

## PENGARUH GADGET TERHADAP PERILAKU ANAK SELAMA MASA PANDEMI COVID-19 PADA SISWA KELAS 2 – 4 DI SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU ANNI'MAH

Jihan Fahriani Yusuf<sup>1</sup>, Rita Destiwati<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Telkom, Bandung

jihanfahrianiyusuf@telkomuniversity.ac.id<sup>1</sup>, ritadestiwati@telkomuniversity.ac.id<sup>2</sup>,

---

### ABSTRAK

Di masa pandemi Covid-19 gadget merupakan alat yang sangat dibutuhkan dalam masa pembelajaran jarak jauh. Tujuan penelitian untuk mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap perilaku Siswa Kelas 2-4 Di Sekolah Dasar Islam Terpadu Anni'mah. Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Sampel dalam penelitian ini 185 orangtua siswa/i dengan teknik pengambilan sample dengan metode slovin. Alat ukur menggunakan kuesioner. Berdasarkan hasil pengujian hotesis dengan menggunakan uji-T menunjukkan bahwa adanya pengaruh gadget terhadap perilaku siswa kelas 2-4 SD . hal tersebut dibuktikan dengan  $t\text{-hitung} (9,064) > t\text{-tabel } 1,183$  dengan tingkat signifikansi  $0,000 < 0,005$ . Berdasarkan perolehan hasil uji koefisien determinasi yang didapat bahwa penggunaan gadget pada siswa memberikan pengaruh sebesar 39,5% terhadap perilaku, sedangkan sisanya sebesar 60,5% merupakan kontribusi faktor lain yang tidak diteliti peneliti dalam penelitian ini.

Kata kunci: gadget, perilaku, covid-19, anak SD

---

### ABSTRACT

*During the Covid-19 pandemic, gadgets are indispensable tools for distance learning. This study aims to determine the impact of using gadgets on the behavior of students in 2-4 grade at Anni'mah Integrated Islamic Elementary School. This research method uses the descriptive method. The sample in this study was 185 parents of students with the sampling technique of the solving method. The measuring instrument uses a questionnaire. Based on the results of the hypothesis testing using the T-test, it shows that there is an influence of gadgets on the behavior of grade 2-4 elementary school students. this is evidenced by  $t\text{-count} (9.064) > t\text{-table } 1.183$  with a significance level of  $0.000 < 0.005$ . Based on the results of the coefficient of determination test, it was found that the use of gadgets on students had an effect of 39.5% on behavior, while the remaining 60.5% was the contribution of other factors not examined by researchers in this study.*

*Keywords: gadgets, behavior, covid-19, elementary school children*

---

### 1. PENDAHULUAN

Dilansir dari [covid19.go.id/peta-persebaran](https://covid19.go.id/peta-persebaran) pertanggal 24 Januari 2021 kasus Covid-19 melonjak naik dengan jumlah kasus 11,788 ribu dari bulan Maret 2020 hingga Januari 2021. Oleh sebab itu pada bulan Maret 2020 pemerintah menyarankan untuk melakukan aktivitas dirumah agar menjauhi wabah tersebut dan hingga wabah ini mereda atau aman. Semua aktivitas diluar rumah di alihkan menjadi *work from home* hingga pendidikan pun di hentikan untuk tatap *offline* menjadi pembelajaran jarak jauh. Akibatnya banyak dampak yang terjadi di masyarakat, dari mulai ekonomi, sosial bahkan di dalam sosial di dalam keluarga.

