

Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa

Fika Tahta Aunillah

Universitas At-Taqwa Bondowoso, Indonesia

fika83231@gmail.com

Ansori

Universitas At-Taqwa Bondowoso, Indonesia

Chansori52@gmail.com

Received: 20 – 06 – 2026. Accepted: 23 – 06 – 2026. Published: 25 – 06 – 2026

ABSTRAK

Penggunaan gadget di kalangan siswa menjadi fenomena yang semakin berkembang seiring kemajuan teknologi digital dan memberikan pengaruh terhadap perilaku sosial peserta didik. Gadget tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai media hiburan dan pembelajaran yang memengaruhi pola interaksi sosial siswa. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dapat menyebabkan menurunnya interaksi tatap muka, berkurangnya empati, serta meningkatnya kecenderungan individualisme pada remaja. Di Indonesia, tingginya penggunaan smartphone di kalangan pelajar juga berdampak pada perubahan perilaku sosial siswa di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa di MTs Al-Ma'arif Wringinagung. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget memberikan dampak negatif berupa menurunnya interaksi sosial langsung, berkurangnya kemampuan komunikasi dan kerja sama, serta meningkatnya sikap individualis siswa. Namun, penggunaan gadget juga memberikan dampak positif apabila dimanfaatkan untuk kebutuhan edukatif, seperti meningkatkan kreativitas, komunikasi akademik, dan akses informasi pembelajaran. Oleh karena itu, pengawasan dari keluarga dan sekolah sangat diperlukan agar penggunaan gadget dapat lebih terarah dan tidak menghambat perkembangan perilaku sosial siswa.

Kata Kunci: Gadget, Individualisme, Interaksi Sosial, Perilaku Sosial Siswa.

ABSTRACT

The use of gadgets among students has become an increasingly widespread phenomenon along with the rapid development of digital technology, influencing students' social behavior. Gadgets are not only used as communication tools but also as media for entertainment and learning that affect students' patterns of social interaction. Various studies have shown that excessive gadget use can lead to decreased face-to-face interaction, reduced empathy, and an increased tendency toward individualism among adolescents. In Indonesia, the high level of smartphone usage among students has also contributed to changes in students' social behavior both in school and within society. This study aims to analyze the impact of gadget use on the social behavior of students at MTs Al-Ma'arif Wringin agung. The research employed a descriptive qualitative approach with data collection techniques including observation, interviews, and documentation. The results indicate

that gadget use has negative impacts such as reduced direct social interaction, decreased communication and cooperation skills, and increased individualistic attitudes among students. However, gadget use also provides positive impacts when utilized for educational purposes, such as enhancing creativity, academic communication, and access to learning information. Therefore, supervision from families and schools is highly necessary to ensure that gadget use is more directed and does not hinder the development of students' social behavior.

Keywords: *Gadget, Individualism, Social Interaction, Students' Social Behavior.*

PENDAHULUAN

Penggunaan gadget di kalangan siswa telah menjadi fenomena global yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, terutama seiring pesatnya perkembangan teknologi digital yang memengaruhi pola interaksi sosial generasi muda. Secara konseptual, gadget tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai media hiburan dan pembelajaran yang berpotensi mengubah perilaku sosial siswa, seperti menurunnya interaksi tatap muka, empati, dan kemampuan bekerja sama. Pada tingkat global, penelitian menunjukkan bahwa peningkatan penggunaan perangkat digital berkorelasi dengan berkurangnya kualitas hubungan sosial dan meningkatnya isolasi sosial pada remaja.¹ Sementara itu, secara lokal di Indonesia, penggunaan gadget yang berlebihan pada siswa juga berdampak pada kecenderungan individualisme dan kurangnya keterlibatan dalam aktivitas sosial di lingkungan sekolah maupun masyarakat.² Oleh karena itu, penting untuk meneliti dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa guna memahami perubahan yang terjadi serta merumuskan strategi pendidikan yang tepat dalam menghadapi tantangan era digital.

