

Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Perubahan Perilaku Remaja Kelas II di SMPN 3 Lamasi Tahun 2023

Sumiati Sumiati^{1*}, Dewiyanti Dewiyanti², Nurdiantisa Nurdiantisa³

^{1,2,3} Institut Kesehatan dan Bisnis Kurnia Jaya Persada

*e-mail: nsssumiatigo@gmail.com, dewiacara@gmail.com

Diterima Redaksi: 04-07-2023; Selesai Revisi: 17-07-2023; Diterbitkan Online: 18-7-2023

Abstrak

Gadget merupakan alat yang berukuran kecil, ringan dan praktis yang banyak digunakan disemua kalangan termasuk remaja untuk mencari informasi, komunikasi jarak jauh, belajar serta dapat menampilkan sebuah video dan gambar yang menarik. Namun siapa sangka, benda sekecil ini dapat memberikan dampak terhadap perilaku penggunanya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan *Gadget* dengan perubahan perilaku remaja kelas II di SMPN 3 Lamasi. Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif dengan pendekatan *cross-sectional* untuk mengungkapkan korelasi antar variabel. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh remaja kelas II di SMPN 3 Lamasi dengan sampel sebanyak 54 remaja yang diambil menggunakan metode *purposive sampling*. Analisis data dilakukan dengan uji statistik *Chi-Square*. Hasil penelitian diperoleh 43 (79.6%) remaja yang menggunakan *Gadget* dengan baik mengalami perubahan perilaku kearah positif dan hanya ada 2 (3.7%) remaja mengalami perubahan perilaku kearah negatif. Sedangkan remaja yang penggunaan *Gadget*-nya kurang baik dengan perubahan perilaku berubah positif tidak ada remaja, namun perilaku berubah negatif ada 9 (16.7%) remaja. Terdapat hubungan antara penggunaan *Gadget* dengan perubahan perilaku remaja, $P = 0.00 < \alpha = 0.05$. Kesimpulan dalam penelitian ini yaitu ada hubungan penggunaan *Gadget* dengan perubahan perilaku remaja kelas II di SMPN 3 Lamasi. Oleh karena itu, diharapkan kepala sekolah, tenaga pendidik dan orang tua bekerja sama membimbing dan mengawasi para remaja agar bijak dalam menggunakan *Gadget*.

Kata Kunci : Penggunaan *Gadget*, Perubahan Perilaku, Remaja

Pendahuluan

Di era globalisasi sekarang ini, kemajuan teknologi sudah tidak bisa dipisahkan dari kehidupan masyarakat. Komunikasi yang dulu memerlukan waktu yang lama dalam menyampaikan informasi kini dengan semakin majunya teknologi membuat segalanya menjadi sangat dekat dan tanpa jarak (Muchlis, et al., 2018). Dalam lima tahun terakhir, negara-negara berkembang yang menempati posisi teratas pengguna *Gadget* adalah Filipina dan peringkat kedua adalah Indonesia. Adapun di Amerika, banyak dari kalangan anak dan remaja sudah mengenal *Gadget* (Ishomuddin, 2016). Indonesia juga tidak kalah jauh dari perkembangan teknologi, penggunaannya bahkan tidak memandang usia baik orang tua, anak maupun remaja. Banyak dari kalangan remaja yang menggunakannya sebagai media belajar atau hiburan. Semakin menyebarnya teknologi informasi ini menyebabkan cepatnya terjadi perubahan kehidupan di kalangan masyarakat (Ulfah, 2020). Saat ini istilah yang paling ramai diperbincangkan dari perkembangan teknologi adalah *Gadget*. Pada awalnya *Gadget* digunakan sebagai alat

komunikasi jarak jauh tanpa perantara, namun seiring dengan perkembangannya juga dapat digunakan dalam mengakses internet, mendengarkan audio video, game, medsos, foto dan lainnya (Eka, 2019).

Kemudahan akses informasi ini cenderung memengaruhi perubahan pola pikir dan sikap remaja terhadap sebuah permasalahan. Kelompok yang tergolong dalam usia remaja, kemudahan akses informasi dapat memberikan ruang aktualisasi diri dan sebagai wadah bagi remaja untuk berekspresi dengan bebas. Akan tetapi masih banyak remaja yang tidak menggunakan *Gadget* sesuai dengan fungsinya (Zainal, et al., 2020). Minat masyarakat Indonesia dalam memanfaatkan internet baik melalui *Gadget* maupun komputer semakin berkembang khususnya di kalangan remaja. Aktivitas komunikasi yang paling banyak digunakan yaitu melalui jejaring sosial dan mengirim atau menerima email.

