

Reliability Level In Gadget With Student Behavior Of SMPN 36 Bulukumba

Andi Suswani¹, Haerati², Nini Asnidar³

¹*Department of Nursing, Stikes Panrita Husada Bulukumba, Indonesia*

²*Department of Nursing, Stikes Panrita Husada Bulukumba, Indonesia*

³*Nursing Student, Stikes Panrita Husada Bulukumba, Indonesia*

Corresponding author: Haerati

Email: ratihalfayed@gmail.com

ABSTRACT

The gadget is an item or sophisticated tool that has been equipped with an application that can facilitate the gadget to connect to the internet. Gadgets which include almost all models and types of social media applications become a very easy tool for everyone to interact and socialize without having to be at the same time and space. Dependence on gadgets can have an impact on changes in student behavior. Because the presence of this gadget makes students cooler with their gadgets than those near them or the surrounding environment. The purpose of this research is to analyze the relationship between the level of dependence on gadgets and the behavior of students of SMPN 36 Bulukumba. The research design uses Analytical Survey with a Cross-Sectional approach. The population in this study were all students of 36 Bulukumba Senior High School who had gadgets, which were 83 respondents. With the sampling technique using the Non-Probability sampling technique with a Consecutive Sampling approach. The number of samples in this study was 47 respondents. Data obtained through questionnaires made by researchers to respondents. Data analysis using the Chi-Square Test, with a significance level of $\alpha = 0.05$. The results of data analysis show that $p = 0,000$ is smaller than the value of $\alpha = 0.05$, so H_0 is rejected and H_a is accepted, meaning that there are significant results between the level of dependence on gadgets and the behavior of students of SMPN 36 Bulukumba. Conclusion: There is a relationship between the level of dependence on gadgets and the behavior of students of SMPN 36 Bulukumba.

Keywords: Level Of Dependence, Gadgets, Student Behavior

I. PENDAHULUAN

Gadget adalah salah satu bentuk teknologi yang saat ini sedang berkembang, yang di gunakan oleh berbagai kalangan yaitu anak usia sekolah dasar hingga dewasa. *Gadget* yang paling sering di gunakan yaitu *smartphone* (Rozalia, 2017). Pengguna *gadget* yang sering dijumpai sekarang ini adalah remaja, bahkan juga anak-anak usia sekolah dasar. Seiring dengan perkembangan zaman yang diikuti pula dengan perkembangan *gadget* dari hari kehari sehingga dapat menimbulkan masalah bagi penggunaanya apabila di salahgunakan. Secara tidak sengaja gadget dapat membuat siswa kecanduan game, melanggar aturan sekolah, melihat situs-situs porno, dan menimbulkan perubahan perilaku siswa (Hana, Wardani, & Arief, 2017).

Menurut WHO (*World Health Organization*) Remaja di kategorikan anak usia 10-19 tahun yang merupakan fase transisi masa kanak-kanak ke masa dewasa. Menurut Purwanto (dalam Suwuh dkk, 2017) mengatakan bahwa masa remaja mencakup masa perubahan biologis, kognitif, dan sosial-emosional karena merupakan masa perkembangan transisi antara masa anak-anak dan masa dewasa. Munculnya *gadget* dapat mengakibatkan remaja ketergantungan terhadap media sosial dan cenderung sering mengakses hal-hal yang negatif. Berdasarkan data penjualan global *smartphone* diperoleh data pada info grafis, dan hasil statistik menunjukkan bahwa pada tahun 2010 pengguna *smartphone* yaitu mencapai 200 juta orang di seluruh dunia. Kemudian pada tahun 2015 angka ini naik lebih dari 1,4 milyar. Sehingga pada tahun 2017 diperkirakan lebih dari sepertiga penduduk dunia memiliki *smartphone*. Statistik menunjukkan penjualan *smartphone* global untuk pengguna akhir berdasar sistem operasi yang digunakan (Operating, 2016).