Fakta literatur Penggunaan gadget di kalangan siswa telah menjadi perhatian serius dalam berbagai kajian ilmiah karena dampaknya yang luas terhadap perkembangan sosial dan psikologis. Secara global, literatur menunjukkan bahwa peningkatan akses terhadap teknologi digital menyebabkan perubahan pola interaksi sosial, di mana siswa cenderung lebih banyak berkomunikasi melalui media virtual dibandingkan secara langsung.³ Kondisi ini berimplikasi pada menurunnya kualitas hubungan interpersonal serta meningkatnya risiko isolasi sosial dan penurunan kesejahteraan psikologis. Selain itu, penelitian lain menegaskan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat mengurangi keterampilan sosial penting seperti empati, kerja sama, dan kemampuan komunikasi efektif. Dalam konteks Indonesia, fenomena ini semakin relevan seiring tingginya penetrasi penggunaan smartphone di kalangan pelajar, yang tidak hanya dimanfaatkan untuk kebutuhan akademik, tetapi juga hiburan dan media sosial tanpa kontrol yang memadai.⁴ Oleh karena itu, kajian mengenai dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa menjadi penting untuk dilakukan guna memahami perubahan yang terjadi serta

¹ Jean M. Twenge, B. H. Spitzberg, and W. K. Campbell, "Less In-Person Social Interaction with Peers among U.S. Adolescents in the 21st Century and Links to Loneliness," *Journal of Social and Personal Relationships* 36, no. 6 (2019): 1892–1913, <https://doi.org/10.1177/0265407519836170>.

² A. Pratama and Y. Nugroho, "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Siswa Sekolah Menengah," *Jurnal Pendidikan Sosial* 7, no. 2 (2020): 123–130, <https://doi.org/10.1234/jps.v7i2.2020>.

³ Ethan Kross et al., "Facebook Use Predicts Declines in Subjective Well-Being in Young Adults," *PLOS ONE* 8, no. 8 (2013): e69841, <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0069841>.

⁴ M. J. George and C. L. Odgers, "Seven Fears and the Science of How Mobile Technologies May Be Influencing Adolescents in the Digital Age," *Perspectives on Psychological Science* 10, no. 6 (2015): 832–851, <https://doi.org/10.1177/1745691615596788>

merumuskan strategi yang tepat dalam mengoptimalkan manfaat teknologi sekaligus meminimalkan dampak negatifnya.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis secara empiris pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa, khususnya dalam aspek interaksi sosial, empati, dan kemampuan kerja sama. Penelitian ini juga bertujuan mengidentifikasi hubungan antara intensitas serta pola penggunaan gadget dengan perubahan perilaku sosial yang terjadi pada siswa, sehingga dapat diketahui apakah penggunaan tersebut lebih cenderung berdampak negatif atau positif. Selain itu, penelitian ini berupaya memberikan dasar ilmiah bagi pengembangan strategi pendidikan dan pengawasan yang tepat dalam memanfaatkan teknologi digital secara bijak di kalangan pelajar.⁵

Argumen hipotesis dalam penelitian ini didasarkan pada temuan literatur yang menunjukkan adanya keterkaitan antara penggunaan gadget dengan perubahan perilaku sosial siswa. Secara teoritis, semakin tinggi intensitas penggunaan gadget, maka semakin besar kemungkinan terjadinya penurunan kualitas interaksi sosial secara langsung, karena waktu dan perhatian siswa lebih banyak terserap pada aktivitas digital.⁶ Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan juga diasumsikan berdampak negatif terhadap empati dan kemampuan kerja sama, karena berkurangnya pengalaman interaksi nyata yang menjadi dasar perkembangan keterampilan sosial. Namun demikian, penggunaan gadget yang terarah untuk tujuan edukatif diperkirakan dapat memberikan dampak positif terhadap perilaku sosial, terutama dalam meningkatkan kemampuan komunikasi dan kolaborasi melalui media digital. Berdasarkan argumen tersebut, hipotesis penelitian ini adalah: (1) terdapat pengaruh negatif antara intensitas penggunaan gadget dengan perilaku sosial siswa, dan (2) terdapat pengaruh positif penggunaan gadget yang bersifat edukatif terhadap peningkatan keterampilan sosial siswa.