Dampak Penyebaran *virus Corona* ini bukan hanya berdampak pada dunia ekonomi saja, tetapi dunia pendidikan juga merasakan dampaknya. Dengan munculnya *virus corona* ini, kegiatan belajar mengajar yang biasanya dilakukan di lingkungan sekolah dengan tatap muka di ubah dengan belajar mengajar dari rumah melalui daring, semua Lembaga Pendidikan dari tingkat Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), sampai ditingkat perkuliahanpun diwajibkan dengan daring. Pelaksanaan pembelajaran daring ini sangat mengandalkan sekali kemampuan gawai atau perangkat *mobile* dengan beberapa contohnya menggunakan perangkat dukungan seperti *smartphone* atau telepon android, laptop, computer, tablet yang dapat digunakan untuk mengakses informasi kapan saja dan dimana saja ketika di butuhkan.

Menurut Surat Keputusan Bersama empat menteri Nomor 612 tahun 2020 tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran pada Tahun Ajaran 2020/2021 dan Tahun Akademik 2020/2021 di Masa Pandemi *Corona Virus Disease (Covid-19)* di laksanakan secara daring. Dengan meminimalisir penyebaran Covid-19 semua pendidikan dan juga aktivitas di luar rumah di alihkan menjadi di dalam rumah guna melindungi peserta didik dari paparan Covid-19 dan mencegah penularan. Peserta didik adalah sosok manusia dari bagian pendidikan yang dilatih menjadi manusia yang berkualitas bertujuan menghasilkan pendidikan nasional. Menurut Abu Ahmadi individu diartikan dengan “orang seorang tidak tergantung dari orang lain, dalam arti benar-benar seorang pribadi yang menentukan diri sendiri dan tidak dipaksa dari luar, mempunyai sifat-sifat dan keinginan sendiri” (Khairi, 2017)

Proses pendidikan berdasarkan landasan yang memiliki peran penting dalam pencapaian tujuan pendidikan. Salah satu landasan tersebut yaitu pendidikan yang ditentukan secara teratur untuk pencapaian tujuan. Landasan kebijakan pendidikan ini menjadi acuan langkah dalam melaksanakan Pendidikan (Musyafa, 2020). Salah satunya siswa sekolah dasar yang masih berada di tahap awal pendidikan, belum mampu melakukan semuanya sendiri, dan masih bergantung kepada orang yang lebih tua dan mudah terbawa arus di jaman sekarang. Dengan begitu terlihat jelas cara siswa sekolah dasar dan orang yang lebih dewasa dalam pola cara berfikirnya (Piaget, 1964). Oleh sebab itu sesuai dengan Imda (2015) perubahan umur mempengaruhi kemampuan dalam mengamati ilmu dalam tahap perkembangan intelektual. Pemosisian siswa SD seharusnya berada di sekolah untuk beradaptasi dengan temannya, namun karena pandemi ini mengharuskan siswa beradaptasi dengan sekolah daring. Dengan begitu membuat anak menjadi terbiasa menggunakan gawai, yang menghasilkan kurangnya anak berkonsentrasi khususnya dalam pembelajaran bahkan lebih dapat terfokus dalam bermain gawai untuk kepentingan lain.

Berdasarkan berita yang dilansir oleh Republik Jogja terjadinya peningkatan kecanduan gawai pada anak saat pandemi Covid-19. Akibatnya kecanduan gadget pada anak mengalami perubahan terhadap perilaku, dalam penelitian Iqbal et al., (2020) dikutip dari Syifa (2019) mendapatkan informasi bahwa 10 murid sekolah dasar menggunakan gawai telah melewati batas pakai, yaitu lebih dari 2 jam sehari dan mengalami perubahan sikap juga perkembangan pada moral.

Sekolah Dasar Islam Terpadu Anni'mah sebagai salah satu sekolah swasta di Kabupaten Bandung Selatan berpartisipasi mencetak siswa yang berkompeten, telah meraih beberapa penghargaan sebagai salah satunya “Meraih Bronze Medal Asia International Math Olympiad at Hongkong 2016” dan berusaha untuk menjadikan sekolah unggul sebagai “*Center Of Excellent*” (dalam,

<https://annimah.sch.id>). Sekolah ini berbasis islam yang biasanya guru-guru sekolah mengajarkan muridnya untuk mengaji dan mengajarkan praktek lainnya secara tatap muka. Namun karena pandemi ini mengharuskan mereka untuk melakukan pembelajaran jarak jauh.

