

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Data**

##### **1. Gambaran Umum Desa Kuin-kecil**

###### **a. Kondisi Geografis Desa dan Kependudukan**

Desa Kuin-kecil merupakan salah satu desa yang berada di kecamatan Aluh-aluh kabupaten Banjar berada di akhir perbatasan sungai antara kabupaten dan kotamadya, terletak pada  $-3.367169$  lintang selatan dan  $114.528196$  bujur timur dengan batas wilayahnya sebagai berikut:

- 1) Sebelah utara, berbatasan dengan Kuin-kecil kotamadya kecamatan Banjar selatan
- 2) Sebelah timur, berbatasan dengan desa Handil baru kecamatan Aluh-aluh
- 3) Sebelah barat, berbatasan dengan sungai Barito

Adapun luas wilayah desa 157 H adalah 4 km yang terdiri dari 05 Rt dan 03 Rw. Desa Kuin-kecil berada pada dataran rendah, yang mana kesuburan tanahnya dipengaruhi oleh pasang surut air sedangkan sebagian tempatnya di dominasi oleh rawa-rawa. Secara garis besarnya desa Kuin-kecil merupakan daerah dataran rendah yang relatif datar, adapun luas lahan yang terbagi dalam beberapa

peruntukkan dapat dikelompokkan sebagai berikut:

b. Kondisi Sosial

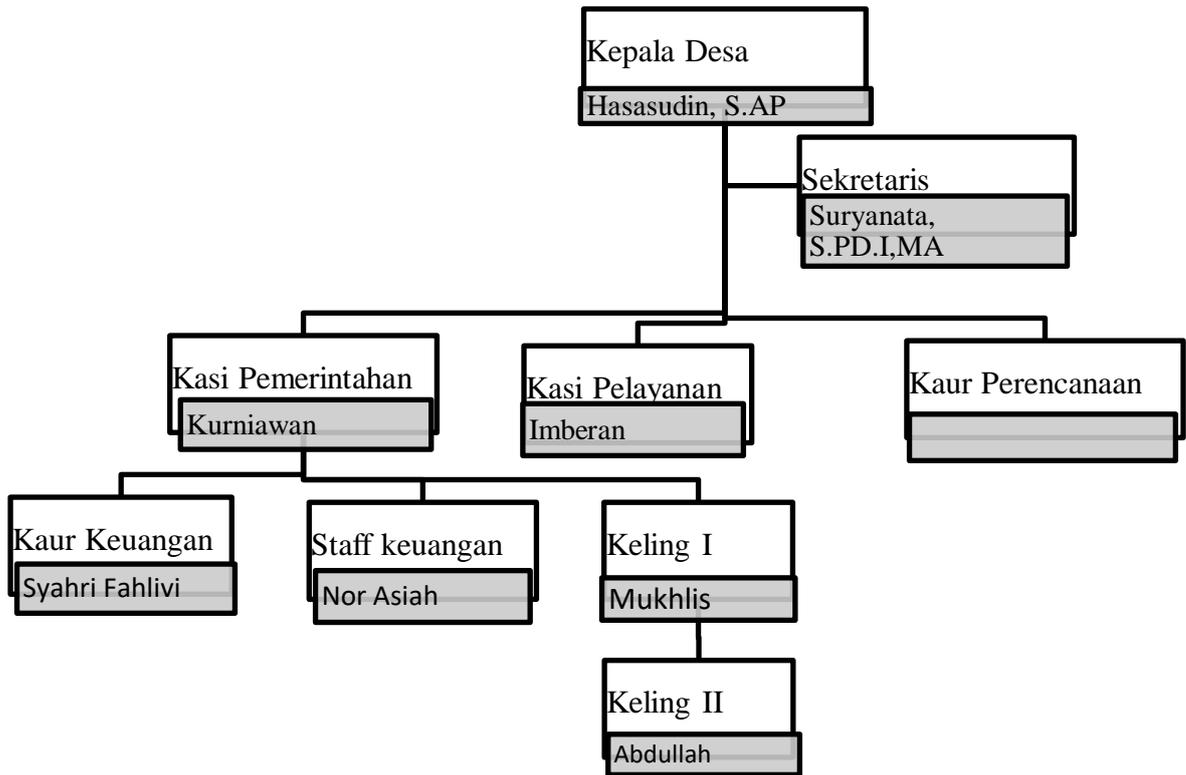
Masyarakat desa Kuin-kecil merupakan desa yang memiliki hubungan yang cukup baik antar warga, terutama untuk para orang tua yang memang selalu mengadakan acara besar bersama. Bisa dikatakan warganya cukup harmonis dilihat berbagai kegiatan tersebut dilakukan bersama dari anak muda maupun yang sudah tua semua saling bahu membahu dalam kegiatan sosial di masyarakat. Dan hal inilah yang membuat warga desa menjadi saling menyayangi juga menjalin silaturahmi antar rt maupun lingkup luas desa kuin- kecil sendiri.

c. Kondisi Pendidikan

Kondisi pendidikan di desa kuin-kecil bisa dibilang cukup memadai, karena semua jenjang sekolah dari sd, smp dan sma di desa. Walaupun sekolah menengah atas (SMA) nya masih berstatus swasta dan mempunyai bangunan yang seadanya, sekolah di desa kuin-kecil masih tetap berlangsung. Karena dari 2 buah desa yang mengapit yaitu desa kuin-besar juga desa handil baru mereka tidak mempunyai sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas (SMP-SMA), dan hal ini lah yang membuat kuin-kecil menjadi tujuan terdekat dalam melanjutkan sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas (SMP-SMA), dan hal inilah yang membuat desa Kuin-kecil menjadi tujuan terdekat dalam melanjutkan sekolah

menengah pertama maupun menengah atas.

d. Struktur Balai Desa



## 2. Karakteristik Responden

Berdasarkan teknik *cluster sampling*, maka penelitian ini disebarkan kepada responden yang merupakan remaja desa Kuin-kecil yang bersekolah SMA sebanyak 30 remaja. Selanjutnya akan dijelaskan perihal data yang diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilakukan sebagai berikut:

a. Data Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Data ini dapat memberikan gambaran tentang perbandingan antara jumlah laki-laki dan perempuan pada data remaja desa Kuin-kecil. Hal bisa dilihat melalui tabel 4.1.

TABEL 4.1

Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Laki-laki	17	56.7	56.7	56.7
Perempuan	13	43.3	43.3	100.0
Total	30	100.0	100.0	

Sumber : data primer yang diolah menggunakan SPSS for windows 23, 2017

Berdasarkan tabel 4.1 dan gambar 4.1 di atas, dapat ditarik kesimpulan jika jumlah responden yang terlibat dalam penelitian ini untuk laki-lakinya berjumlah 17 orang dengan presentase 56.7% dan perempuannya berjumlah 13 orang dengan presentase 43.3%.

b. Data Responden Berdasarkan Usia

Berikut adalah data usia responden penelitian yang dapat disajikan pada tabel ini 4.2.

Tabel 4.2

Distribusi Responden Berdasarkan Usia

	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 15	2	6.7	6.7	6.7
16	6	20.0	20.0	26.7
17	8	26.7	26.7	53.3
18	6	20.0	20.0	73.3

VALID	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
19	4	13.3	13.3	86.7
20	4	13.3	13.3	100.0
Total	30	100.0	100.0	

Sumber: data primer yang diolah dengan SPSS for windows 28.0.1.1(15)

Berdasarkan tabel 4.2 dan gambar 4.2 di atas, bisa ditarik kesimpulan jika dalam penelitian ini usia responden dari usia 15-20 tahun. Untuk responden remaja 15 tahun dijumlahkan 2 individu dengan kadar 6,7%, usia 16 tahun dijumlahkan 6 individu dengan kadar 20.0%, usia 17 tahun 8 individu dengan kadar 26,7%, usia 18 tahun ke atas 6 individu dengan level 20,0%, usia 19 tahun ke atas 4 individu dengan level 13,3%, dan usia 20 tahun ke atas 4 individu dengan level 13.3%.