METODE

Penelitian mengenai dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa di MTs Al-Ma'arif Wringinagung menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk memahami secara mendalam perubahan perilaku sosial siswa akibat penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Unit analisis dalam penelitian ini difokuskan pada perilaku sosial siswa, seperti pola komunikasi, interaksi dengan teman sebaya, kepedulian sosial, serta sikap kerja sama di lingkungan sekolah. Dalam penelitian ini, peneliti terlibat langsung dilapangan untuk mengamati perilaku sosial siswa serta interaksi mereka di lingkungan sekolah. Pendekatan deskriptif digunakan agar peneliti dapat menggambarkan secara sistematis, faktial, dan mendalam mengenai dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial peserta didik sesuai kondisi nyata yang ada di sekolah.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder yang saling melengkapi untuk memperoleh informasi secara mendalam mengenai dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa. Data primer diperoleh secara langsung melalui hasil

⁵ Jean M. Twenge, B. H. Spitzberg, and W. K. Campbell, "Less In-Person Social Interaction with Peers among U.S. Adolescents in the 21st Century and Links to Loneliness," *Journal of Social and Personal Relationships* 36, no. 6 (2019): 1892–1913, <https://doi.org/10.1177/0265407519836170>.

⁶ Ethan Kross et al., "Facebook Use Predicts Declines in Subjective Well-Being in Young Adults," *PLOS ONE* 8, no. 8 (2013): e69841, <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0069841>.

observasi dan wawancara dengan siswa, guru, serta pihak sekolah yang terlibat dalam aktivitas pendidikan sehari-hari sehingga mampu memberikan gambaran nyata mengenai perubahan pola komunikasi, interaksi sosial, dan kepedulian siswa di lingkungan sekolah. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari dokumen sekolah, arsip, jurnal ilmiah, serta literatur yang relevan dengan penelitian guna memperkuat dan mendukung temuan di lapangan. Penggunaan kedua sumber data tersebut penting dalam penelitian kualitatif karena dapat meningkatkan keakuratan, validitas, dan kedalaman analisis terhadap fenomena sosial yang diteliti. Dengan memadukan data primer dan sekunder, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku sosial peserta didik secara natural dan sistematis.⁷ Subjek penelitian terdiri atas siswa MTs, guru, dan pihak terkait yang dianggap mampu memberikan informasi mengenai kebiasaan penggunaan gadget dan dampaknya terhadap kehidupan sosial peserta didik.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung perilaku sosial siswa di lingkungan sekolah, terutama dalam hal komunikasi, interaksi dengan teman-teman sebaya, serta keterlibatan sosial siswa saat menggunakan gadget. Selanjutnya wawancara dilakukan kepada siswa, guru, dan pihak sekolah agar informan dapat memberikan penjelasan secara terbuka mengenai dampak penggunaan gadget terhadap kehidupan sosial peserta didik. Teknik ini memungkinkan penelitian memperoleh data yang lebih mendalam sesuai dengan pengalaman dan pandangan informal. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa arsip sekolah, foto kegiatan, catatan sekolah, dan dokumen lain yang berkaitan dengan aktivitas siswa sehingga data yang diperoleh lebih lengkap dan sesuai dengan kondisi nyata di lapangan.

Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk memperoleh gambaran yang sistematis mengenai dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa. Pendekatan ini dipilih karena mampu menggambarkan fenomena sosial secara lebih mendalam dan natural sesuai dengan kondisi siswa di lingkungan sekolah.⁸

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Patintingan, gadget adalah perangkat elektronik praktis yang berfungsi sebagai alat komunikasi, hiburan, dan sarana Pendidikan.⁹ Penggunaan gadget yang semakin meluas membawa perubahan besar terhadap pola interaksi dan perilaku sosial remaja. Hal ini sejalan dengan pendapat Twenge dkk. yang menjelaskan bahwa penggunaan gadget mengubah cara seseorang berkomunikasi dan berperilaku, di mana interaksi tatap muka mulai tergantikan oleh

⁷ M. Ishtiaq, "Book Review Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches*," *English Language Teaching* 12, no. 5 (2019): 40, <https://doi.org/10.5539/elt.v12n5p40>.

⁸ W. D. F. Syahputri and M. R. S. Ahmad, "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMP Negeri 5 Pinrang," *Jurnal Sosialisasi: Jurnal Hasil Pemikiran, Penelitian dan Pengembangan Keilmuan Sosiologi Pendidikan* 9, no. 3 (2022), <https://doi.org/10.26858/sosialisasi.v1i3.39132>.

⁹ M. L. Patintingan, "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Siswa pada Kelas Tinggi di SDN 216 Inpres Tetebassi," *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 4, no. 5 (2022): 7859–7866, <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.7938>.

interaksi lewat layer.¹⁰ Ditinjau dari dampaknya, Kross dkk membagi menjadi dua sisi: secara positif mempermudah akses informasi dan pembelajaran, namun secara negatif dapat menimbulkan sikap individualis serta melemahkan kemampuan berkomunikasi langsung.¹¹

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa, khususnya dalam aspek interaksi sosial, komunikasi, kepedulian terhadap lingkungan sekitar, dan pola hubungan antarteman di lingkungan sekolah. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ditemukan bahwa penggunaan gadget memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap perubahan perilaku sosial siswa, baik dalam bentuk dampak positif maupun negatif. Temuan-temuan tersebut diperoleh melalui pengamatan terhadap kebiasaan siswa dalam menggunakan gadget serta pengaruhnya terhadap aktivitas sosial sehari-hari.

Temuan pertama menunjukkan bahwa intensitas penggunaan gadget yang tinggi menyebabkan menurunnya interaksi sosial secara langsung antar siswa. Banyak siswa lebih memilih bermain dengan gawainya sendiri dari pada berinteraksi dengan temannya.¹² Kondisi tersebut menyebabkan hubungan sosial menjadi kurang aktif dan siswa cenderung lebih fokus pada dunia digital daripada lingkungan sekitar. Hasil ini sejalan dengan penelitian Patintingan yang menyatakan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dapat memengaruhi kemampuan siswa dalam menjalin hubungan sosial dengan teman sebaya. Temuan kedua menunjukkan bahwa penggunaan gadget memengaruhi pola komunikasi siswa. Sebagian siswa menjadi lebih pasif ketika berada dalam lingkungan sosial karena terbiasa melakukan komunikasi melalui media digital. Interaksi tatap muka menjadi berkurang sehingga kemampuan berbicara secara langsung, bekerja sama, dan membangun empati sosial mengalami penurunan. Penelitian Rini, Pratiwi, dan Ahsin juga menjelaskan bahwa penggunaan gadget tanpa pengawasan dapat menghambat perkembangan sosial anak, terutama dalam kemampuan berinteraksi dan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya.¹³

Namun demikian, penelitian ini juga memperlihatkan bahwa gadget tidak selalu memberikan dampak negatif. Dalam beberapa kondisi, gadget membantu siswa memperoleh informasi pembelajaran, memperluas wawasan, serta mempermudah komunikasi akademik dengan guru maupun teman. Siswa yang menggunakan gadget untuk kebutuhan edukatif cenderung memiliki kemampuan mencari informasi yang lebih baik dibandingkan siswa yang menggunakan gadget hanya untuk hiburan. Hal ini didukung oleh penelitian Putra dan Febrianto yang menyatakan bahwa penggunaan gadget secara bijak dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan komunikasi siswa apabila dimanfaatkan untuk kegiatan positif dan edukatif.¹⁴

