



## Faktor Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik Kelas V

Sinta Nur Asiah<sup>1</sup>, Budi Adjar Pranoto<sup>2</sup>, Diah Sunarsih<sup>3</sup>, Dedi Romli Triputra<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Mahasiswa Universitas Muhadi Setiabudi

<sup>2,3,4</sup>Dosen Universitas Muhadi Setiabudi

### Abstract

Received: 12 Agustus 2022

Revised: 15 Agustus 2022

Accepted: 18 Agustus 2022

*The era of globalization is the door to all changes, causing various developments in terms of technology. Seeing the development of technology that is increasingly messaging, brings up various consequences that can be caused by the wearer. One of the results of these technological developments is the emergence of information technology gadgets. The phenomenon of gadget addiction is currently rife in elementary school level children. This study aims to describe the factor of gadget addiction on the social behavior of fifth grade students of SD Ma'arif NU 01 Songgom in the 2022/2023 academic year. This study uses qualitative research with data collection techniques using observation, interviews and documentation. The data analysis technique used is data reduction, data presentation and conclusion drawing. This study took 19 informants consisting of students who are addicted to gadgets, fifth grade teachers, and parents of students. The results of this study indicate that: Gadget addiction factors that can affect students' social behavior are internal, situational, social, and external factors. And the impact of gadget addiction on students is a positive impact and a negative impact.*

**Keywords:** *gadgets, social behavior, elementary school students*

(\*) Corresponding Author: [tumi82749@gmail.com](mailto:tumi82749@gmail.com)

**How to Cite:** Asiah, S., Pranoto, B., Sunarsih, D., & Triputra, D. (2022). Faktor Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik Kelas V. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(17), 465-474. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7080497>.

## INTRODUCTION

Kemajuan teknologi saat ini berkembang sangat pesat dan canggih. Perkembangan teknologi yang semakin pesat dan canggih dapat membawa dunia ke era globalisasi yang semakin canggih dan serba maju. Teknologi dan globalisasi telah mengubah cara hidup manusia, ada banyak teknologi yang dapat memudahkan manusia salah satunya *gadget*. *Gadget* merupakan barang canggih dan terkini yang dibuat menggunakan berbagai aplikasi yang dapat memberikan data media atau info yang berbeda, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan (Marpaung, 2018). Penggunaan *gadget* bukan hanya digunakan oleh kalangan pembisnis dan pekerja, tetapi juga kalangan siswa juga sudah dapat menggunakan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari. Banyak manusia sekarang tidak bisa mengontrol diri untuk menggunakan *gadget*. Banyak siswa usia sekolah dasar sekarang sudah memiliki *gadget* berupa *smartphone*.

Pada umumnya, peserta didik belum saatnya mengetahui *gadget*, mereka sebenarnya masih memerlukan hubungan yang lebih luas menggunakan pensil



warna, buku gambar, teman bermain, dll. Namun secara keseluruhan mereka sangat senang menggunakan *gadget* pada kegiatan sehari-hari mereka baik itu di rumah, lingkungan sekolah. Sehingga beberapa anak akan cenderung merasa nyaman dan menikmati sajian game dari sebuah *gadget* yang dimiliki, dibandingkan bermain dengan teman sebayanya di lingkungan rumah (Novitasari & Khotimah, 2016). Dari penggunaan *gadget* tersebut dapat mempengaruhi perilaku sosial peserta didik di lingkungan sekolah terhadap guru maupun teman-temannya.

Peserta didik menjadi kurang interaktif dan lebih suka sendiri dengan menggunakan *gadget*nya, sehingga menyebabkan sikap individualis pada peserta didik serta kurangnya perilaku peduli terhadap sesama baik terhadap teman, juga orang lain. Itulah salah satu bentuk kecanduan peserta didik terhadap *gadget* yang dimiliki, lebih mementingkan benda mati dari pada dunia nyata. Peserta didik lebih mementingkan bermain *gadget* daripada melakukan rutinitas yang mesti dilakukan setiap hari.