Data demografi menunjukkan bahwa remaja memiliki proporsi populasi yang besar dimana remaja merupakan agen perubahan (*agen of change*) dan dapat berkontribusi pada pembangunan bangsa. Salah satu aspek perkembangan yang dialami oleh remaja adalah perkembangan emosi. Emosi masa remaja awal mengalami tingkat emosional yang naik turun yang membuat perilaku remaja sulit menentukan tindakannya, hal ini dikarenakan remaja merupakan masa transisi atau peralihan. Remaja mudah mengungkapkan emosinya ketika ia merasa sedih dan bahagia dan biasanya diceritakan di media sosial (Khansa, et al., 2021). Bagi kelompok penduduk remaja, dampak positif dari globalisasi dapat memberikan ruang untuk mencapai keinginan serta dapat menjawab segala rasa keingintahuan mereka. Meskipun begitu, dampak negatif di era ini bisa saja mempengaruhi remaja seperti tercabutnya akar budayanya sendiri, merasa bangga dengan budaya asing, berubahnya gaya hidup serta munculnya perilaku berisiko dan permasalahan sosial lainnya. Mengingat saat ini, banyak orang tua yang membiarkan anak bermain *Gadget* dengan waktu dan konten yang tidak dibatasi karena kesibukannya sehingga dalam kondisi ini dapat mengakibatkan anak dan remaja kecanduan dalam bermain *Gadget* (Azimah, 2020).

Data *Global Web Index* menunjukkan bahwa perkembangan jumlah pengguna internet di negara-negara berkembang, dimana posisi teratas ditempati oleh Filipina dengan pengguna sebanyak 531%, Indonesia sebanyak 430% kemudian diikuti oleh Afrika Selatan 474% dan India 230% (Ishomuddin, 2016).

Berdasarkan data yang diperoleh direktur jenderal aplikasi informatika Bambang Heru Tjahjono, saat ini pengguna internet di Indonesia sekitar 80-100 juta. Pengguna yang berumur 15-40 tahun mencapai 68%. Sedangkan pengguna yang berumur dibawah 15 tahun sebanyak 10% dan sisanya pengguna umur 40 tahun keatas (KOMINFO, 2016). Data dari APJII (Asosiasi Penyelenggara Internet Indonesia) menunjukkan bahwa pengguna internet sudah mencapai 64,8% dari jumlah penduduk Indonesia yang artinya jika pada tahun 2018 jumlah penduduk Indonesia 264,16 jiwa, maka total pengguna internet sudah mencapai 17,17 juta. Dari sekian pengguna internet tersebut, ternyata pengaksesnya lebih dominan dari generasi milenial (20-34 tahun) dan usia (10-19 tahun) (Azimah, 2020). Adapun pada tahun 2019, persentase penduduk yang menggunakan telepon selular terus mengalami peningkatan sebesar 63,53%. Pertumbuhan penggunaan telepon selular diikuti juga dengan pertumbuhan kepemilikan komputer dan kepemilikan akses internet dalam rumah tangga mencapai angka 18,78% kepemilikan komputer dan 73,75% untuk kepemilikan akses internet dalam rumah tangga. Sebaliknya, pengguna telepon tetap kabel dalam rumah tangga mengalami penurunan dari tahun ke tahun, pada tahun 2015 persentase rumah tangga yang memiliki telepon kabel sekitar 4,01%, kemudian pada tahun 2019 turun menjadi 2,09% (BPS, 2019). Di Sulawesi Selatan jumlah pendidik yang memiliki ponsel pada bulan Desember mencapai 128.152 orang dan didalamnya termasuk pendidik kota Palopo sebanyak 2.764 orang serta pendidik kabupaten Luwu sebanyak 5.419 orang. Adapun pengguna ponsel di kalangan SMP khususnya kota Palopo sebanyak 612 orang dan kabupaten Luwu sebanyak 1.358 orang, sedangkan jumlah keseluruhan di Sulawesi Selatan yang menggunakan

ponsel yaitu sebanyak 26.877 pendidik SMP (Kemendikbud, 2021).

Dampak perubahan sosial dari adanya *Gadget* dapat dilihat dari fenomena-fenomena perubahan perilaku yang berasal dari cara siswa maupun remaja dalam menggunakan *Gadget* yang semakin beragam dan menonjol. Menurut (Sulistiyorini, 2021) perubahan perilaku tersebut dapat terlihat dari pergaulan sehari-hari siswa seperti kurang peduli dengan lingkungan, terlalu asyik dengan dirinya sendiri karena sibuk memainkan *Gadget*. Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Baderi & Dessy (2020) menunjukkan bahwa ada hubungan *Gadget addiction* terhadap emosi dan perilaku remaja. Kemudian menurut Muchliz & Nurainiah (2018) menjelaskan bahwa *handphone* dapat berpengaruh terhadap interaksi sosial remaja.