#### c. Tabulasi Angket Gadget Smartphone

Berikut ini adalah gambaran hasil dari tabulasi dengan frekuensi dari setiap jawaban responden beserta persentasenya dari setiap item pernyataan yang ada dalam penelitian ini.

TABEL 4.3

Saya Mempunyai Gadget (handphone)

Alternatif Jawaban	F	%
Tidak Pernah	3	10.0
Kadang-kadang	6	20.0
Sering	6	20.0
Selalu	15	50.0
Jumlah	30	100.0

Berdasarkan tabel 4.3 di atas, bisa ditarik kesimpulan pada responden yang telah menjawab tidak pernah dengan presentase 10.0%, kadang-kadang dengan presentase 10.0%, sering dengan 20.0%, dan selalu dengan presentase terbanyak yaitu 50.0%. Maka dari hasil tersebut penulis menganalisis jika sebagian besar remaja di desa Kuin-kecil memiliki gadget (handphone), dilihat dari mereka yang menjawab selalu.

TABEL 4.4

Saya Membawa Gadget Setiap Hari

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Tidak Pernah	0	0.00
Kadang-kadang	8	26.7
Sering	11	36.7
Selalu	11	36.7
Jumlah	30	100.0

Berdasarkan tabel 4.4 diatas, dapat ditarik kesimpulan pada responden yang menjawab kadang-kadang dengan presentase 26.7%, sering dengan presentase 36.7%, dan selalu dengan presentase 36.7%. Dengan hasil ini maka penulis menganalisis jika sebagian besar remaja desa Kuin-kecil sering bahkan selalu membawa gadget (handphone) nya setiap hari.

TABEL 4.5

Saya Membawa Gadget ke Mana Saja

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Tidak Pernah	2	6.7
Kadang-kadang	10	33.3
Sering	5	16.7
Selalu	13	43.3
Jumlah	30	100.0

Berdasarkan tabel 4.5 diatas, dapat ditarik kesimpulan pada responden yang menjawab tidak pernah dengan presentase 6.7% kadang-kadang dengan presentase 33.3%, sering dengan presentase 16.7%, dan selalu dengan presentase 43.3%. dengan hasil ini maka penulis menganalisis jika sebagian besar remaja desa Kuin-kecil selalu membawa gadget (handphone) nya ke mana saja.

Tabel 4.6

Saya Mengoperasikan Gadget Setiap Hari

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Tidak Pernah	1	3.3
Kadang-kadang	5	16.7
Sering	8	26.7
Selalu	16	53.3
Jumlah	30	100.0

Berdasarkan tabel 4.6 diatas, dapat ditarik kesimpulan pada responden yang menjawab tidak pernah

dengan presentase 3.3% kadang-kadang dengan presentase 16.7%, sering dengan presentase 26.7%, dan selalu dengan presentase 53.3%. dengan hasil ini maka penulis menganalisis jika sebagian besar remaja desa Kuin-kecil selalu mengoperasikan gadget (handphone) nya setiap hari.

Tabel 4.7

Saya Menggunakan Gadget Untuk Merekam Suara

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Tidak Pernah	3	10.1
Kadang-kadang	25	83.3
Sering	1	3.3
Selalu	1	3.3
Jumlah	30	100.0

Berdasarkan tabel 4.7 diatas, dapat ditarik kesimpulan pada responden yang menjawab tidak pernah dengan presentase 10.1%, dan kadang-kadang dengan presentase 83.3%, sering dan selalu dengan presentase 3.3%. Dengan hasil ini maka penulis menganalisis jika sebagian besar remaja desa Kuin-kecil kadang-kadang menggunakan gadget (handphone) nya untuk merekam suara.

Tabel 4.8

Gadget Sangat Bermanfaat Bagi Kehidupan Saya

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Tidak Pernah	2	6.7
Kadang-kadang	12	40.0
Sering	8	26.7
Selalu	8	26.7
Jumlah	30	100.0

Berdasarkan tabel 4.8 diatas, dapat ditarik kesimpulan pada responden yang menjawab tidak pernah dengan presentase 6.7%, kadang-kadang dengan presentase 40.0%, sering dengan presentase 26.7%, dan selalu dengan presentase 26.7%. dengan hasil ini maka penulis menganalisis jika gadget (handphone) untuk sebagian besar remaja desa Kuin-kecil kadang-kadang bermanfaat bagi kehidupan mereka.

Tabel 4.9  
Saya Menggunakan Gadget Untuk Mengerjai Teman

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Tidak Pernah	15	50.0
Kadang-kadang	13	43.3
Sering	2	6.7
Selalu	0	0.00
Jumlah	30	100.0

Berdasarkan tabel 4.9 diatas, dapat ditarik kesimpulan pada responden yang menjawab tidak pernah dengan presentase 50.0%, kadang-kadang dengan presentase 43.3%, dan sering dengan presentase 6.7%. dengan hasil ini maka penulis menganalisis jika sebgain besar remaja desa Kuin-kecil tidak pernah menggunakan gadget (handphone) nya untuk mengerjai teman.

Tabel 4.10

Saya Menggunakan Gadget Untuk Menghubungi Seseorang

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Tidak Pernah	0	0.00
Kadang-kadang	4	13.3
Sering	12	40.0
Selalu	14	46.7
Jumlah	30	100.00

Berdasarkan tabel 4.10 diatas, dapat ditarik kesimpulan pada responden yang menjawab kadang-kadang dengan presentase 13.3%, sering dengan presentase 40.0%, dan selalu dengan presentase 46.7%. dengan ini maka penulis menganalisis jika sebagian besar remaja desa Kuin-kecil selalu menggunakan gadget (handphone) untuk menghubungi seseorang.

Tabel 4.11

Saya Menggunakan Gadget Untuk Mengerjakan Tugas Sekolah

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Tidak Pernah	0	0.00
Kadang-kadang	7	23.3
Sering	15	50.0
Selalu	8	26.7
Jumlah	30	100.0

Berdasarkan tabel 4.11 diatas, dapat ditarik kesimpulan pada responden yang menjawab kadang-kadang dengan presentase 23.3%, sering dengan presentase 50.0%,

dan selalu dengan presentase 26.7%. dengan ini maka penulis menganalisis jika sebagian besar remaja desa Kuin-kecil sering menggunakan gadget (handphone) untuk mengerjakan tugas sekolah.

Tabel 4.12  
Saya Menggunakan Gadget Untuk Berbisnis Online

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Tidak Pernah	19	63.3
Kadang-kadang	7	23.3
Sering	3	10.1
Selalu	1	3.3
Jumlah	30	100.0

Berdasarkan tabel 4.12 diatas, dapat ditarik kesimpulan pada responden yang menjawab tidak pernah dengan presentase 63.3%, kadang-kadang dengan presentase 23.3%, sering dengan presentase 10.1%, dan selalu dengan presentase 3.3%. dengan ini maka penulis menganalisis jika sebagian besar remaja desa Kuin-kecil tidak pernah menggunakan gadget (handphone) untuk berbisnis online.