Gadget mengalami peningkatan dari waktu ke waktu karena merupakan alat yang dapat terkoneksi dengan internet. Salah satu bangsa yang terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi adalah Indonesia, perkembangan ini mengalami kemajuan yang sangat pesat (Rozalia, 2017). Kemajuan teknologi dan informasi sangat berpengaruh pada bidang komunikasi dan pola hidup para remaja di Indonesia sekarang. Pada saat ini, dunia menjadi tanpa batas dengan hadirnya *smartphone* yang memilki banyak kegunaan seperti berkomunikasi jarak jauh atau membantu tugas sehari-hari. Hal ini sangat memudahkan individu untuk melakukan hal yang mereka inginkan dan mereka butuhkan (Agusta, 2016).

Menurut Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia mengatakan bahwa di Indonesia pengguna *smartphone* bertumbuh dengan pesat, dengan jumlah penduduk

yang mencapai 250 juta jiwa. Indonesia akan menjadi Negara dengan pengguna aktif *smartphone* terbesar keempat didunia setelah Cina, India dan Amerika, karena Lembaga riset digital marketing emarketer memperkirakan pada tahun 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia lebih dari 100 juta orang (Rahmayani, 2015). *Gadget* merupakan barang canggih yang biasa dijadikan media hiburan dengan aplikasi yang terus diperbaharui. Prastyo (2015) mengatakan di Sulawesi Selatan sekitar 3,7 juta masyarakat aktif menggunakan internet.

Smartphone tidak bisa dipisahkan dari kehidupan masyarakat, khususnya para remaja. Berbagai kejadian dan informasi yang terjadi di belahan dunia ini dapat langsung diketahui dan diakses melalui *smartphone*. Kemudian kemajuan ini dapat menyebabkan perubahan yang begitu besar, perubahan ini selain memberikan dampak positif pada kehidupan remaja juga memberikan dampak negatif yang mengancam perkembangan masa remaja. Dengan segala macam kemudahan untuk mengakses informasi melalui *smartphone* dapat membuat remaja menjadi kecanduan terhadap *smartphone* mereka. Penggunaan *smartphone* yang tinggi pada usia remaja, membuat aktivitas dan pola perilaku remaja juga berubah. Hal ini terlihat dari fenomena umum yang terjadi sekarang, dimana mereka cenderung asik dengan kehidupan dunia maya dan perhatian lebih sedikit pada kehidupan dunia nyata. Komunikasi juga cenderung lebih sering terjadi melalui akun-akun media sosial dibanding komunikasi secara langsung. Perilaku ini seakan membuat mereka tidak begitu peduli dengan apa yang terjadi di lingkungan sekitar (Agusta, 2016).

Adapun data yang didapatkan di SMPN 36 Bulukumba dari 156 siswa, ada 83 orang yang mempunyai gadget. Dan dari studi pendahuluan di SMPN 36 Bulukumba setelah dilakukan wawancara terhadap beberapa siswa mereka mengatakan bahwa dalam sehari mereka tidak bisa lepas dari *gadget*. Kemudian berdasarkan pengalaman anekdot guru-guru mengatakan bahwa sudah lama ada peraturan dilarang membawa hp ke sekolah. Akan tetapi, pada kenyataannya masih banyak siswa yang sering kedapatan membawa hp secara sembunyi-sembunyi. Guru-guru mengeluh karena bukan hanya anak yg malas belajar yg biasa kedapatan bermain hp, bahkan juga anak yang rajin pun biasa bermain hp didalam kelas dan juga pada saat jam pelajaran berlangsung. Maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti hubungan tingkat ketergantungan pada *gadget* dengan perilaku siswa SMPN 36 BULUKUMBA.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian *Cross Sectional* (Notoadmodjo, 2012), yang bertujuan untuk mengetahui hubungan tingkat ketergantungan pada *gadget* dengan perilaku siswa SMPN 36 Bulukumba tahun 2018.