Dengan demikian, peneliti memilih lokasi penelitian di SD Islam Terpadu Anni'mah berdasarkan pertimbangan dan kesesuaian dengan topik yang peneliti ambil, dan selama pembelajaran jarak jauh anak menggunakan gadgetnya untuk melakukan sekolah daring sehingga mendorong peneliti untuk melakukan penelitian pada sekolah ini. Peneliti ingin mengetahui seberapa besar pengaruh gawai terhadap anak selama masa pandemi Covid-19. Belum adanya peneliti lain yang membahas seperti penelitian ini sehingga peneliti tertarik untuk meneliti tentang pengaruh gawai terhadap perilaku anak selama masa pandemi Covid-19 pada siswa kelas 2-4 di Sekolah Dasar Islam Terpadu Anni'mah.

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif ditujukan untuk meneliti suatu populasi atau sampel tertentu dengan mengumpulkan data dengan memakai berbagai instrument penelitian, menguji teori yang sudah ada, analisis data berupa angka-angka dan dianalisis secara statistik guna membuktikan suatu hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2018:15). Untuk melihat bagaimana pengaruh gadget terhadap perilaku anak kelas 2-4 di SD Islam Terpadu Anni'mah, peneliti menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode survei.

### 2.2 Populasi dan Sampel

Sampel dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan Yamane dan Isaac dan Michael atau menurut pendapat dari Slovin, karena jumlah populasi telah diketahui, maka perhitungan jumlah sampel dapat menggunakan rumus sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan:

n : Ukuran sampel

N : Ukuran populasi

e : Persen Kelonggaran ketidaktelitian kesalahan pengambilan sampel yang dapat ditolelir (e dalam penelitian ini ditemukan sebesar 5%)

Dalam penelitian ini, jumlah siswa dari kelas 2 hingga 4 SD menurut data yang diperoleh dari Sekolah Dasar Islam Terpadu Anni'mah tahun ajaran 2021/2022 berjumlah 345 anak. Sehingga apabila diaplikasikan dalam rumus ini akan mendapatkan jumlah sampel sebagai berikut :

$$2.3 \quad n = \frac{345}{1 + 345(0.05)^2} = n = 185$$

### 2.4 Teknik Pengumpulan Data

Dalam teknik pengumpulan data, penelitian ini menggunakan data primer dengan mendapat data melalui penyebaran kuesioner yang berisikan beberapa pernyataan yang ditujukan kepada 185 responden orang tua murid kelas 2 hingga 4 di SD IT Anni'mah dan juga menggunakan data sekunder sebagai data-data pendukung seperti buku, jurnal, dan website terpercaya.

## 2.5 Teknik Analisis Data

Kegiatan setelah data dari seluruh responden atau data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah: mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk hipotesis yang telah diajukan. (Sugoyono, 2016)

Penelitian ini juga menggunakan Metode Suksesif Interval (MSI) yang dimana metode yang digunakan untuk pengaplikasian dalam proses mengubah data ordinal menjadi data interval sebagai salah satu syarat dalam penelitian kuantitatif statistic dimana data harus bersifat interval

## 3. Hasil Pembahasan

### 3.1 Uji Normalitas

Pengujian normalitas dicoba dengan dorongan aplikasi SPSS tipe 26 pada uji Kolmogorovsmirnov. Informasi dikenal terdistribusi wajar ataupun tidaknya dilihat pada tabel nilai signifikan ( *Asymp. Sig*) oleh hasil pengolahan SPSS, sehingga diperoleh hasil :

**Tabel 3.1 Hasil Uji Normalitas**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		185
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.12886693
Most Extreme Differences	Absolute	.074
	Positive	.067
	Negative	-.074
Test Statistic		.074
Asymp. Sig. (2-tailed)		.015 <sup>c</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

(Sumber : Hasil Olahan Peneliti Pada SPSS 26, 2021)

Berlandaskan pada hasil perolehan uji normalitas pada SPSS versi 26 tabel 4.6 diatas, diperoleh nilai signifikan (Asymp. Sig) sebesar 0,015. Dimana dalam dasar pengambilan keputusan uji normalitas, data dapat dinyatakan terdistribusi normal jika nilai signifikansi  $>0,05$ . Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi secara normal, dengan diperoleh hasil  $0,015 > 0,05$ .