Tabel 4.13  
Saya Menggunakan Gadget Untuk Bermain Game

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Tidak Pernah	4	13.3
Kadang-kadang	16	53.3
Sering	6	20.1
Selalu	4	13.3
Jumlah	30	100.0

Berdasarkan tabel 4.13 diatas, dapat ditarik kesimpulan pada responden yang menjawab tidak pernah dengan presentase 13.3%, kadang-kadang dengan presentase 53.3%, sering dengan presentase 20.1%, dan selalu dengan presentase 13.3%. dengan ini maka penulis menganalisis jika sebagian besar remaja desa Kuin-kecil kadang-kadang menggunakan gadget (handphone) untuk bermain game.

Tabel 4.14

Saya Menggunakan Gadget Untuk Bermain Sosial Media

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Tidak Pernah	1	3.3
Kadang-kadang	4	13.3
Sering	16	53.3
Selalu	9	30.1
Jumlah	30	100.0

Berdasarkan tabel 4.14 diatas, dapat ditarik kesimpulan pada responden yang menjawab tidak pernah dengan presentase 3.3%, kadang-kadang dengan presentase 13.3%, sering dengan presentase 53.3%, dan selalu dengan presentase 30.1%. dengan ini maka penulis menganalisis jika sebagian besar remaja desa Kuin-kecil sering menggunakan gadget (handphone) untuk bermain sosial media.

Tabel 4.15

Saya Menggunakan Gadget Untuk Menghilangkan Rasa Bosan

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Tidak Pernah	0	0.00
Kadang-kadang	3	10.0
Sering	14	46.7
Selalu	13	43.3
Jumlah	30	100.0

Berdasarkan tabel 4.15 diatas, dapat ditarik kesimpulan pada responden yang menjawab kadang-kadang dengan presentase 10.0%, sering dengan presentase 46.7%, dan selalu dengan presentase 43.3%. dengan ini maka penulis menganalisis jika sebagian besar remaja desa Kuin-kecil sering menggunakan gadget (handphone) untuk menghilangkan rasa bosan.

Tabel 4.16

Saya Menggunakan Gadget Untuk Menerjemahkan Kamus

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Tidak Pernah	2	6.7
Kadang-kadang	11	36.7
Sering	14	46.7
<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Selalu	3	10.0
Jumlah	30	100.0

Berdasarkan tabel 4.16 diatas, dapat ditarik

kesimpulan pada responden yang menjawab tidak pernah dengan presentase 6.7%, kadang-kadang dengan presentase 36.7%, sering dengan presentase 46.7%, dan selalu dengan presentase 10.0%. dengan ini maka penulis menganalisis jika sebagian besar remaja desa Kuin-kecil sering menggunakan gadget (handphone) untuk menerjemahkan kamus.

d. Tabulasi Angket Perilaku Remaja

Lampiran berikut akan menggambarkan konsekuensi klasifikasi dengan pengulangan jawaban setiap responden di samping tingkat setiap hal penegasan dalam ulasan ini.

Tabel 4.17

Saya Berjalan Menunduk Saat Memainkan Gadget Saya

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Tidak Pernah	1	3.3
Kadang-kadang	17	56.7
Sering	9	30.0
Selalu	3	10.0
Jumlah	30	100.0

Berdasarkan tabel 4.17 diatas, dapat ditarik kesimpulan pada responden yang menjawab tidak pernah dengan presentase 3.3%, kadang-kadang dengan presentase 56.7%, sering dengan presentase 30.0%, dan selalu dengan presentase 10.0%. dengan ini maka penulis menganalisis jika sebagian besar remaja desa Kuin-kecil kadang-kadang

berjalan menunduk saat memainkan gadget (handphone).

Tabel 4.18

Saya Berjalan Tegak dan Melihat Lingkungan Sekitar

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Tidak Pernah	11	36.7
Kadang-kadang	8	26.7
Sering	7	23.3
Selalu	4	13.3
Jumlah	30	100.0

Berdasarkan tabel 4.18 diatas, dapat ditarik kesimpulan pada responden yang menjawab tidak pernah dengan presentase 36.7%, kadang-kadang dengan presentase 26.7%, sering dengan presentase 23.3%, dan selalu dengan presentase 13.3%. dengan ini maka penulis menganalisis jika sebagian besar remaja desa Kuin-kecil tidak pernah berjalan tegak dan melihat lingkungan sekitar.

Tabel 4.19

Gadget Mempengaruhi Saya Dalam Bersosial

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Tidak Pernah	1	3.3
Kadang-kadang	23	76.7
<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Sering	5	16.7
Selalu	1	3.3
Jumlah	27	100.0

Berdasarkan tabel 4.19 diatas, dapat ditarik

kesimpulan pada responden yang menjawab tidak pernah dengan presentase 3.3%, kadang-kadang dengan presentase 76.7%, sering dengan presentase 16.7%, dan selalu dengan presentase 3.3%. dengan ini maka penulis menganalisis jika gadget (handphone) kadang-kadang mempengaruhi sebagian remaja desa Kuin-kecil dalam bersosial.

Tabel 4.20

Saya Melalaikan Tugas Sekolah Karena Asik Main Gadget

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Tidak Pernah	5	16.7
Kadang-kadang	20	66.7
Sering	4	13.3
Selalu	1	3.3
Jumlah	30	100.0

Berdasarkan tabel 4.20 diatas, dapat ditarik kesimpulan pada responden yang menjawab tidak pernah dengan presentase 16.7%, kadang-kadang dengan presentase 66.7%, sering dengan presentase 13.3%, dan selalu dengan presentase 3.3%. dengan ini maka penulis menganalisis jika sebagian besar remaja desa Kuin-kecil kadang-kadang melalaikan tugas sekolah saat memainkan gadget (handphone).

Tabel 4.21

### Saya Memainkan Gadget Saat Mengantri

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Tidak Pernah	6	20.0
Kadang-kadang	15	50.0
Sering	7	23.3
Selalu	2	6.7
Jumlah	30	100.0

Berdasarkan tabel 4.21 diatas, dapat ditarik kesimpulan pada responden yang menjawab tidak pernah dengan presentase 20.0%, kadang-kadang dengan presentase 50.0%, sering dengan presentase 23.3%, dan selalu dengan presentase 6.7%. dengan ini maka penulis menganalisis jika sebagian besar remaja desa Kuin-kecil kadang-kadang memainkan gadget (handphone) saat mengantri.

Tabel 4.22

### Saya Bertegur Sapa Dengan Teman Saat Bertemu

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Tidak Pernah	1	3.3
Kadang-kadang	7	23.3
Sering	13	43.3
Selalu	9	30.0
Jumlah	30	100.0

Berdasarkan tabel 4.22 di atas, dapat diduga bahwa responden yang menjawab tidak pernah dengan tingkat 3,3%, dalam beberapa kasus dengan tingkat 23.3%, sering

dengan presentase 43.3%, dan selalu dengan presentase 30.0%. dengan ini maka penulis menganalisis jika sebagian besar remaja desa Kuin-kecil sering bertegur sapa saat bertemu dengan teman.

Tabel 4.23  
Saya Selalu Berdoa Sebelum Makan

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Tidak Pernah	2	6.7
Kadang-kadang	3	10.0
Sering	6	20.0
Selalu	19	63.3
Jumlah	30	100.0

Berdasarkan tabel 4.23 diatas, dapat ditarik kesimpulan pada responden yang menjawab tidak pernah dengan presentase 6.7%, kadang-kadang dengan presentase 10.0%, sering dengan presentase 20.0%, dan selalu dengan presentase 63.3%. dengan ini maka penulis menganalisis jika sebagian besar remaja desa Kuin-kecil selalu berdoa sebelum makan.

Tabel 4.24  
Saya Selalu Berfoto Saat Makan dan Mengunggahnya di Sosial Media

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Tidak Pernah	12	40.0
Kadang-kadang	4	13.3
Sering	3	10.0
Selalu	11	36.7
Jumlah	30	100.0

Berdasarkan tabel 4.24 diatas, dapat ditarik kesimpulan pada responden yang menjawab tidak pernah dengan jumlah 40.0%, dan kadang-kadang dengan presentase 13.3%, sering dengan presentase 10.0%, selalu dengan presentase 36.7%. dengan ini maka penulis menganalisis jika sebagian besar remaja desa Kuin-kecil tidak pernah berfoto saat makan dan mengunggahnya di sosial media.

Tabel 4.25

Saya Menyelesaikan Masalah Dengan Emosi dan Kekerasan

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Tidak Pernah	0	0.00
Kadang-kadang	2	6.7
Sering	14	46.7
Selalu	14	46.7
Jumlah	30	100.0

Berdasarkan tabel 4.25 diatas, dapat ditarik kesimpulan pada responden yang menjawab kadang-kadang dengan presentase 6.7%, sering dengan presentase 46.7% dan selalu dengan presentase 46.7%. dengan ini maka penulis menganalisis jika sebagian besar remaja desa Kuin-kecil selalu bahkan sering menyelesaikan masalah dengan emosi dan kekerasan.

Tabel 4.26

## Saya Tidak Peduli Dengan Lingkungan Sekitar

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Tidak Pernah	9	30.0
Kadang-kadang	9	30.0
Sering	5	16.7
Selalu	7	23.3
Jumlah	30	100.0

Berdasarkan tabel 4.26 diatas, dapat ditarik kesimpulan pada responden yang menjawab tidak pernah dengan presentase 30.0%, kadang-kadang dengan presentase 30.0%, sering dengan presentase 16.7%, dan selalu dengan presentase 23.3%. dengan ini maka penulis menganalisis jika sebagian besar remaja desa Kuin-kecil kadang-kadang tidak peduli dengan lingkungan sekitar.

Tabel 4.27

## Ketika Bertemu Guru Saya Selalu Memberi Hormat atau Memberi Salam

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Tidak Pernah	0	0.00
Kadang-kadang	1	3.3
Sering	15	50.0
Selalu	14	46.7
Jumlah	30	100.0

Berdasarkan tabel 4.27 diatas, dapat ditarik kesimpulan pada responden yang menjawab kadang-kadang dengan presentase 3.3%, sering dengan presentase 50.0%,

dan selalu dengan presentase 46.7%. dengan ini maka penulis menganalisis jika sebagian besar remaja desa Kuin-kecil sering memberi hormat atau salam saat bertemu dengan guru.

Tabel 4.28  
Saya Membully Teman di Kelas

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Tidak Pernah	5	16.7
Kadang-kadang	3	10.0
Sering	11	36.7
Selalu	11	36.7
Jumlah	30	100.0

Berdasarkan tabel 4.28 diatas, dapat ditarik kesimpulan pada responden yang menjawab tidak pernah dengan presentase 16.7%, kadang-kadang dengan presentase 10.0%, sering dengan presentase 36.7%, dan selalu dengan presentase 36.7%. dengan ini maka penulis menganalisis jika sebagian besar remaja desa Kuin-kecil sering bahkan selalu membully teman di kelas.

Tabel 4.29  
Saya Selalu Menunda Pekerjaan Rumah

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Tidak Pernah	2	6.7
Kadang-kadang	26	86.7
Sering	2	6.7
Selalu	2	7.4
Jumlah	27	100.0

Berdasarkan tabel 4.29 diatas, dapat ditarik kesimpulan pada responden yang menjawab tidak pernah dengan presentase 6.7%, kadang-kadang dengan presentase 86.7%, dan selalu dengan presentase 6.7%. dengan ini maka penulis menganalisis jika sebagian besar remaja desa Kuin-kecil kadang-kadang menunda pekerjaan rumah.

Tabel 4.30

Saya Bermain Gadget Saat Bersama Teman atau Keluarga

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Tidak Pernah	2	6.7
Kadang-kadang	15	50.0
Sering	13	43.3
Selalu	0	0.00
Jumlah	30	100.0

Berdasarkan tabel 4.30 diatas, dapat ditarik kesimpulan pada responden yang menjawab tidak pernah dengan presentase 6.7%, kadang-kadang dengan presentase 50.0%, dan sering dengan presentase 43.3%. dengan ini maka penulis menganalisis jika sebagian besar remaja desa Kuin-kecil kadang-kadang bermain gadget saat bersama teman atau keluarga.

Tabel 4.31

Saya Suka Menyendiri

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Tidak Pernah	3	10.0
Kadang-kadang	12	40.0
Sering	10	33.3
Selalu	5	16.7
Jumlah	30	100.0

Berdasarkan tabel 4.31 diatas, dapat ditarik kesimpulan pada responden yang menjawab tidak pernah dengan presentase 10.0%, kadang-kadang dengan presentase 40.0%, sering dengan presentase 33.3%, dan selalu dengan presentase 16.7%. dengan ini maka penulis menganalisis jika sebagian besar remaja desa Kuin-kecil kadang-kadang menyendiri.

Tabel 4.32

Saya Menjadi Pemarah Saat Tidak Memakai Gadget

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Tidak Pernah	12	40.0
Kadang-kadang	12	40.0
Sering	5	16.7
Selalu	1	3.3
Jumlah	30	100.0

Berdasarkan tabel 4.32 diatas, dapat ditarik kesimpulan pada responden yang menjawab tidak pernah dengan presentase 40.0%, kadang-kadang dengan presentase

40.0%, sering dengan presentase 16.7%, dan selalu dengan presentase 3.3%. dengan ini maka penulis menganalisis jika sebagian besar remaja desa Kuin-kecil memiliki keseimbangan sikap dari yang tidak pernah sampai dengan kadang-kadang menjadi pemarah saat tidak memakai gadget.

## **B. Pengujian Persyaratan Analisis dan Pengujian Hipotesis**

### **1. Uji Coba Instrumen Penelitian**

#### **a. Uji Validitas**

Berdasarkan instrumen pendahuluan yang telah dilakukan, terdapat 14 item pernyataan pada polling perangkat telepon seluler (*handphone*) dan 16 item pernyataan pada remaja dan melakukan survei yang disampaikan kepada 27 orang. Ini berarti mengetahui berapa banyak hal yang merupakan pertanyaan sah yang dapat digunakan sebagai eksplorasi masa depan dan diedarkan kepada responden yang sebenarnya.

Model penilaian instrumen dapat dianggap substansial (valid) dengan asumsi  $r_{xy}$  lebih menonjol daripada  $r_{tabel}$ , begitu juga sebaliknya jika  $r_{xy}$  lebih kecil dari  $r_{tabel}$ , instrumen tersebut dianggap tidak valid. Nilai  $r_{tabel}$  dapat diperoleh terlebih dahulu dengan menentukan tingkat peluang dengan menggunakan resep  $df = n-2$ .

Dalam tinjauan ini, perhitungan uji coba validitas yang

melibatkan program SPSS for Windows 28 dimaksudkan untuk mengukur apakah instrumen yang digunakan sah atau tidak valid. Berikut ini adalah gambaran konsekuensi dari uji coba validitas:

1) Variabel *Gadget Smartphone*

Berikut adalah hasil dari perhitungan uji validitas variabel *gadget smartphone*, disajikan pada tabel 4.34.