Keberadaan dan laju perkembangan *gadget* yang semakin cepat mempunyai dampak positif dan negatif. Salah satu dampak negatif *gadget* yang harus diwaspadai adalah ketergantungan terhadap *gadget* yang dialami oleh berbagai lapisan masyarakat. Seseorang yang pecandu *gadget* akan mengalami kesulitan dalam menjalani kehidupan nyata. Bahkan jika dipisahkan dengan *gadget*, pecandu *gadget* akan merasa gelisah. (SMAN 8 Jakarta 2020) mengemukakan selain ketergantungan terhadap *gadget* dapat mengakibatkan individu mengalami *hiperealitas*. *Hiperealitas* adalah ketidakberdayaan kesadaran hipotesis bagi orang untuk mengenali atau membedakan kenyataan dan fantasi, sehingga keaslian, kebenaran, fakta, palsu, atau kebohongan akan sulit dikenali. Apabila pecandu *gadget* terjangkit *hiperealitas* maka ia akan mengalami kerusakan kemampuan interaksi sosial.

Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kecanduan *gadget* yaitu perilaku atau tindakan aktivitas dari manusia itu sendiri (Pratiwi & Malwa, 2021: 106). (Hikmaturrahmah, 2018: 193) mengemukakan perilaku peserta didik didalam menggunakan *gadget* mempunyai dampak positif maupun negatif. Dari kecanduan *gadget* tersebut terdapat faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perilaku peserta didik, yaitu faktor internal, faktor eksternal, faktor sosial, dan faktor situasi. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian (Lestari & Sulian, 2020: 36) yaitu terdapat 4 faktor kecanduan *gadget* atau *smartphone* yaitu faktor internal, faktor situasional, faktor sosial dan faktor eksternal.

Fenomena penggunaan *gadget* juga terjadi dikalangan peserta didik usia sekolah dasar seperti yang terjadi di Sekolah Dasar Ma'arif NU 01 Songgom. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 25 Maret 2022 diketahui bahwa peserta didik di kelas V ada yang membawa *smartphone* karena ada acara perpisahan. Tetapi setelah acara perpisahan peserta didik juga masih membawa *smartphone*. Peserta didik yang membawa *smartphone* rata-rata orangtuanya bekerja di luar negeri. Di kelas V peserta didik yang membawa *smartphone* ada 10 peserta didik dengan jumlah seluruh peserta didik 22. Saat pembelajaran ada peserta didik yang membuka *gadget* untuk melihat jawaban ketika latihan. Pada saat jam istirahat peserta didik membuka *gadget*nya untuk game, bermain tiktok, buka youtube. Dari penggunaan *gadget* tersebut perilaku sosial peserta didik menjadi berkurang. Ketika bermain banyak peserta didik yang

sibuk sendiri dengan *gadgetnya*. Peserta didik kurang berinteraksi dengan temannya. Berdasarkan penelitian dan hasil observasi yang telah dijelaskan mengenai faktor kecanduan *gadget* terhadap perilaku sosial peserta didik, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Analisis Faktor Kecanduan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik Kelas V Di Sekolah Dasar Ma’arif Nu 01 Songgom”.

## **METHODS**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yaitu suatu siklus atau proses penelitian yang dilakukan secara alamiah untuk mendapatkan informasi atau data yang mendalam yang mengandung makna dengan memanfaatkan informasi atau data yang pasti dan bernilai.

Penelitian kualitatif menghasilkan analisis yang berupa deskriptif dari pada predikat. Tujuannya adalah agar dapat dipahami secara mendalam dari sudut pandang subjek penelitian. Berdasarkan judul yang diambil oleh peneliti diharapkan dapat mengetahui analisis faktor kecanduan *gadget* terhadap perilaku sosial.

Dalam penelitian kualitatif Penelitian ini teknik pengumpulan data dengan menggunakan multi sumber bukti yaitu berdasarkan studi dokumen, wawancara mendalam, dan observasi. (Fitrah 2017) teknik pengumpulan data dalam penelitian studi kasus. Penelitian ini dilaksanakan selama 5 bulan, yaitu dari bulan sampai dengan Juli tahun 2022. Sumber data yang digunakan adalah sumber data primer dan sumber data sekunder dimana sumber data primer yaitu guru kelas v, peserta didik, dan orangtua, sedangkan sumber data sekunder yaitu berupa dokumentasi dan foto.