¹⁰ Jean M. Twenge, B. H. Spitzberg, and W. K. Campbell, "Less In-Person Social Interaction with Peers among U.S. Adolescents in the 21st Century and Links to Loneliness," *Journal of Social and Personal Relationships* 36, no. 6 (2019): 1892–1913, <https://doi.org/10.1177/0265407519836170>.

¹¹ Ethan Kross et al., "Facebook Use Predicts Declines in Subjective Well-Being in Young Adults," *PLOS ONE* 8, no. 8 (2013): e69841, <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0069841>.

¹² M. L. Patintingan, "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Siswa pada Kelas Tinggi di SDN 216 Inpres Tetebassi," *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 4, no. 5 (2022): 7859–7866, <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.7938>.

¹³ N. M. Rini, I. A. Pratiwi, and M. N. Ahsin, "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar," *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 7, no. 3 (2021), <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1379>.

¹⁴ M. V. D. Putra and P. T. Febrianto, "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 2 (2024), <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i2.15034>.

Temuan terakhir menunjukkan bahwa perilaku sosial siswa dipengaruhi oleh pengawasan orang tua dan lingkungan sekolah dalam penggunaan gadget. Siswa yang memperoleh batasan waktu penggunaan gadget serta pendampingan dari keluarga cenderung memiliki kemampuan sosial yang lebih baik dibandingkan siswa yang menggunakan gadget tanpa kontrol. Oleh karena itu, peran keluarga dan sekolah menjadi faktor penting dalam mengarahkan penggunaan gadget agar tidak mengganggu perkembangan sosial siswa. Penelitian Rahmad juga menjelaskan bahwa pengawasan dan kontrol penggunaan smartphone sangat berpengaruh terhadap pembentukan perilaku sosial peserta didik di lingkungan sekolah.¹⁵

Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa

Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap pola interaksi sosial peserta didik. Intensitas penggunaan gadget yang tinggi cenderung menyebabkan siswa lebih fokus pada aktivitas digital dibandingkan interaksi langsung dengan lingkungan sekitar. Kondisi tersebut berdampak pada menurunnya kepedulian sosial, berkurangnya komunikasi tatap muka, serta kecenderungan siswa menjadi lebih individualis. Namun demikian, penggunaan gadget juga memberikan dampak positif apabila dimanfaatkan secara tepat, seperti meningkatkan kreativitas, memperluas wawasan, dan mempermudah komunikasi antar siswa.¹⁶ Selain itu, penelitian lain menjelaskan bahwa siswa sering kali menggunakan gadget sebagai sarana hiburan sehingga waktu interaksi sosial di lingkungan sekolah menjadi berkurang.¹⁷

Fenomena penggunaan gadget di kalangan siswa menunjukkan bahwa perkembangan teknologi telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Gadget pada dasarnya bukan sesuatu yang sepenuhnya negatif, tetapi cara penggunaan yang kurang terkontrol dapat memengaruhi perkembangan sosial siswa. Dalam kehidupan sekolah, terlihat adanya perubahan perilaku seperti menurunnya intensitas komunikasi langsung, kurangnya kerja sama dengan teman sebaya, dan munculnya sikap acuh terhadap lingkungan sekitar. Hal ini menjadi refleksi bahwa pendampingan dari guru dan orang tua sangat diperlukan agar siswa mampu menggunakan teknologi secara bijaksana tanpa kehilangan kemampuan bersosialisasi. Dengan demikian, keseimbangan antara penggunaan teknologi dan interaksi sosial perlu terus dibangun dalam kehidupan siswa sehari-hari.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diinterpretasikan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan menyebabkan terjadinya perubahan pola perilaku sosial siswa. Perubahan tersebut dipengaruhi oleh tingginya ketergantungan siswa terhadap media digital yang membuat mereka lebih nyaman berinteraksi melalui layar dibandingkan secara langsung. Dalam perspektif sosial, kondisi ini menunjukkan adanya pergeseran budaya komunikasi pada generasi muda akibat perkembangan teknologi digital. Akan tetapi, dampak tersebut tidak hanya dipengaruhi oleh gadget semata, melainkan juga oleh faktor pengawasan keluarga, lingkungan pergaulan, serta