Populasi dan Teknik Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2014). Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa SMPN 36 Bulukumba yang memiliki *gadget*, yaitu sebanyak 83 siswa.

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *Non probability sampling* dengan pendekatan *consecutive sampling*, yaitu pemilihan sampel dengan berurutan, yaitu pemilihan sampel dengan menetapkan subyek yang memenuhi kriteria penelitian dimasukkan dalam penelitian sampai kurun waktu tertentu, sehingga jumlah klien yang diperlukan terpenuhi (Setiadi, 2013). Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 47 responden.

Instrumen Pengumpul Data

Data yang dikumpulkan yaitu meliputi, jenis kelamin, umur, penggunaan *gadget*, perilaku siswa. Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa kuesioner pada kedua variabel yang telah di lakukan uji validitas di SMPN 6 Bulukumba dan dari 20 pernyataan untuk variabel tingkat ketergantungan pada *gadget* terdapat 12 pernyataan yang valid sedangkan pada perilaku terdapat 14 pernyataan yang valid. Hasil penelitian diolah dengan menggunakan program SPSS. Instrumen penelitian (kuesioner) harus memenuhi persyaratan yaitu valid dan reliabel dengan nilai r hasil (*corrected item total correlation*) 0,848 sampai dengan 0,867 > r tabel 0,44.

Analisis Data

Data dianalisis berdasarkan skala ukur dan tujuan penelitian dengan menggunakan perangkat lunak program komputerisasi. Data dianalisis secara : (1). Analisis *Univariat* adalah analisis yang dilakukan untuk menganalisis variabel. (2). Analisis *Bivariat*, Uji *bivariat* adalah analisis yang dilakukan lebih dari dua variabel. Uji statistik yang digunakan adalah uji *chi-square* dengan menggunakan uji *chi square* di dapatkan hasil syarat uji utama terpenuhi dan didapatkan nilai p yaitu 0,000 lebih kecil dari nilai $\alpha = 0,05$. Dengan demikian H_0 ditolak

dan H_a diterima. Uji ini bertujuan untuk melihat ada atau tidaknya perbedaan proporsi yang bermakna antara distribusi frekuensi yang diamati dengan di harapkan dengan derajat kemaknaan 0,05. Bila $P\text{-Value} < 0,05$ berarti ada perbedaan yang bermakna (H_0 di tolak) sedangkan $P\text{-Value} > 0,05$ artinya tidak ada perbedaan yang bermakna (H_0 diterima).

HASIL

Berdasarkan tabel 1 dapat terlihat karakteristik jenis kelamin responden menunjukkan bahwa lebih dari sebagian responden adalah perempuan yaitu sebanyak 29 orang (61,7%) dan responden laki-laki sebanyak 18 orang (34,3%). Sedangkan distribusi frekuensi usia menunjukkan lebih dari sebagian responden berada pada usia 14 tahun yaitu sebanyak 17 responden (36,2%), kemudian usia 15 tahun yaitu sebanyak 13 responden (27,7%), usia 13 tahun yaitu sebanyak 12 responden (25,5%), dan usia 12 tahun (5%).

Tabel 1. Distribusi Karakteristik Responden Siswa SMPN 36 Bulukumba

Karakteristik	Frekuensi	Persentase (%)
Jenis Kelamin		
Laki-laki	36	65,5
Perempuan	19	34,5
Umur		
12	5	10,6
13	12	25,5
14	17	36,2
15	13	27,7
Total	47	100,0

Berdasarkan tabel 2 hasil distribusi frekuensi responden yang memiliki tingkat ketergantungan tinggi pada *gadget* sebanyak 28 responden (59,6 %), sementara responden yang memiliki tingkat ketergantungan rendah sebanyak 19 responden (40,4 %), dapat disimpulkan bahwa siswa SMPN 36 Bulukumba lebih banyak yang memiliki tingkat ketergantungan tinggi pada *gadget*, dibanding yang ketergantungan rendah.