### 3.2 Uji Korelasi

Pengujian analisis korelasi digunakan untuk membuktikan ada atau tidaknya hubungan antar variabel X dan Y yang diteliti. Dalam pengujian tersebut peneliti menggunakan software perangkat lunak SPSS versi 26 dengan teknik korelasi pearson product moment (r). Untuk mengetahui hubungan korelasi antar variabel tersebut dilihat pada nilai tabel variabel dependent pearson correlation pada hasil pengolahan data, sehingga diperoleh hasil :

**Tabel 3.2 Hasil Uji Korelasi**

		Correlations	
		Pengaruh Gadget	Perubahan Perilaku
Pengaruh Gadget	Pearson Correlation	1	.629**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	185	185
Perubahan Perilaku	Pearson Correlation	.629**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	185	185

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

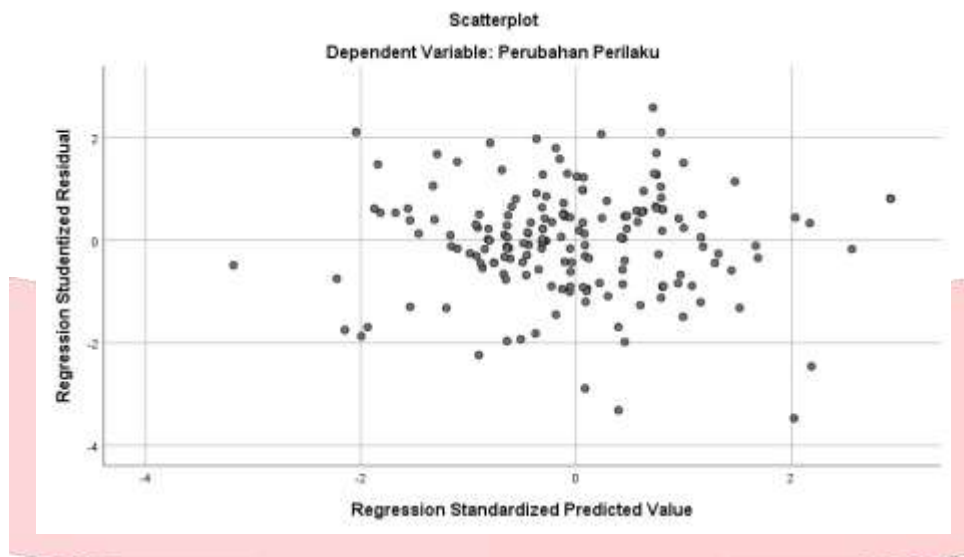
(Sumber : Hasil Olahan Peneliti pada SPSS versi 26, 2021)

Berdasarkan hasil analisis korelasi pada tabel diatas, diperoleh nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,629. Jika dilihat pada pedoman interpretasi kriteria koefisien korelasi nilai tersebut dikategorikan pada tingkatan hubungan yang kuat dengan skala interval 0,60 – 0,799. Hal ini menjelaskan bahwa hubungan variabel Pengaruh Gadget (X) mempunyai hubungan korelasi yang kuat terhadap Perubahan Perilaku (Y).