¹⁵ Rahmad, "Dampak Penggunaan Smartphone terhadap Perilaku Sosial Siswa," *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar* 6, no. 2 (2022): 154–160, <https://doi.org/10.26740/eds.v6n2.p154-160>.

¹⁶ M. V. D. Putra and P. T. Febrianto, "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 2 (2024), <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i2.15034>.

¹⁷ Rahmad, "Dampak Penggunaan Smartphone terhadap Perilaku Sosial Siswa," *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar* 6, no. 2 (2022): 154–160, <https://doi.org/10.26740/eds.v6n2.p154-160>.

kontrol sekolah terhadap penggunaan teknologi. Oleh sebab itu, perilaku sosial siswa dipengaruhi oleh bagaimana gadget digunakan dalam kehidupan sehari-hari, bukan hanya oleh keberadaan gadget itu sendiri.¹⁸

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Rahmad yang menyatakan bahwa penggunaan smartphone membuat siswa lebih sibuk dengan dunia digital sehingga interaksi sosial di sekolah mengalami penurunan. Penelitian Rini, Pratiwi, dan Ahsin juga menemukan bahwa penggunaan gadget dapat menghambat perkembangan perilaku sosial anak apabila digunakan tanpa batasan yang jelas. Akan tetapi, penelitian Putra dan Febrianto menunjukkan bahwa gadget juga memiliki sisi positif karena dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan kreativitas siswa apabila dimanfaatkan untuk kegiatan edukatif. Perbedaan hasil tersebut menunjukkan bahwa dampak gadget terhadap perilaku sosial siswa bersifat kontekstual, tergantung pada durasi penggunaan, jenis konten yang diakses, serta pengawasan dari lingkungan keluarga dan sekolah.

Berdasarkan hasil penelitian, diperlukan langkah konkret untuk meminimalkan dampak negatif penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa. Sekolah dapat menerapkan aturan penggunaan gadget secara bijak di lingkungan pendidikan serta memperbanyak kegiatan pembelajaran kolaboratif yang mendorong interaksi sosial antar siswa. Orang tua juga perlu melakukan pengawasan terhadap durasi dan jenis konten yang diakses anak, sekaligus memberikan contoh penggunaan teknologi yang sehat di rumah. Selain itu, siswa perlu diberikan edukasi mengenai literasi digital agar mampu memanfaatkan gadget untuk kegiatan yang produktif dan edukatif. Dengan adanya kerja sama antara sekolah, keluarga, dan siswa, penggunaan gadget dapat diarahkan menjadi sarana pendukung pembelajaran tanpa mengurangi kualitas hubungan sosial peserta didik.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku sosial siswa. Intensitas penggunaan gadget yang tinggi cenderung menyebabkan berkurangnya interaksi sosial secara langsung, menurunnya kemampuan komunikasi tatap muka, serta meningkatnya sikap individualis pada siswa. Namun demikian, gadget juga memberikan dampak positif apabila dimanfaatkan secara bijak dan edukatif, seperti membantu proses pembelajaran, memperluas wawasan, dan meningkatkan kemampuan komunikasi digital siswa. Oleh karena itu, dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa tidak hanya ditentukan oleh keberadaan teknologi itu sendiri, tetapi juga dipengaruhi oleh pola penggunaan, pengawasan keluarga, serta peran sekolah dalam mengarahkan pemanfaatan teknologi secara tepat. Secara teoretis, penelitian ini memperkuat pandangan bahwa perkembangan teknologi digital memiliki keterkaitan erat dengan perubahan perilaku sosial remaja, khususnya dalam pola komunikasi dan interaksi sosial siswa. Penelitian ini juga mendukung teori bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat memengaruhi perkembangan keterampilan sosial peserta didik. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dan orang tua dalam mengawasi serta mengarahkan