Tabel 2. Distribusi tingkat ketergantungan pada *gadget* siswa di SMPN 36 Bulukumba

Tingkat Ketergantungan	Frekuensi	Persentase(%)
Tinggi	28	59,6
Rendah	19	40,4
Total	47	100,0

Berdasarkan tabel 3 hasil distribusi frekuensi perilaku siswa kategori wajar sebanyak 22 responden (46,8 %), sedangkan perilaku tidak wajar sebanyak 25 responden (53,2 %), hal tersebut dapat disimpulkan bahwa perilaku siswa SMPN 36 Bulukumba lebih banyak yang tergolong tidak wajar, dibandingkan yang mempunyai perilaku wajar.

Tabel 3. Distribusi perilaku siswa SMPN 36 Bulukumba

Perilaku	Frekuensi	Persentase (%)
Wajar	22	46,8
Tidak Wajar	25	53,2
Total	47	100,0

Berdasarkan tabel 4 keseluruhan responden sebanyak 47 siswa (100%), dari 28 responden (100%) yang memiliki tingkat ketergantungan tinggi, terdapat 4 responden (14,3 %) yang memiliki perilaku wajar dan 24 responden (85,7%) yang memiliki perilaku tidak wajar. Sedangkan dari 19 responden (100%) yang memiliki tingkat ketergantungan rendah, terdapat 18 responden (94,7 %) yang memiliki perilaku wajar dan 1 responden (5,3 %) yang memiliki perilaku tidak wajar. Berdasarkan hasil persentase dengan menggunakan uji *Chi Square* didapatkan hasil *expected count* 0 cells (0%) dan syarat uji utama terpenuhi, kemudian didapatkan nilai *p* yaitu 0.000 lebih kecil dari nilai $\alpha = 0.05$ dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan tingkat ketergantungan pada *gadget* dengan perilaku siswa SMPN 36 Bulukumba.

Table 4. Hubungan tingkat ketergantungan pada *gadget* dengan perilaku siswa SMPN 36 Bulukumba

		Perilaku				Total		<i>P Value</i>
		Wajar		Tidak Wajar				
		N	%	N	%	N	%	
Tingkat Ketergantungan	Tinggi	4	14,3	24	85,7	28	100.0%	0,000
	Rendah	18	94,7	1	5,3	19	100.0%	
	Total	22	46,8	25	53,2	47	100.0%	

II. PEMBAHASAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara tingkat ketergantungan pada *gadget* dengan perilaku siswa SMPN 36 Bulukumba.

Berdasarkan hasil penelitian dari 47 responden di SMPN 36 Bulukumba, didapatkan 28 responden yang memiliki tingkat ketergantungan tinggi dengan perilaku wajar sebanyak 4 responden (14,3%) dan perilaku tidak wajar sebanyak 24 responden (85,7%), sedangkan dari 19 responden yang memiliki tingkat ketergantungan rendah dengan perilaku wajar sebanyak 18 responden (94,7%) dan perilaku tidak wajar yaitu 1 responden (5,3%).

Hasil diatas menunjukkan bahwa banyaknya siswa yang ketergantungan pada *gadget*. Siswa yang memiliki tingkat ketergantungan tinggi memiliki perilaku wajar dan ada

yang tidak wajar. Kemudian terdapat responden yang memiliki tingkat ketergantungan rendah memiliki perilaku wajar dan juga tidak wajar.

Pieter (2011) mengatakan bahwa orang mampu mengubah perilaku dari perilaku sebelumnya dan menampilkan kemampuannya sesuai kebutuhan melalui belajar, dalam menyesuaikan diri terhadap situasi-situasi baru secara cepat dan efektif. Kemudian (Arifin, 2015) mengatakan bahwa banyak sekali perilaku remaja yang cenderung mengalami perubahan yang signifikan setelah sekian lama dan terbiasa dengan penggunaan *gadget*.