Analisis data kualitatif bersifat induktif yaitu suatu analisis yang berdasarkan data yang diperoleh, selanjutnya dikembangkan pada hubungan tertentu atau menjadi hipotesis. Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama dilapangan dan setelah selesai. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif yaitu data collection, data reduction, data display, dan conclusion drawing/verification.

## **RESULTS & DISCUSSION**

### **Results**

#### **Hasil Analisis Faktor Kecanduan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik Kelas V**

Hasil yang dilakukan oleh peneliti ada beberapa faktor kecanduan *gadget* terhadap peserta didik yaitu faktor internal, situasional, sosial, dan eksternal.

##### **a. Faktor internal**

Faktor internal yang menjadi penyebab utama siswa kecanduan *gadget* adalah faktor kontrol diri yang rendah dan intensitas penggunaan *gadget* yang lama. asenation seeking ini artinya adalah kebosanan, sedangkan kontrol diri berarti seseorang yang tidak bisa mengontrol diri untuk suatu hal yang berkaitan dengan kesenangan. Berdasarkan hasil wawancara dengan informan bahwa siswa menggunakan *gadget* dalam sehari mencapai lebih dari 2 jam. Intensitas pemakaian *gadget* pada siswa SD Ma’arif NU 01 Songgom termasuk dalam kategori sedang hingga tinggi. Walaupun sudah dibatasi oleh orangtua dalam waktu penggunaan

*gadget* dalam sehari, peserta didik masih saja melebihi batas waktu yang telah ditentukan dan tidak mendengarkan perintah orangtua. Kurangnya kontrol diri dan intensitas

*gadget* yang lama pada gambar 4.1



penggunaan dapat dilihat

#### **Gambar 4.1 Kegiatan Siswa Bermain *Gadget* Saat Istirahat**

Siswa SD Ma'arif NU 01 Songgom kurang mengontrol diri dalam menggunakan *gadget*, hal tersebut menandakan bahwa siswa kurang kontrol diri yang melihat kearah *gadget* tidak memperhatikan lingkungan sekitarnya. Siswa yang sudah kecanduan dengan *gadget* diakibatkan oleh aplikasi yang ada dalam *gadget*, hal ini dibuktikan dari hasil wawancara dengan informan 1 pada tanggal 15 juni 2022 “siswa yang sudah kecanduan karena banyak aplikasi, terus dia punya hp dari orang tuanya, jadi dia bisa mengakses aplikasi dan *game*”.

Hubungan kontrol diri dengan perilaku sosial peserta didik terkait dengan kedisiplinan yaitu peserta didik yang memiliki kontrol diri rendah dalam menggunakan *gadget* akan kesulitan dan mengarahkan bentuk perilakunya saat dilingkungan sekolah, keluarga ataupun masyarakat, maka dari itu perilaku sosialnya juga akan rendah dan mempengaruhi kedisiplinan peserta didik tersebut.

#### **b. Faktor situasional**

Faktor situasional yang menyebabkan peserta didik kecanduan *gadget* adalah suasana yang tidak nyaman, mersa kesepian, mengalami kesedihan, stres, dan tidak adanya kegiatan ketika waktu luang. Berdasarkan beberapa uraian pertanyaan yang telah diajukan dapat disimpulkan bahwa ketika saat libur sekolah siswa lebih banyak menghabiskan waktunya dengan bermain *gadget*. Walaupun orangtua selalu menegur anaknya dalam menggunakan *gadget*, peserta didik kecanduan *gadget* masih saja suka melebihi batas waktu yang telah ditentukan. Dari beberapa uraian pertanyaan dapat disimpulkan bahwa faktor situasional siswa kecanduan *gadget* adalah mengalami stres, perasaan nyaman, tidak adanya kegiatan.



**Gambar 4.3 Interaksi Siswa Kecanduan Gadget**

Siswa kelas V SD Ma'arif NU 01 Songgom sedang melakukan kegiatan latihan upacara yang akan diadakan setiap hari senin. Siswa pada lingkaran merah bertugas sebagai pengibar bendera, tetapi selesai bertugas mereka berdua langsung bermain *gadget*. Hal tersebut menandakan bahwa perasaan nyaman dan tidak adanya kegiatan menjadikan siswa yang menggunakan *gadget* menjadi kecanduan.