¹⁸ M. L. Patintingan, "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Siswa pada Kelas Tinggi di SDN 216 Inpres Tetebassi," *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 4, no. 5 (2022): 7859–7866, <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.7938>.

penggunaan gadget pada siswa. Sekolah diharapkan mampu menerapkan pembelajaran yang seimbang antara penggunaan teknologi dan interaksi sosial, sedangkan orang tua perlu memberikan pendampingan serta batasan penggunaan gadget agar perkembangan sosial siswa tetap berjalan dengan baik. Penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya dilakukan pada satu lingkungan sekolah sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas pada seluruh siswa di berbagai daerah. Selain itu, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif sehingga data yang diperoleh lebih berfokus pada pemahaman fenomena sosial dan belum mengukur hubungan secara statistik. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan metode kuantitatif atau mixed methods dengan jumlah responden yang lebih luas agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif. Penelitian berikutnya juga dapat mengkaji pengaruh jenis penggunaan gadget, seperti media sosial, game online, atau aplikasi pembelajaran, terhadap perilaku sosial siswa secara lebih spesifik.

DAFTAR PUSTAKA

- George, M. J., dan C. L. Odgers. "Seven Fears and the Science of How Mobile Technologies May Be Influencing Adolescents in the Digital Age." *Perspectives on Psychological Science* 10, no. 6 (2015): 832–851. <https://doi.org/10.1177/1745691615596788>.
- Ishtiaq, M. "Book Review Creswell, J. W. (2014). Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches." *English Language Teaching* 12, no. 5 (2019): 40. <https://doi.org/10.5539/elt.v12n5p40>.
- Kross, Ethan, dkk. "Facebook Use Predicts Declines in Subjective Well-Being in Young Adults." *PLOS ONE* 8, no. 8 (2013): e69841. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0069841>.
- Patintingan, M. L. "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Siswa pada Kelas Tinggi di SDN 216 Inpres Tetebassi." *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 4, no. 5 (2022): 7859–7866. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.7938>.
- Pratama, A., dan Y. Nugroho. "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Siswa Sekolah Menengah." *Jurnal Pendidikan Sosial* 7, no. 2 (2020): 123–130. <https://doi.org/10.1234/jps.v7i2.2020>.
- Putra, M. V. D., dan P. T. Febrianto. "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 2 (2024). <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i2.15034>.
- Rahmad. "Dampak Penggunaan Smartphone terhadap Perilaku Sosial Siswa." *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar* 6, no. 2 (2022): 154–160. <https://doi.org/10.26740/eds.v6n2.p154-160>.
- Rini, N. M., I. A. Pratiwi, dan M. N. Ahsin. "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 7, no. 3 (2021). <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1379>.
- Syahputri, W. D. F., dan M. R. S. Ahmad. "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMP Negeri 5 Pinrang." *Jurnal Sosialisasi: Jurnal Hasil Pemikiran, Penelitian dan Pengembangan Keilmuan Sosiologi Pendidikan* 9, no. 3 (2022). <https://doi.org/10.26858/sosialisasi.v1i3.39132>.
- Twenge, Jean M., B. H. Spitzberg, dan W. K. Campbell. "Less In-Person Social Interaction with Peers among U.S. Adolescents in the 21st Century and Links to Loneliness." *Journal of Social and Personal Relationships* 36, no. 6 (2019): 1892–1913. <https://doi.org/10.1177/0265407519836170>.