Dibuktikan dengan penelitian (Asif & Rahmadi, 2017) yang menyatakan bahwa terdapat hubungan tingkat kecanduan *gadget* dengan perilaku remaja usia 11-12 tahun. Dalam penelitiannya dijelaskan bahwa sejak menggunakan *gadget*, anak/ remaja ketika dirumah menjadi susah diajak berkomunikasi, tidak peduli dan kurang berespon pada saat orangtua mengajaknya berbicara. Hal tersebut dapat menimbulkan kesenjangan antara anak dan orangtuanya, lingkungannya, bahkan teman sebayanya. Kemudian pada saat menggunakan *gadget*, waktu mereka terbuang untuk terus bermain *game*. Hal ini akan menghambat proses sosialisasi anak dan akan menimbulkan ketergantungan pada *gadget* tersebut.

Menurut pendapat peneliti, hal diatas terjadi karena kurangnya pengetahuan tentang batasan-batasan penggunaan *gadget*. Penggunaan *gadget* yang tinggi dapat membuat aktivitas dan pola perilaku juga berubah. Kemudian dapat menjadikan siswa ketergantungan sehingga akan mengakibatkan dampak yang negatif apabila disalahgunakan, dan dampak positif apabila digunakan sebagaimana mestinya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Setelah dilakukan penelitian tentang tingkat ketergantungan pada *gadget* dengan perilaku siswa SMPN 36 Bulukumba dapat disimpulkan bahwa tingkat ketergantungan pada *gadget* di SMPN 36 Bulukumba sebagian besar responden memiliki tingkat ketergantungan yang tinggi, kemudian perilaku siswa SMPN 36 Bulukumba sebagian besar responden memiliki perilaku tidak wajar. Berdasarkan kesimpulan diatas maka saran yang dikemukakan adalah: Diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan peningkatan wawasan dalam bidang penelitian serta menambah pengetahuan tentang tentang pengaruh positif dan negatif dari *gadget* kepada siswa-siswa, sehingga siswa lebih mengetahui dan dapat mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-harinya agar dapat menggunakan *gadget* sebagai kebutuhan saja. Dan diharapkan kepada siswa agar tidak ketergantungan pada *gadget*, dan yang sudah ketergantungan agar berusaha untuk mengurangi tingkat ketergantungannya pada *gadget*.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusta, D. (2016). Faktor-faktor resiko kecanduan menggunakan smartphone pada siswa di SMK Negeri 1 Kalasan Yogyakarta. *E-Journal bimbingan dan konseling edisi 3 tahun ke-5* .
- Arifin, Z. (2015). Perilaku remaja pengguna gadget. *IAIT Kediri Volume 26* .
- Aryanti, M. A. (2017). Hubungan durasi penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak prasekolah di Tk PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik. *Departemen ilmu keperawatan, Volume 5, Nomor 3* .
- Asif, A. R., & Rahmadi, F. A. (2017). Hubungan tingkat kecanduan gadget dengan gangguan emosi dan perilaku remaja usia 11-12 tahun. *Jurnal kedokteran diponegoro Volume 6, Nomor 2* .
- Bisri, M. (2015). *Psikologi pendidikan*. Yogyakarta: Parama Ilmu.
- Dahlan, M. (2010). *Besar sampel dan cara pengambilan sampel*. Jakarta: Salemba Medika.
- Gifary, S., & Kurnia N., I. (2015). Intensitas penggunaan smartphone terhadap perilaku komunikasi. *Jurnal sosioteknologi Volume 14, Nomor 2* .
- Hana, A. A., Wardani, K., & Arief, A. (2017). Hubungan antara pola pemanfaatan smartphone dan motivassi belajar terhadap prestasi belajar siswa kelas V SD Negeri Se-kecamatan Banguntapan Bantul. *Sumbula: Volume 1, nomor 1* .
- Hasanah, N., & Kumalasari, D. (2015). penggunaan handphone dan hubungan teman pada perilaku sosial siswa smp Muhammadiyah Luwuk Sulawesi Tengah. *Harmoni sosial : Jurnal pendidian IPS Volume 2, Nomor 1* .
- Jauhar, a. a., Ulfa, N. S., Pradekso, T., & Naryoso, A. (2016). pengaruh intensitas penggunaan smartphone dan komunikasi orang tua anak terhadap prestasi belajar anak. *e-journal keperawatan (e-Kep) Volume 3, Nomor 2* .
- Manumpil, B., Ismanto, Y., & Onibala, F. (2015). Hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi siswa di SMA Negeri 9 Manado. *Ejournal keperawatan (e-kep) Volume 3. Nomor 2* .
- Munandar, U. (2011). *psikologi belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Notoatmodjo, Soekidjo. (2012). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Operating, s. (2016). statistik penjualan smartphone secara global.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. *Jurnal obsesi volume 1 Nomor 1* .
- Pieter, H. Z., & Lubis, N. L. (2010). *Pengantar psikologi dalam keperawatan*. Jakarta: Kencana.
- Pieter, H. Z., Janiwarti, B., & Saragih, M. (2011). *Pengantar Psikopatologi untuk keperawatan*. Jakarta: Kencana.