Dari faktor situasional kecanduan *gadget* yaitu peserta didik mengalami stres, perasaan nyaman, tidak adanya kegiatan dengan hal ini berkaitan dengan perilaku sosial peserta didik mengakibatkan kedisiplinannya menjadi berkurang.

### c. Faktor sosial

#### a) Interaksi sosial

Dalam kehidupan manusia baik dalam suatu masyarakat ataupun kelompok pasti tidak terlepas dari interaksi sosial. Interaksi sosial merupakan kunci dari sebuah kehidupan yang sengaja dibentuk guna untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia itu sendiri. Adapun syarat terjadinya interaksi sosial yakni adanya kontak sosial dan juga komunikasi antar individu, baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Umumnya interaksi sosial terjadi secara langsung agar lebih sopan. Interaksi sosial siswa dapat dilihat pada gambar 4.4



**Gambar 4.4 Intarksi Siswa Lewat Whatsapp**

Terjadinya proses *asosiatif* yang berupa simpati, empati, dan bentuk kerja sama siswa kurang. Hal ini diungkapkan oleh guru kelas 5, siswa kesopanannya berkurang, bahasanya juga kurang baik ketika berbicara dengan gurunya. Interaksi

sosial berkurang karena siswa lebih senang berbicara lewat *gadget* dari pada berbicara langsung dengan teman maupun gurunya. Jadi faktor interaksi sosial sangat mempengaruhi siswa kecanduan *gadget* yang dapat mempengaruhi perilaku siswa.

a) Komunikasi

Sebagai syarat terjadinya interaksi sosial, komunikasi ditinjau dari asal-usul katanya yang berarti ‘hubungan’ (*comunicare*). Komunikasi melibatkan pengiriman dan penerimaan pesan. Apabila terjadi secara berkesinambungan maka terjadi pertukaran pesan. Siswa kebanyakan lebih suka berkomunikasi melalui *gadget* ketika dengan guru maupun temannya. Menurut mereka berkomunikasi dengan melalui *gadget* sangat seru dari pada berbicara secara langsung. Faktor komunikasi dapat dilihat pada tabel 4.5



**Gambar 4.5 Komunikasi Siswa Dan Orangtua Kepada Guru**

Berdasarkan hasil wawancara ditemukan bahwa peserta didik merasa senang ketika berkomunikasi melalui *gadget*, komunikasi yang terjadi saat siswa meminta izin tidak masuk sekolah, bertanya tentang tugas kepada guru, *chattingan* dengan teman, mengomentari saat gurunya atau temannya membuat status pada *whatsapp*.

Siswa berkomunikasi dengan guru atau temannya jika menanyakan tugas dan ketika izin, hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan orangtua dengan hasil bahwa siswa berkirim pesan dengan gurunya kebanyakan menanyakan tugas, namun ada juga yang berkirim pesan untuk meminta izin kepada guru karena berhalangan hadir ke sekolah. Dari faktor sosial kecanduan *gadget* yaitu interaksi sosial, komunikasi ada kaitannya dengan perilaku sosial peserta didik yaitu pada perilaku kesopanan terhadap guru, dan orangtua.

**d. Faktor eksternal**

Faktor eksternal atau faktor luar yang menjadikan penyebab utama siswa ketergantungan atau kecanduan *gadget* ialah faktor media. Faktor ini terkait dengan tingginya keterbukaan media tentang telepon seluler dan banyak sekali fasilitasnya. Fasilitas dari *gadget* itu sendiri diantaranya aplikasi-aplikasi seperti *game online*, tiktok, *WhatsApp*, dll. Selain itu faktor eksternal juga berasal dari keluarga dan lingkungan (masyarakat, teman sebaya, dan kemajuan teknologi).

a) Orangtua

Salah satu faktor eksternal atau faktor luar dari peserta didik kecanduan *gadget* yaitu dari kurangnya pengawasan orangtua. Peserta didik yang membawa *gadget* kebanyakan dari salah satu orangtua yang bekerja di luar negeri sehingga mereka dirumah hanya dengan nenek, kakek, atau saudaranya dimana tidak begitu ketat dalam pengawasannya. Jadi ketika peserta didik membawa *gadget* di sekolah pun selaku wali murid atau orangtua tidak mengetahui. Faktor eksternal orang tua dalam kecanduan *gadget* yang berkaitan dengan perilaku sosialnya yaitu pada perilaku peserta didik dalam kesopanannya terhadap orang lain yang lebih tua karena kurangnya didikan dari orangtuanya yang berkerja di luar negeri.