Tabel 4.34

Hasil Uji Validitas Variabel *Gadget Smartphone*

<b>Item</b>	<b>r hitung</b>	<b>r tabel</b>	<b>Keterangan</b>
GS1	0.685	0.361	Valid
GS2	0.708	0.361	Valid
GS3	0.686	0.361	Valid
GS4	0.707	0.361	Valid
GS5	0.582	0.361	Valid
GS6	0.598	0.361	Valid
GS7	0.576	0.361	Valid
GS8	0.550	0.361	Valid
GS9	0.646	0.361	Valid
GS10	0.440	0.361	Valid
GS11	0.547	0.361	Valid
GS12	0.641	0.361	Valid
GS13	0.374	0.361	Valid
GS14	0.611	0.361	Valid

Melihat keterangan pada tabel 4.34 di atas, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen pemeriksaan yang melibatkan survei variabel *gadget* sebesar 14 butir yang didapat cukup besar (valid). Hal ini dibuktikan dengan jumlah akuisisi  $r_{hitung} > r_{tabel}$ .

## 2) Variabel Perilaku Remaja

Berikut adalah hasil perhitungan uji validitas variabel perilaku remaja, disajikan pada tabel 4.3

Tabel 4.35

Hasil Uji Validitas Variabel Perilaku Remaja

Item	r hitung	r tabel	Keterangan
PS1	0.608	0.361	Valid
PS2	0.562	0.361	Valid
PS3	0.536	0.361	Valid
PS4	0.565	0.361	Valid
PS5	0.575	0.361	Valid
PS6	0.482	0.361	Valid
PS7	0.486	0.361	Valid
PS8	0.507	0.361	Valid
PS9	0.512	0.361	Valid
PS10	0.664	0.361	Valid
PS11	0.546	0.361	Valid
PS12	0.468	0.361	Valid
PS13	0.527	0.361	Valid
PS14	0.472	0.361	Valid
PS15	0.433	0.361	Valid
PS16	0.479	0.361	Valid

Berdasarkan data pada tabel 4.35 di atas, dapat di simpulkan jika instrumen pemeriksaan dengan menggunakan angket variabel perilaku remaja sebanyak 16 butir pernyataan yang didapatkan sudah valid. Hal ini dibuktikan dengan jumlah perolehan  $r_{hitung} > r_{tabel}$ .

### b. Uji Reliabilitas

Uji ketergantungan ini berencana untuk memutuskan kualitas yang tak tergoyahkan dari konsekuensi pengujian instrumen. Model

suatu instrumen pengujian dikatakan solid jika koefisien ketergantungan  $r > 0,361$ . Mengingat hasil perhitungan uji ketergantungan yang melibatkan bantuan program SPSS for Windows 28, uji kualitas yang tak tergoyahkan pada variabel perangkat telepon seluler dan cara remaja berperilaku, nilai Cronbach's Alpha, yakni:

1) Variabel *Gadget Smartphone*

Di bawah ini adalah hasil dari penjumlahan uji reliabilitas variabel *gadget smartphone*, bisa dilihat pada tabel 4.36.

Tabel 4.36  
Hasil Uji Reliabilitas Variabel *Gadget Smartphone*  
Reliability Statistics

<b>Cronbach's Alpha</b>	<b>N of Items</b>
0.824	14

Berdasarkan pada tabel 4.36 di atas, bisa ditarik kesimpulan jika nilai koefisien Alpha sebesar  $0.824 > 0.497$ , maka dengan ini bisa dikatakan jika data tersebut reliabel.

2) Variabel Perilaku Remaja

Di bawah ini adalah hasil dari perhitungan uji reliabilitas variabel perilaku remaja, bisa dilihat pada tabel 4.37.

Tabel 4.37

Hasil Uji Reliabilitas Variabel Perilaku Remaja

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0.683	16

Berdasarkan pada tabel 4.37 di atas, bisa ditarik kesimpulan jika nilai koefisien Alpha sebesar  $0.683 > 0.468$ , maka dengan ini bisa dikatakan jika data tersebut reliabel.

## 2. Uji Prasyarat Analisis Data

Pengujian ini biasanya digunakan guna memutuskan jenis pengukuran yang digunakan, apakah menggunakan wawasan *parametrik* atau *nonparametrik*. Uji *esensial* (prasyarat) ini meliputi uji keteraturan dan uji homogenitas. Demikian pula, untuk situasi ini untuk perkiraan tes penting pemeriksaan informasi yang melibatkan bantuan program SPSS untuk Windows 28.

### a. Uji Normalitas

Dalam tinjauan ini, uji keteraturan berencana untuk memutuskan apakah populasi dalam tinjauan ini memiliki sirkulasi yang khas atau tidak. Juga, salah satu metode untuk memeriksa informasi ini adalah dengan melihat standar; P-Plot yang terlihat pada sirkulasi gabungan dari penyampaian informasi yang khas. Dengan demikian garis yang menggambarkan informasi yang sebenarnya akan mengikuti garis miring. Identifikasi biasa juga harus dimungkinkan dengan

memeriksa di bagian Tanda Tangan. di Kolmogorov-Smirnov.

Dan untuk Langkah-langkah untuk survei informasi memiliki penyampaian yang normal jika nilai kepentingan adalah  $> 0,005$  pada tingkat kepentingan 5% ( $\alpha = 0,05$ ) tetapi jika nilai kepentingan  $< 0,005$ , informasi tersebut tidak t berarti tidak normal. Berikutnya adalah efek samping dari perhitungan uji keteraturan yang melibatkan bantuan program SPSS untuk Windows 28, seperti yang diperkenalkan pada tabel 4.38 dibawah ini.

Tabel 4.38  
Hasil Uji Kolmogorov-Smirnov  
One-Sampel Kolmogrov-Smirnov

<b>N of Item</b>	<b>Sig</b>
30	200

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 4.38 di atas, diketahui jika nilai signifikansi  $0,200 > 0,005$ , maka bisa dikatakan jika nilai residual berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan penilaian yang menyangkut apakah perbedaan setidaknya dua penyebaran setara. Tes ini dilakukan untuk memutuskan apakah informasi dalam variabel perilaku dewasa muda homogen atau tidak.

Untuk aturan pengujian, jika nilai kepentingannya  $> 0,05$ ,

maka dapat dinyatakan dengan baik dengan asumsi perbedaan paling sedikit dua tandan informasi adalah sesuatu yang serupa dan jika nilai kepentingannya  $< 0,05$  maka akan diucapkan tidak setara atau tidak homogen. Berikutnya adalah akibat dari perhitungan uji homogenitas dengan menggunakan bantuan program SPSS for Windows 28, hal ini bisa dilihat pada tabel 4.39.

Tabel 4.39  
Hasil Uji Homogenitas

<b>N of Item</b>	<b>Levene Statistic</b>	<b>Df1</b>	<b>Df2</b>	<b>Sig</b>
30	1.414	6	13	281

Dilihat dari tabel 4.39 di atas, diketahui bahwa nilai kepentingan variabel perilaku dewasa muda ditinjau dari variabel perangkat telepon seluler =  $0,281 > 0,05$ , yang berarti bahwa variabel informasi perilaku remaja sehubungan dengan variabel perangkat telepon seluler memiliki perbedaan yang serupa.

c. Uji Autokorelasi Durbin Watson

Uji korelasi bertujuan untuk menguji apakah dalam regresi linear terdapat korelasi antar kesalahan (residual) pada periode  $t$  dengan kesalahan pada periode  $t-1$  (sebelumnya). Apabila terdapat korelasi, maka dinamakan ada masalah autokorelasi (Ghozali dan Ratmono, 2007:121).