### 3.3 Analisis Uji Heteroskedastisitas

Terbentuknya heteroskedastisitas bisa diakibatkan sebab terdapatnya perubahan model yang tidak ditafsirkan dalam khusus model regresi. Dimana heteroskedastisitas bisa terjalin pula bila residual tidak memiliki varians yang konstan. Sesuatu model regresi yang baik hingga tidak terbentuknya heteroskedastisitas. Terjalin ataupun tidaknya heteroskedastisitas bisa dibuktikan dengan terlihat pada pola diagram. Apabila ada titik- titik yang membentuk sesuatu pola yang tertib hingga terjalin heteroskedastisitas. Kebalikannya, apabila titik- titik yang menyebar nampak tidak terdapat membentuk pola yang jelas semacam halnya titik tersebut menyebar di atas serta di dasar angka 0 pada sumbu Y, hingga tidak terbentuknya heteroskedastisitas

**Gambar 3.1 Hasil Uji Heteroskedastisitas**



(Sumber : Hasil Pengolahan Peneliti pada SPSS versi 26, 2021)

Berlandaskan oleh gambar diatas merupakan hasil uji heteroskedastisitas pada SPSS versi 26. Gambar tersebut terdapat titik-titik yang membentuk suatu pola yang teratur maka terjadi heteroskedastisitas, adapun pola tersebut menyebar di atas dan di atas angka 0 pada sumbu Y. Maka, dapat disimpulkan bahwa dalam model regresi ini terjadinya heteroskedastisitas.

### 3.4 Analisis Regresi Linear Sederhana

Pengujian regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh antar dua variabel yaitu, variabel Penggunaan Media (X) dan variabel Kebutuhan Informasi (Y). Pengaplikasian pada analisis ini, peneliti menggunakan model rumus regresi sebagai berikut:

$$Y = a + Bx$$

Keterangan :

Y : subyek variabel dependen yang ditafsirkan (Perubahan Perilaku)

a : nilai konstanta

b : nilai koefisien regresi

X : subyek variabel indenpenden (Pengaruh Gadget)

Pengolahan data pada analisis regresi linear sederhana peneliti juga menggunakan software perangkat lunak SPSS versi 26. Adapun hasil pengolahan analisis yang diperoleh dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 3.3 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana**

		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
Model		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1.613	2.420		.666	.506
	Pengaruh Gadget	.675	.062	.629	10.942	.000

a. Dependent Variable: Perubahan Perilaku



### 3.5 Koefisien Determinasi

Untuk mengukur seberapa besarnya kontribusi pengaruh gadget terhadap Perubahan Perilaku Anak pada Kelas 2 – 4 di SD Islam Terpadu Anni'mah, peneliti menggunakan analisis koefisien determinasi. Adapun pengaplikasian pada analisis ini, peneliti menggunakan rumus :

$$3.6 \quad KD = r^2 \times 100\%$$

Keterangan :

KD : Koefisien Determinasi

r : Nilai koefisien Korelasi

Nilai koefisien korelasi pada rumus diatas diperoleh dari hasil pengolahan data yang dilakukan dengan bantuan software perangkat lunak SPSS versi 26, sehingga diperoleh hasil :

**Tabel 3.4 Hasil Uji Koefisien Determinasi**

Model Summary <sup>b</sup>				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.629 <sup>a</sup>	.395	.392	5.14286

a. Predictors: (Constant), Pengaruh Gadget

b. Dependent Variable: Perubahan Perilaku

Berdasarkan perolehan analisis data pada tabel uji koefisien determinasi diatas, maka didapatkan hasil perhitungan :

$$\begin{aligned} KD &= r^2 \times 100\% \\ &= (0,629)^2 \times 100\% \\ &= 39,5\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, maka nilai koefisien determinasi diperoleh hasil angka sebesar 39,5%. Maka hal tersebut mendeskripsikan bahwa, kontribusi pengaruh variabel X Pengaruh Gadget memiliki nilai sebesar 39,5% terhadap variabel Y Prilaku Anak Pada Masa Pandemi Covid-19nya. Sedangkan sisanya sebesar 60,5% merupakan kontribusi faktor lain yang tidak diteliti peneliti dalam penelitian ini.