Rachmawati, p., Rede, A., & Jamhari, M. (2017). pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar mahasiswa pendidikan biologi angkatan 2013 FKIP UNTAD pada mata kuliah Desain Media Pembelajaran. *E-JIP BIOL Vol.5 (1) : 35-40* .

Rahma, A. (2015). Pengaruh penggunaan smartphone terhadap aktifitas kehidupan siswa (studi kasus MAN 1 Rengat Barat). *Jom Fisip Vol.2 No.2* .

Rahmayani, I. (2015). Kementerian komunikasi dan informatika RI.

Rozalia, M. F. (2017). Hubungan intensitas pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal pemikiran dan pengembangan SD Volume 5, Nomor 2* .

Sa'adah. (2015). Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa di MAN Cirebon 1 Kabupaten Cirebon.

Saam, Z., & Wahyuni, S. (2013). *Psikologi keperawatan*. Jakarta: Rajawali Pers.

Safaria, T., & Saputra, N. E. (2009). *Manajemen Emosi*. Jakarta: Bumi Aksara.

Satrianawati. (2012). dampak penggunaan handphone terhadap aktivitas belajar siswa sd. *ISSN* .

Setiadi. (2013). *Konsep dan praktik penulisan riset keperawatan*. Yogyakarta: Graha Imu.

Suarna, N. (2015). dampak serta efektivitas komunikasi secara langsung dan penggunaan gadget sebagai alat komunikasi. *Sadharanikaran* .

Sugiyono. (2014). *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sujarweni, V. W. (2014). *Metodologi Penelitian Keperawatan. cetakan I*. Yogyakarta: Gava Media.

Suyanto. (2011). *Metodologi dan aplikasi penelitian keperawatan*. Yogyakarta: Nuha Medika.

Syamsuddin, Muriyati, Asnidar, & Sumarni. (2015). *Pedoman praktis metodologi penelitian internal*. Ponorogo: Wade grup.

Trinika, Y., Nurfianti, A., & Irsan, A. (2015). pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah (3-6 tahun) di Tk Swasta Kristen Immanuel Tahun ajaran 2014-2015. *e-jip Vol.5, nomor 1* .

Wardoyo, E. H. (2016). Pengaruh multimedia (Handphone) terhadap prestasi belajar siswa kelas V di Madarasah Ibtidayah. *Sumbula : Volume 1, Nomor 1* .

Yosep, I., & Sutini, T. (2016). *Buku Ajar Keperawatan Jiwa*. Bandung: PT Refika Aditama.