Mendeteksi autokorelasi menggunakan nilai Durbin Watson. Kriteria

dalam pengujian Durbin Watson yakni (Sujarweni, 2016:232):

1. Jika  $0 < d < dL$ , berarti ada autokorelasi positif
2. Jika  $4 - dL < d < 4$ , berarti ada autokorelasi negatif
3. Jika  $2 < d < 4 - dU$  atau  $dU < d < 2$ , berarti tidak ada autokorelasi positif maupun negatif
4. Jika  $dL \leq d \leq dU$  atau  $4 - dU \leq d \leq 4 - dL$ , maka pengujian tidak meyakinkan. Dan dapat menggunakan uji lain atau menambah data.
5. Jika nilai  $dU < d < 4 - dU$ , maka tidak terjadi autokorelasi

Berikut adalah hasil dari perhitungan uji autokorelasi Durbin Watson menggunakan program SPSS, bisa dilihat pada tabel 4.40.

Tabel 4.40  
Hasil Uji Autokorelasi Durbin Watson

<b>R Square</b>	<b>Durbin Watson</b>
226	1.599

Uji Asumsi Autokorelasi

(Durbin-Watson)

Hasil uji korelasi dw

N = 30

d = 1.599

dL = 1.352

dU = 1.489

$$4-dL = 4 - 1.532 = 2.468$$

$$4-dU = 4 - 1.489 = 2.511$$

$$\begin{aligned} \text{Hasil} &= dU < d < 4 - dU \\ &= 1.489 < 1.599 < 2.511 \end{aligned}$$

Kesimpulan = tidak terdapat autokorelasi

### 3. Uji Regresi Linier Sederhana

Regresi langsung dilakukan untuk mengantisipasi atau menguji pengaruh antara faktor bebas (x) dan variabel terikat (y). Dalam tinjauan ini, pemeriksaan kekambuhan yang digunakan adalah pemeriksaan kekambuhan dasar, mengingat variabel eksplorasi hanya terdiri dari satu faktor bebas (x) untuk alat telepon seluler tertentu dan satu variabel lingkungan (y) adalah cara berperilaku remaja.

Persamaan umum regresi linier sederhana:

$$Y = a + b X$$

Dibawah ini adalah hasil dari perhitungan uji analisis regresi sederhana dengan memakai bantuan program SPSS for Windows 28, hal ini bisa dilihat dari tabel 4.40.

Tabel 4.41

Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

<b>Coefficients</b>	<b>Koefisien Regresi</b>	<b>Sig</b>
24.303	434	008

Output bagian keempat (coefficients): diketahui jika nilai constant (a) sebesar 24.303, sedangkan untuk nilai *gadget smartphone* (b/ koefisien regresi) sebesar 0,434, sehingga persamaan regresinya dapat ditulis:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 24.303 + 0,434X$$

Persamaan tersebut diterjemahkan sebagai berikut:

- a. Konstanta sebesar 24.303, mengandung arti bahwa nilai konsisten variabel partisipasi adalah sebesar 24.303
- b. Koefisien regresi X sebesar 0,434 menyatakan jika setiap penambahan 1% nilai *gadget smartphone*, maka nilai partisipasinya akan bertambah sebesar 0,434. Koefisien regresi tersebut bersifat positif, sehingga dapat dikatakan jika arah pengaruh variabel X terhadap Y adalah positif.

#### 4. Uji Hipotesis (Uji-t)

Untuk Pengujian spekulasi dalam tinjauan ini memanfaatkan uji-t (t-test). Tes ini diarahkan untuk memutuskan dampak faktor bebas pada faktor terkait. Terlepas dari apakah dampaknya sangat penting atau tidak. Dan dibawah ini merupakan hasil perhitungan uji-t, bisa dilihat pada tabel 4.42. Tabel 4.42

Hasil Uji Hipotesis (Uji-t)

Coefficients	T	Sig
24.303	2.859	008

Berdasarkan hasil dari uji-t yang ada di tabel 4.42 diatas, bisa dilihat jika  $t_{hitung}$  koefisien perangkat telepon seluler adalah 2.859. Sedangkan t-tabel dapat ditentukan dalam tabel uji-t, dengan rumus

$t \text{ table} = t (a/2; n-k-1) = t (0,025; 9) = 2.048$
-----------------------------------------------------------

$a = 0,05$  dan  $df = 28$  didapat dari  $(n-a-k)$  resep/rumus, dimana  $n$  adalah jumlah responden  $30-1-1 = 28$  dan t-tabel adalah 2.048

Variabel perangkat telepon seluler memiliki tingkat kepentingan  $0,08 > 0,05$ , dan itu berarti tidak besar dengan  $H_a$  dihilangkan, diakui  $H_o$ , sehingga sangat baik dapat diselesaikan jika tidak ada pengaruh yang besar antara telepon seluler alat dan cara remaja berperilaku di kota Kuin-kecil.

## 5. Uji Koefisien Determinasi

Dibawah ini adalah hasil dari penilaian dari perhitungan uji koefisien determinasi, hal ini dapat dilihat pada tabel 4.43.

Tabel 4.43  
Hasil Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

N of Item	R Square
30	226

Tujuan dari koefisien determinasi ( $R^2$ ) adalah untuk mengetahui seberapa besar kemampuan variabel gadget smartphone mempengaruhi

variabel perilaku remaja di desa Kuin-kecil. Dan berdasarkan tabel 4.43 diatas, didapatkan nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,226 (22,6%). Hal ini menunjukkan jika dengan memakai model regresi sederhana yang didapatkan dimana variabel independen yakni *gadget smartphone* memiliki pengaruh variabel dependen yakni perilaku remaja sebesar 22,6%. Dan sisanya adalah 77,4% dipengaruhi oleh variabel lain yang ada diluar penelitian.

## C. Hasil Observasi

Tabel 4.33

Hasil Observasi

No	Aspek yang di Amati	
	Penampilan Fisik SMA Swasta Mawar Putih	
1	a. Ketersediaan Tempat Parkir	Untuk tempat parkir di SMAS Mawar Putih cukup luas, namun tempat parkir biasanya dijadikan tempat untuk olahraga, seperti senam, main bola, bahkan bermain voly. Hal ini dikarenakan SMA di desa Kuin-kecil masih belum memiliki lahan dan juga dana untuk membangun lapangan dan tempat parkir secara bersamaan.
	b. Ketersediaan Ruang Tunggu	Ruang tunggu di SMA Mawar Putih masih belum ada, karena biasanya orang tua murid atau orang yang berkunjung ke SMA akan langsung diarahkan ke Kantor (ruang guru), hal ini dikarenakan kurangnya ruangan untuk fasilitas ruang tunggu.
	c. Ketersediaan Sarana dan Prasarana	Sarana dan Prasarana di SMA Mawar Putih kurang memadai karena tidak ada fasilitas seperti ruang tunggu, lapangan sekolah, lapangan olahraga, lapangan bermain bola, ruang komputer, ruang lab, dan kantin sekolah.

No	Sikap dan Perilaku Remaja kepada Guru	
2	a. Saat berpapasan dengan guru menganggukan kepala atau bersalaman	Biasanya siswa jika bertemu guru akan menyapa atau tersenyum untuk menunjukkan rasa hormat mereka.
	b. Membantu guru	Siswa/I akan membantu guru disaat jam pelajaran berlangsung, dari membantu membersihkan papan tulis, membantu menulis di papan tulis, membantu mengumpulkan buku PR, dan membantu membawakan buku paket sebelum dan sesudah pelajaran berlangsung.
	c. Berbicara sopan dengan guru	Semua siswa/I selalu berbicara sopan kepada guru, dari bicara untuk mengajukan pertanyaan, berdiskusi, bahkan dalam bercanda.
	Sikap dan Perilaku Remaja Terhadap Teman	
3	a. Bertegur sapa jika bertemu teman	Untuk perihal bertegur sapa siswa/I SMA Mawar Putih selalu bertegur sapa dengan teman satu kelas, entah itu saat di dalam maupun diluar kelas. Namun untuk siswa/i yang statusnya berbeda kelas biasanya mereka akan bertegur sapa jika mereka saling mengenal, tetapi jika mereka tidak saling mengenal mereka tidak akan menyapa. Karena perbedaan kelas inilah ada beberapa siswa/I yang tidak bertegur sapa saat berpapasan

<b>Sikap dan Perilaku Remaja Terhadap Teman</b>		
	b. Berinteraksi dengan teman ketika disekolah	Interaksi akan terjadi saat mereka belum memulai kelas pertama (jam pelajaran pertama) dan di saat mereka istirahat. Dari mengobrol biasa, mengobrol pelajaran, dan bercanda ringan. Saat istirahat tidak banyak siswa/i yang memainkan gadget mereka, karena kebanyakan dari mereka akan pergi ke warung terdekat untuk makan atau sekedar membeli cemilan.
	c. Berbicara sopan dengan teman	Saat berbicara mereka akan berbicara sopan kepada teman, namun ada juga beberapa siswa/i yang berbicara tidak sopan namun hal ini dikarenakan mereka sedang bercanda sesama teman, dan itu hal yang biasa diantara remaja saat ini.
<b>Sikap dan Perilaku Remaja di Sekolah</b>		
4	a. Bermain gadget saat di kelas	Saat pelajaran belum dimulai, ada beberapa siswa/i yaang memainkan gadgetnya, namun jika guru datang dan hendak memulai pelajaran baru mereka akan segera menyimpan gadget mereka ke dalam kolong meja atau kantong celana.
	b. Memperhatikan guru ketika sedang belajar	Saat guru menjelaskan pelajaran siswa/i selalu aktif memperhatikan, mereka juga mengajukan pertanyaan

No	Sikap dan Perilaku Remaja di Sekolah	
4	c. Memperhatikan guru ketika sedang belajar	jika mereka tidak mengerti apa yang sedang dijelaskan guru.
	d. Mengobrol ketika proses pembelajaran	Saat pembelajaran berlangsung mereka selalu memperhatikan guru, namun ada juga beberapa yang mengobrol ½ orang yang mengobrol namun masih dalam kategori membahas pelajaran. Karena merasa malu bertanya pada guru ada beberapa siswa yang cenderung bertanya pada teman disampingnya.

#### D. Hasil Wawancara

Wawancara pada penelitian ini dilakukan kepada salah satu aparat desa dan kepala sekolah SMAS Mawar Putih desa Kuin-kecil. Beberapa pertanyaan diajukan dalam wawancara guna mendapatkan hasil yang mendukung hasil analisis data, sebagai berikut:

##### 1. Gadget *Handphone (smartphone)*

Di zaman yang serba canggih seperti sekarang ini, daerah yang semakin luas, terutama kaum muda, tentu tidak asing lagi dengan apa yang disebut sebagai alat telepon genggam. Perangkat yang sebenarnya adalah instrumen (media) untuk sarana komunikasi

secara tidak langsung (tatap muka), gadget sendiri dikhususkan untuk mempermudah komunikasi dikalangan masyarakat luas. Pada pertanyaan “Apakah peraturan sekolah memperbolehkan siswa/i membawa *gadget*?”

Ibu Isna menjawab jika “Boleh, dikarenakan masa pandemi yang mana banyak aplikasi dan metode yang memerlukan media yang sesuai, maka siswa/I diperbolehkan membawa *gadget*.”

Jadi untuk di sekolah SMA Mawar Putih sendiri memperbolehkan para siswa/I mereka membawa *gadget* ketika di sekolah, hal ini di karenakan pada saat pandemi sekarang ini *gadget* merupakan sarana yang cukup menguntungkan, untuk membantu siswa/I. Terutama dalam mengakses banyak aplikasi juga metode yang mana aksesnya memang memerlukan media berupa *gadget smartphone*.

Dan hal ini merupakan dampak yang cukup positif dalam pemakaian *gadget*, pernyataan ini juga diperkuat dalam pertanyaan “Apakah ada dampak positif selama siswa/I selama memakai *gadget* di sekolah?”

Ibu Isna mengatakan jika “*Gadget* memberikan kemudahan bagi siswa/I dalam mengakses informasi dari web-web pendidikan yang tersebar luas di dunia maya, contohnya seperti e-book, materi pelajaran, contoh tugas sekolah, dan lain sebagainya.”

Jejaring internet memang mempermudah siapa saja yang

mengaksesnya ibu Isna juga menyatakan jika beliau dan para guru merasa terbantu dengan adanya *gadget smartphone*, dikarenakan mereka lebih bisa menjelaskan kepada siswa/I dalam masalah pelajaran karena ketersediannya e-book, contoh tugas yang mudah dipahami, dan juga materi lengkap yang tersedia di halaman web.

Walaupun *gadget smartphone* saat pandemi seperti sekarang ini cukup mempermudah, namun jika dipakai secara salah *gadget smartphone* juga akan berdampak negatif bagi siswa/i. Hal ini dijelaskan oleh ibu Isna di pertanyaan “Apakah *gadget* memberi pengaruh buruk terhadap perilaku siswa?”

Menurut ibu Isna sendiri, “Memang ada dampak negatif yang dilakukan oleh siswa/I dalam penyalahgunaan *gadget smartphone*, salah satunya adalah ketika ulangan berlangsung ada beberapa dari siswa/I yang memakai *gadgetnya* untuk berbuat curang. Mereka mengakses internet untuk mencari jawaban yang benar.”

Dampak negatif ini memang sangat sering dilakukan oleh siswa/I disetiap sekolah, selalu ada yang berbuat curang demi mendapatkan nilai bagus dalam ulangan mereka *gadget*, adalah salah satu media yang mendukung terjadinya tindakan tersebut. Dan untuk mencegah hal tersebut biasanya pihak sekolah akan menyita *gadget smartphone* mereka saat ulangan berlangsung, sama halnya dengan SMA Mawar Putih yang akan menyita *gadget smartphone* siswa/i ketika ulangan berlangsung. Hal ini juga di ungkapkan pak

Syahri selaku staff desa dengan pertanyaan “Apakah pernah *gadget* menjadi kasus negatif di desa?”

Pak Syahri menjawab jika “Iya, *gadget* ini sangat merusak dikalangan masyarakat khususnya dikalangan anak kecil, banyak anak kecil yang suka nya main *gadget* tapi tidak mau belajar.”

Ternyata bukan hanya dikalangan remaja saja namun untuk dampak negatifnya anak-anak juga memiliki dampak buruk. Meskipun *gadget* memiliki dampak positif dan negatif namun ini adalah hal yang memang tidak bisa dihindari, karena setiap benda selalu ada memiliki dua sisi entah itu positif ataupun negatif. Dan untuk menanggapi hal negatifnya pihak sekolah akan menindak siapa saja yang berbuat tidak baik, hal ini dijelaskan ibu Isna selaku kepala sekolah SMA Mawar Putih dalam menindaki pertanyaan “Sanksi apa yang dikenakan kepada siswa/I jika di dalam *gadget smartphone* mereka terdapat hal yang menyimpang?”

Ibu Isna mengatakan jika “Sanksi yang diberikan untuk pertama kalinya adalah berupa peringatan, lalu pemanggilan orang tua hingga pengembalian siswa/I dari sekolah kepada orang tua.”

Sanksi ini sudah menjadi aturan di sekolah SMA Mawar Putih, jadi untuk hal-hal yang menyimpang dalam penggunaan gadget sudah terdapat tindakan tegas dari sekolah. Hal ini seharusnya menjadi ancaman besar bagi siswa/I yang ingin melanggarnya.

## 2. Perilaku Remaja

Pada masa kini tidak sedikit perilaku remaja yang bertentangan dengan standar yang dominan di Indonesia. Lebih jauh lagi, cara berperilaku anak muda saat ini pada umumnya akan menuju ke arah yang pesimistis, tidak dapat disangkal mengingat masa globalisasi yang tidak dapat disangkal. Diantaranya adalah kehadiran perangkat ponsel, kehadiran perangkat ponsel membuat banyak anak muda saat ini menjadi tidak peduli dengan iklim umum karena terlalu sibuk pada *gadgetnya*.

Padahal faktanya gadget difungsikan untuk memudahkan orang-orang dalam berkomunikasi juga dapat memberikan dampak pada remaja khususnya siswa untuk bisa menambah pengetahuan terhadap informasi terkini yang sedang terjadi.

Begitu banyak data yang bisa didapatkan dengan memanfaatkan web melalui *gadget*. Di desa kecil Kuin, *gadget* memiliki efek yang sangat besar terhadap remaja. Pada pertanyaan “Bagaimana pendapat bapak tentang *gadget smartphone*?”

Pak Syahri mengatakan jika “Menurut saya *gadget smartphone* ini sangat berpengaruh dikalangan remaja dan anak kecil.”

Meskipun *gadget* memang memberikan dampak negatif dikalangan remaja, namun permasalahan ini memang sering dijumpai di setiap lingkungan masyarakat. Dan hal ini memerlukan perhatian khusus terutama pada perubahan perilaku remaja yang diakibatkan *gadget*. Dan perilaku remaja biasanya di pantau oleh

orang tua, jika sedang berada di sekolah mereka di pantau oleh guru maka di rumah dia di pantau oleh orang tuanya. Sedangkan untuk kondisi diluar sekolah dan rumah perilaku mereka sudah tidak bisa dikontrol melainkan bergantung pada ajaran/didikan orang tua. Hal ini berhubungan dengan pertanyaan yang diajukan kepada pak Syahri “Bagaimana menurut bapak tentang akhlak remaja di desa?”

Pak Syahri berpendapat jika “Menurut saya tidak banyak remaja di desa mempunyai akhlak yang baik, banyak remaja yang tidak sopan sama orang tua kalau berbicara.”

Jawaban dari pak Syahri menyimpulkan jika remaja di desa ada sebagian yang berbicara tidak sopan terhadap orang tua. Dalam segi perilaku pak Syahri berpendapat jika di desa Kuin-kecil sebagian remaja tidak sopan saat berbicara terhadap orang tua.

## **E. Pembahasan Hasil Penelitian**

Pembahasan kali ini adalah hasil dari Komputasi uji hubungan kedua item Pearson antara perangkat telepon seluler dan perilaku remaja di kota kecil Kuin. Dengan konsekuensi 0,468. Hal ini menunjukkan bahwa hubungan antara kedua faktor tersebut berada pada klasifikasi sedang.

Dan nilai signifikansi menunjukkan nilai  $0,08 > 0,05$ . Oleh karena itu, spekulasi elektif ( $H_a$ ) yang menyatakan bahwa memang ada pengaruh dalam tingkah laku sosial remaja di desa Kuin-kecil karena *gadget*. Namun

tidak berpengaruh besar. Selanjutnya dari hasil yang diambil dari jawaban responden terhadap polling yang menyatakan bahwa sebagian besar remaja pada umumnya menyampaikan dan menggunakan perangkat ponsel secara konsisten. Namun masih dalam kategori baik dan positif. Misalnya seperti peduli terhadap lingkungan sekitar, bertegur sapa dengan teman, dan memberi hormat atau salam kepada guru.

Perilaku remaja di desa Kuin-kecil masih bagus mengingat beberapa faktor termasuk banyak anak muda yang menggunakan perangkat ponsel dengan benar, misalnya, belajar cara menggunakan perangkat untuk menguraikan referensi kata, menyampaikan secara efektif dengan mudah meskipun mereka sudah memiliki perangkat. Pada dasarnya alat dapat membuat perbedaan positif apabila penggunaanya bisa memanfaatkan *gadget* sebagaimana mestinya, akan tetapi *gadget smartphone* juga berpotensi menjadi negatif apabila penggunaanya menyalahgunakan *gadget smartphone* tidak sebagaimana mestinya. Dan hal ini kembali lagi pada individu yang memakainya.

Walaupun *gadget smartphone* masih memiliki efek positif pada cara berperilaku remaja, namun dampak perangkat telepon seluler bagaimanapun juga harus dipikirkan. Mengingat konsekuensi dari tanggapan responden dalam jajak pendapat yang menyatakan bahwa sebagian besar anak muda sering bermain hiburan virtual saat menggunakan *gadget smartphone*, kadang-kadang melalaikan pekerjaan rumah, kadang-kadang melalaikan tugas sekolah dan kadang-kadang

menjadi pemarah saat tidak memakai *gadget*.

Penjelasan di atas selaras dengan hipotesis Perilaku Ilmu sosial (teori Behavioral Sociology), khususnya menerapkan standar penelitian otak sosial ke dalam ilmu sosial. Hipotesis ini berpusat di sekitar hubungan antara hasil perilaku yang terjadi di dalam tingkat penghibur dan cara berperilaku penghibur. Hasil dari perilaku ini penting untuk variabel otonom. Ini menyiratkan asumsi hipotesis ini terlihat masuk akal tentang cara berperilaku yang terjadi melalui dampak yang mengikutinya nanti. Secara ajaib, hipotesis ini masuk akal tentang cara berperilaku yang terjadi di masa sekarang melalui efek potensial yang akan terjadi mulai sekarang.

Teori Behavioral Sociology sendiri merupakan hubungan otentik antara hasil tingkah laku yang terjadi dalam lingkup penghibur dengan cara bertingkah laku yang terjadi pada masa sekarang. Selanjutnya, pengaruh perilaku yang terjadi di masa lalu dapat mempengaruhi perilaku yang terjadi di masa sekarang. Dengan menyadari apa yang didapat dari perilaku yang tulus sebelumnya, maka dapat diantisipasi dengan baik apakah seseorang akan melakukan hal yang serupa (rehash) dalam keadaan yang sedang berlangsung.

Adapun konsep dasar Teori Behavioral Sociology yang menjadi pemahamannya yaitu “reinforcement” yang mana dapat diartikan dengan ganjaran. Tidak ada sesuatu yang bisa melekat dalam obyek yang bisa menimbulkan sebuah ganjaran. Karena perulangan tingkah laku tidak bisa dirumuskan terlepas dari efeknya terhadap perilaku itu sendiri, dan

perulangan itu sendiri dirumuskan dalam pengertiannya terhadap seseorang. Sesuatu ganjaran yang tidak membawa pengaruh terhadap seseorang tidak akan diulang.<sup>6</sup>

36

---

<sup>6</sup>Ritzer, George. 1985. *Sosiologi Ilmu Berparadigma Ganda*. (Jakarta: Rajawali Pers) hal.85