b) Penggunaan aplikasi

Banyak fitur-fitur aplikasi pada *gedget* yang membuat peserta didik merasa senang sampai menggunakan *gadget* berjam-jam. Peserta didik yang kecanduan *gadget* disebabkan oleh aplikasi atau fasilitas yang menarik pada *gadget*, seperti *tiktok*, *capcut*, *youtube*, dan *game*. Pengaruh buruk yang disebabkan oleh penggunaan aplikasi bagi peserta didik secara berlebihan dapat menghambat proses tumbuh kembang kemampuan bersosialisasi terhadap dunia sekitar. Peserta didik menjadi lupa akan asyiknya bermain bersama teman. Hal tersebut sesuai dengan hasil kesimpulan wawancara dengan peserta didik bahwa kebanyakan dari peserta didik senang bermain *gadget* karena di dalamnya terdapat aplikasi seperti *tiktok*, *game* yang mana aplikasi tersebut membuat para peserta didik menjadi sangat terhibur. Jadi dapat disimpulkan bahwa faktor penggunaan aplikasi sangat mempengaruhi perilaku peserta didik.

c) Keluaran *gadget* terbaru

Dengan semakin canggihnya teknologi membuat *gadget* terus-menerus mengeluarkan versi terbaru, yang membuat penggunanya ingin selalu mengganti *gadget* dengan yang terbaru. Begitu juga yang terjadi pada siswa SD Ma'arif NU 01 Songgom yang ingin mengganti *gadget*nya dengan keluaran atau tipe terbaru, akan tetapi orangtua tidak memperbolehkan karena memang harga yang mahal. Keterjangkauan harga *gadget* disebabkan dari banyaknya persaingan teknologi. Sehingga dapat menyebabkan harga dari *gadget* semakin terjangkau.

Dari faktor eksternal penggunaan aplikasi, dan keluaran *gadget* terbaru dalam peserta didik kecanduan *gadget* ada kaitannya dengan perilaku sosial yaitu persaingan dalam mempunyai *gadget*.

### **Dampak Perilaku Sosial Siswa Setelah Kecanduan Gadget**

#### **a. Dampak positif *gadget***

*Gadget* memiliki banyak manfaat apalagi digunakan dengan cara benar dan semestinya diperbolehkan orangtua mengenalkan *gadget* pada peserta didik memang perlu, tetapi harus diingat terdapat dampak positifnya pada *gadget*. Menurut (Fitriyani 2019) dampak positif *gadget* terhadap perilaku sosial peserta didik sebagai berikut :

a) Informasi

Penggunaan *gadget* memiliki dampak positif yaitu sebagai tempat peserta didik mencari informasi terkait mata pelajaran yang mereka belum tahu atau belum dipahami. Ketika menyelesaikan tugas sekolah dan belum mengerti dengan jawabannya, peserta didik mencari jawaban lewat *google*. Dan ketika siswa ingin



melanjutkan sekolah juga siswa mencari informasi mengenai syarat untuk mendaftar.

b) Mempermudah komunikasi

Zaman era globalisasi manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis, dan lebih efisien dengan menggunakan *gadget*. *Gadget* dapat mempermudah dalam berkomunikasi dengan orang yang jaraknya jauh, tidak perlu berkirim surat yang dapat membutuhkan waktu lama untuk sampai ke tujuan. Umumnya peserta didik menggunakan aplikasi *whatsapp* untuk berkomunikasi melalui *gadget*. Peserta didik SD Ma'arif NU 01 Songgom menggunakan *gadget* untuk menghubungi keluarga, teman agar silaturahmi tetap terjaga.

c) Kreativitas

Kreativitas merupakan sesuatu yang bersifat universal dan merupakan ciri aspek dunia kehidupan sekitar manusia. Kreativitas ditandai oleh adanya kegiatan menciptakan sesuatu yang sebelumnya tidak ada dan tidak dilakukan oleh seseorang atau adanya kecenderungan untuk menciptakan sesuatu. Peserta didik yang kecanduan *gadget* juga mempunyai sisi positif yaitu peserta didik dapat mengedit video dan membuat konten yang bersifat positif. Hal ini sesuai dengan hasil kesimpulan wawancara bahwa bahwa kreativitas yang bisa dilakukan dengan *gadget* salah satunya adalah dengan mengedit dan video. Peserta didik juga bisa berkreasi membuat suatu barang dengan melihat video di *youtube*.

Dari dampak positif peserta didik kecanduan *gadget* ada kaitannya dengan perilaku sosial yaitu adanya kerjasama.

**b. Dampak negatif *gadget***

Perkembangan teknologi yang semakin pesat, salah satu diantaranya ialah dengan adanya *gadget* yang semakin canggih. Contoh *gadget* diantaranya Laptop, Netbook, Smartphone, Tablet dan masih banyak lagi. Kehadiran *gadget* sangat berguna bagi orang-orang dalam melakukan rutinitas rutin kehidupan mereka seperti bekerja dan sekolah. Namun *gadget* juga memiliki efek atau dampak negatif dan positif. Akibat buruk dari penggunaan *gadget* pada anak sekolah dasar dapat mempengaruhi perubahan sosial, misalnya anak akan kurang dinamis dalam bersosialisasi maupun kurang aktif secara fisik, dan tidak adanya waktu untuk bermain dengan teman (Rini et al., 2021)

a) Menjadi pribadi yang antisosial dan bersikap individualis

Ketergantungan terhadap *gadget* pada siswa disebabkan karena lamanya durasi dalam menggunakan *gadget*. Bermain *gadget* dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, bisa membuat siswa berkembang kearah pribadi yang antisosial. Dampak yang ditimbulkan dari hal itu sebenarnya adalah dapat membuat siswa lebih bersikap individualis karena lama kelamaan menyebabkan lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan di sekitarnya.

Siswa yang kecanduan *gadget* kurang dinamis dalam bersosialisasi hal ini ditunjukkan hasil wawancara dengan guru bahwa kadang ada siswa yang menyapa saat bermain *gadget* namun ada juga yang tidak menyapa karena mungkin siswa tidak menyadari sebab terlalu asik bermain game. Perilaku sosial siswa berkurang karena siswa asik sendiri dengan bermain game atau nonton video tiktok. Siswa yang kecanduan *gadget* kurang dinamis dalam bersosialisasi dikarenakan asik sendiri dengan *gadgetnya* atau akun dunia maya dari pada berinteraksi sosial di



dunianya. Karena siswa menghabiskan waktunya dengan *gadget* dalam sehari siswa lebih aktif di dunia maya dibandingkan dengan dunia nyata.

Dari dampak negatif peserta didik kecanduan *gadget* terkait peserta didik yang anti sosial ada kaitannya dengan perilaku sosial yaitu kerjasama. Karena peserta didik lebih suka sendiri dengan bermain *gadget* dari pada berkumpul dengan temannya saat bekerja sama saat proses pembelajaran.

b) Waktu belajar kurang

Dampak *gadget* yang terlihat pada saat pembelajaran seperti siswa kurang fokus mengikuti pelajaran, dan malas untuk mengerjakan tugas sekolah. Mereka lebih suka bermain dengan *gadget*. Siswa yang kecanduan *gadget* akan merasa gatal jika tidak mengoperasikan *gadget*nya, hal ini menjadikan mereka berani membawa *gadget* ke sekolah entah itu secara sembunyi-sembunyi maupun terang-terangan. Mereka mengaku membawa *gadget* karena game online, untuk berfoto-foto bersama temannya. Berdasarkan pengakuan orangtua siswa yang kecanduan *gadget* prestasi anak mereka menurun karena lebih menyukai bermain *gadget* dibandingkan belajar, dan membantah jika disuruh belajar. Dari kemalasan siswa dalam belajar akhirnya menurunkan prestasi belajarnya.

Berdasarkan hasil observasi bahwa Siswa yang kecanduan *gadget* akan merasa gatal jika tidak mengoperasikan *gadget*nya, hal ini menjadikan mereka berani membawa *gadget* ke sekolah entah itu secara sembunyi-sembunyi maupun terang-terangan. Mereka mengaku membawa *gadget* karena game online, untuk berfoto-foto bersama temannya. Berdasarkan pengakuan orangtua siswa yang kecanduan *gadget* prestasi anak mereka menurun karena lebih menyukai bermain *gadget* dibandingkan belajar, dan membantah jika disuruh belajar. Dari dampak negatif peserta didik terkait waktu belajar berkurang ada kaitannya dengan perilaku sosial kedisiplinan.

## CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data dan pembahasan mengenai faktor kecanduan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa dapat disimpulkan

Faktor internal yang menjadi penyebab utama siswa kecanduan *gadget* adalah faktor tingkat kontrol diri yang rendah, dan intensitas pemakaian *gadget*. Faktor situasional yang menjadi penyebab utama siswa kecanduan *gadget* adalah faktor stres karena banyaknya mata pelajaran, perasaan nyaman terhadap *gadget*, tidak ada kegiatan seperti ketika pulang sekolah dan libur sekolah. Faktor sosial yang menjadi penyebab kecanduan *gadget* adalah interaksi sosial, komunikasi dan pengaruh teman. Faktor eksternal yang menjadi penyebab kecanduan *gadget* adalah peran orangtua, penggunaan aplikasi, dan keluaran terbaru dari *gadget* itu sendiri.

Dampak perilaku kecanduan *gadget* terhadap perilaku sosial memang benar adanya. Dengan adanya penggunaan *gadget* yang intens menyebabkan perubahan-perubahan dalam diri siswa khususnya dalam hal perilaku sosial. Dampak positif *gadget* yaitu Mempermudah dalam komunikasi, Memperluas informasi, Melatih kreativitas siswa, Menambah pertemanan, Dampak negatif, kurang dinamis dalam bergaul atau bersosialisasi, waktu belajar menjadi berkurang, mudah tersinggung, sering berbohong, tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya

## CONFLICT OF INTEREST

Mengenai penelitian, kepenulisan, dan publikasi makalah ini, penulis melaporkan tidak ada potensi konflik kepentingan

## ACKNOWLEDGEMENT

Ucapan terimakasih disampaikan kepada Dr.Roby Setiadi, S.kom,M.M., selaku Rektor Universitas Muhadi Setiabudi, yang telah memberikan fasilitas yang ada di Universitas Muhadi Setiabudi. Dr. Moh. Toharudin, M.Pd., selaku Dekan FKIP, yang telah memberikan fasilitas penelitian. Didik Tri Setiyoko, M.Pd., selaku ketua program Studi PGSD yang telah memberikan fasilitas penelitian. Drs. Budi Adjar Pranoto, S.H., M.M.Pd., sebagai Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, saran dan berbagai pengetahuan dalam tersusunnya penelitian ini. Diah Sunarsih M.Pd., sebagai Pembimbing II yang telah memberikan dukungan, saran, berbagai pengetahuan, dan bimbingan sehingga saya bisa menyelesaikan penelitian ini. Dedi Romli Triputra, Lc.,M.S.I sebagai penguji utama yang telah memberikan dukungan dan saran sebagai pengetahuan dan bimbingan sehingga saya bisa menyelesaikan penelitian ini.

## REFERENCES

- Fitriyani, Z. (2019). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Terilaku Sosial Siswa di MI NU Matholi'ul Huda Bakalankrapyak Kaliwungu Kudus tahun pelajaran 2018/2019*.
- Hikmaturrahmah. (2018). *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Hikmaturrahmah*. 10(2), 191–218. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud->
- Lestari, R., & Sulian, I. (2020). Faktor-faktor Penyebab Siswa Kecanduan Handphone Studi Deskriptif Pada Siswa Di SMP Negeri 13 Kota Bengkulu. *Https://Ejournal.Unib.Ac.Id/Index.Php/J\_consilia*, 3(1), 23–37.
- Marpaung, J. (2018). *pengaruh penggunaan Gadget dalam kehidupan*. *Jurnal Kopasta*, 5(2), 55–64.
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*. *Jurnal PAUD Teratai*, 5(3), 182–186.
- pramana. (2018). *Kontrol Diri Dan Perilaku Sosial*. 2009, 11–44.
- Pratiwi, G. R., & Malwa, U. R. (2021). *Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Remaja*. *Jurnal Ilmiah PSYCHE*, 15(2), 105–112.
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Education*, 7(3), 1236–1241. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1379>