### 3.7 Uji T

Pengujian hipotesis pada uji T dilakukan untuk membuktikan ada atau tidaknya pengaruh variabel X terhadap variabel Y. pembuktian tersebut didasarkan pada hipotesis penelitian yang ditentukan :

Ho : Tidak terdapatnya pengaruh gadget terhadap perilaku anak selama masa pandemi covid-19 pada siswa kelas 2 – 4 di sekolah dasar islam terpadu anni'mah

Ha : Terdapatnya pengaruh gadget terhadap perilaku anak selama masa pandemi covid-19 pada siswa kelas 2 – 4 di sekolah dasar islam terpadu anni'mah

Adapun kriteria penerimaan ataupun penolakan dalam pengujian hipotesis pada uji T dibuktikan pada dasar pengambilan keputusan sebagai berikut :

- Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak, dimana adanya pengaruh variabel (X) “Pengaruh Gadget” terhadap variabel (Y) “Perubahan Perilaku” pada siswa kelas 2 -4 di sekolah dasar Islam Terpadu Anni'mah.
- Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima, dimana tidak adanya pengaruh variabel (X) “Pengaruh Gadget” terhadap variabel (Y) “Perubahan Perilaku” pada siswa kelas 2 -4 di sekolah dasar Islam Terpadu Anni'mah.

Pengujian hipotesis dibuktikan dengan menggunakan software perangkat lunak SPSS versi 26, sehingga diperoleh hasil :

**Tabel 3.5 Hasil Uji – T**

Coefficients <sup>a</sup>					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	1.613	2.420		.666	.506
Pengaruh Gadget	.675	.062	.629	10.942	.000

a. Dependent Variable: Perubahan Perilaku

Berdasarkan pada perolehan hasil pengolahan SPSS versi 26 pada Uji T, diperoleh nilai T-hitung pada variabel X Pengaruh Gadget sebesar 10.942 serta diperolehnya nilai signifikansi sebesar 0.000. jika menggunakan taraf signifikansi ( $\alpha$ ) dengan nilai 5% df 185, maka diperoleh nilai pada t-tabel sebesar 1,185. Sehingga berdasarkan hasil t-hitung dan t-tabel yang telah ditentukan, diperoleh hasil t-hitung (10,942) lebih besar dari t-tabel 1,185.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data, hasil penelitian, serta analisis data yang telah dilakukan peneliti tentang Pengaruh Gadget Terhadap Perilaku Anak Kelas 2-4 Pada Sekolah Dasar Islam Terpadu Anni'mah, maka diperolehnya kesimpulan untuk menjawab identifikasi masalah yang telah ditentukan dalam penelitian ini:

Adanya pengaruh positif antara pengaruh gadget (X) terhadap perilaku (Y). hal tersebut dibuktikan berdasarkan hasil uji-T. dimana hasil t-hitung (9,064) lebih besar dari t-tabel (1,183). Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh gadget dengan perilaku anak kelas 2-4 pada SD Islam Terpadu Anni'mah. Dilihat berdasarkan hasil perhitungan pada uji koefisien determinasi, besarnya nilai pengaruh yang diberikan variabel X Pengaruh Gadget memiliki nilai sebesar 31.02% terhadap variabel (Y) Perilaku Anak Pada Masa Pandemi Covid-19nya. Sedangkan sisanya sebesar 68,99% merupakan kontribusi faktor lain yang tidak diteliti peneliti dalam penelitian ini.

#### Referensi

- Fatimatussahroq, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Sosial Siswa Kelas V MII Mamba'ul Huda Ngabar Siman Ponorogo Tahun Pelajaran 2019/2020. *Ponorogo: institus Agama Islam Negeri Ponorogo*



- Hudaya, A. (2018) Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik. *Research and Development Journal of Education*, 89
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung

