampilan Sosial Dalam Pembelajaran Pendidikan* Jasmani. http://repository.upi.edu/60776/3/S_JKR_1606910_Chapther%202.pdf.
- Nikmah, F. J., & Lubis, H. (2021). *Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perilaku Agresif pada Anak PraSekolah (4-6 Tahun)*. Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi, 9(2), 417. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v9i2.5982>.
- Panca Lumbantobing, Enok Maryani. (2024). *Melatih Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar Melalui Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila* (P5), 8(2),406-418 p-ISSN : 2548-883X ||e-ISSN : 2549-1288 <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jgkp/article/view/55575> : <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i2.55575>
- Puspita Sari, T dan Amy Asma Mitsalia (2016). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di TKIT Al Mukmin*. Online.

<https://ejournal.stikespku.ac.id/index.php/Smartphone/mpp/article/view/124/111>.

Setyaningsih, E., & Setyowatie, D. (2023). *E Sosialisasi Dampak Positif Dan Negatif Penggunaan Gadget Serta Media Sosial Di Kalangan Anak-Anak Dan Remaja*. IJCOSIN: Indonesian Journal of Community Service and Innovation, 3(1), 64–71. <https://doi.org/10.20895/ijcosin.v3i1.919>.

Suryani (2023). *Hubungan Kecanduan Gadget Dengan Gangguan Emosi Pada Remaja Di SMA Pertiwi 2 Padang*. [Mahesa: Malahayati Health Student Journal, P-ISSN: 2746-198X E-ISSN: 2746-3486, 4(2), 623-636
<https://ejournalmalahayati.ac.id/index.php/MAHESA/article/download/13690/Download%20Artikel>