Berdasarkan hasil observasi awal di lingkungan dimana banyak anak-anak yang bersekolah di SMPN 3 Lamasi yaitu di Dusun Borai, hampir semua remaja yang memiliki *Gadget* mengalami perubahan perilaku seperti lebih fokus pada *Gadget*, suka menunda-nunda apa yang diperintahkan bahkan tidak fokus dengan apa yang ia kerjakan, serta tidak memperhatikan orang yang berada disekitarnya. Hasil observasi kedua diperoleh dari hasil wawancara dengan salah satu guru mengatakan bahwa pada jam pelajaran siswa cenderung asyik menggunakan *handphone* baik ketika guru sedang menerangkan maupun ketika tidak berada di kelas. Adapun ketika jumat bersih, ada yang mencabut rumput sambil bermain *handphone*, berfoto-foto, chatngan, bolos, nongkrong di kantin bermain game. Selain itu, hasil wawancara dari salah satu siswa di kelas 2 mengatakan bahwa dari 27 siswa terdapat sekitar 15 siswa yang menggunakan *Gadget* saat jam proses belajar berlangsung. Ada yang menggunakan untuk mencari materi dan juga digunakan untuk *chattingan* ketika ada pesan masuk dari teman. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti tentang Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Perubahan Perilaku Remaja Kelas 2 di SMPN 3 Lamasi Kecamatan Walenrang Utara.

Metode

Jenis penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan *cross-sectional* yang bertujuan untuk mengungkapkan korelasi antara variabel bebas dan variabel terikat. Pengumpulan informasi pada variabel bebas dan variabel terikat dilakukan bersamaan. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Perubahan Perilaku Remaja Kelas 2 di SMPN 3 Lamasi. Populasi merupakan kumpulan atau keseluruhan dari subjek penelitian (Ramdhan, 2021). Jadi, Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 2 SMPN 3 Lamasi yang berjumlah 118 siswa. Sampel adalah sebagian dari populasi yang akan diteliti (Ramdhan, 2021). Sampel pada penelitian ini adalah sebagian remaja gabungan dari kelas 2a dan 2b sebanyak 54 siswa, dimana kelas 2a (27 siswa) dan 2b (30 siswa). Seseorang dapat dijadikan sebagai sampel karena peneliti menganggap orang tersebut memiliki informasi dan memenuhi kriteria yang diperlukan untuk penelitian. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *purposive sampling* yaitu pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan dan tujuan tertentu.

Hasil

Selanjutnya dilakukan pengujian Bivariat, yakni menguji apakah terdapat hubungan yang signifikan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Pengujian analisis bivariat dilakukan menggunakan uji *chi-square*.

Tabel 1
Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Perubahan Perilaku Remaja di SMPN 3 Lamasi

Penggunaan <i>Gadget</i>	Perubahan Perilaku				Total		P Value
	Berubah Positif		Berubah Negatif				
	N	%	N	%	N	%	
Baik	43	79.6	2	3.7	45	83.3	0.00
Kurang Baik	0	0.0	9	16.7	9	16.7	
Jumlah	43	79.6	11	20.4	54	100	

Tabel diatas menunjukkan responden yang penggunaan *Gadget*-nya baik dengan perubahan perilaku berubah positif sebanyak 43 remaja (79.6%) dan yang perilaku berubah negatif hanya ada 2 remaja (3.7%). Sedangkan pada responden yang penggunaan *Gadget* kurang baik dengan perubahan perilaku berubah positif tidak ada, dan perilaku berubah negatif ada 9 remaja (16.7%).

Berdasarkan hasil uji chi-square diperoleh nilai $P = 0.00 < \alpha = 0.05$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa ada hubungan penggunaan *Gadget* dengan perubahan perilaku remaja kelas II di SMPN 3 Lamasi.

Pembahasan

1. Penggunaan *Gadget*

Gadget merupakan alat yang berukuran kecil, ringan dan mudah dibawa kemana saja yang bisa digunakan untuk mencari informasi, komunikasi jarak jauh, lokasi dan hiburan. Berdasarkan hasil penelitian dari 54 remaja diperoleh mayoritas responden menggunakan *Gadget* dengan baik sebanyak 45 remaja (83.3%). Penggunaan *Gadget* yang baik sesuai dengan fungsinya dapat memberikan dampak positif bagi penggunaannya, begitupun sebaliknya jika penggunaan *Gadget* kurang baik maka bisa saja memberikan dampak negatif bagi penggunaannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Syahyudin (2019) yang berjudul Pengaruh *Gadget* Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa bahwa *Gadget* adalah suatu media yang dapat digunakan sebagai alat komunikasi terbaru. Perkembangan *Gadget* yang sangat cepat semakin mempermudah proses komunikasi dalam kehidupan manusia dan pencarian informasi yang luas. Adapun menurut Dalilah (2019) dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Siswa, *Gadget* dapat berpengaruh positif jika pengguna menggunakannya dengan seharusnya, tetapi *Gadget* juga dapat berpengaruh negatif jika disalahgunakan.

Menurut asumsi peneliti berdasarkan hasil penelitian dan yang bersumber dari bahan bacaan masih banyak remaja yang menggunakan *Gadget* sesuai dengan semestinya seperti untuk belajar, mencari informasi yang penting dan tidak mengakses konten secara bebas. Meskipun mereka menggunakan *Gadget* untuk chattingan dan telfonan tetapi pada saat proses belajar mengajar digunakan untuk belajar. Kadang-kadang mereka juga menggunakannya untuk bermain game online saat jam istirahat. Meskipun kebanyakan memberikan dampak positif pada siswa, namun dengan terbiasanya mereka menggunakan *Gadget* di sekolah terutama dalam proses belajar tidak menutup kemungkinan bisa saja mereka juga membuka media sosial, *update* status dan lainnya, bahkan bisa saja membuat mereka ketagihan karena menggunakannya lebih dari 2 jam perhari.

Sulistyorini (2021) dalam penelitian yang berjudul Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perubahan Perilaku Siswa juga berpendapat dengan adanya *Gadget*, siswa lebih mudah berkomunikasi dengan orang lain dan mempererat hubungan silaturahmi dengan teman

atau saudara bahkan juga bisa digunakan sebagai sumber belajar atau *mobile learning*. Dalam hal ini tentu siswa lebih mudah dan cepat mendapatkan informasi dari pada harus pergi ke perpustakaan untuk membaca buku.

2. Perubahan Perilaku Remaja

Perilaku merupakan tindakan yang dilakukan oleh individu itu sendiri yang dapat berupa berjalan, marah, emosi, berbicara, berpakaian, dan juga berfikir. Hasil penelitian yang dilakukan dari 54 responden didapatkan mayoritas remaja yang berperilaku berubah positif sebanyak 43 remaja (79.6%). Perilaku berasal dari dorongan dalam diri manusia/individu dan dorongan tersebut merupakan usaha untuk memenuhi kebutuhan yang ada dalam diri sehingga menyebabkan individu melakukan sebuah tindakan yang sesuai dengan tujuan dalam diri.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dalilah (2019) yang berjudul Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Siswa didapatkan perilaku siswa di SMA Darussalam masih tergolong baik disebabkan oleh banyak siswa yang memanfaatkan *Gadget* sesuai fungsinya seperti untuk belajar, aktif berkomunikasi secara langsung dengan teman maupun gurunya. Penelitian lain yang dilakukan oleh Mayeni (2019) yang berjudul Dampak Perkembangan Teknologi di Kalangan Remaja Dilihat dari Nilai-Nilai Karakter didapatkan *Gadget* bagi remaja di SMAN 2 Linggo Sari memberikan proses belajar yang baik seperti memudahkan dalam mencari pengetahuan yang luas dan pembelajaran menggunakan aplikasi sangat menarik bagi siswa.

Menurut asumsi peneliti perilaku remaja di SMPN 3 Lamasi masih dalam kategori baik dan positif karena dipengaruhi oleh faktor dimana mereka menggunakan *Gadget* dengan baik sesuai fungsinya. Sebagian besar remaja meletakkan *Gadget* ketika berkumpul dengan teman dan pada saat berkumpul dengan keluarga serta berjalan tidak sambil memainkan *Gadget* dan tetap memperhatikan lingkungan. Akan tetapi penggunaan *Gadget* pada siswa tetap harus diperhatikan karena semakin sering dan lama mereka menggunakan tanpa aturan maka dapat menyebabkan pengguna ketagihan apalagi pada hasil kuesioner kebanyakan dari mereka menggunakan untuk chatting, telfon, bermain game dan update status serta sebagian dari mereka kadang-kadang menggunakannya untuk mencari jawaban saat ulangan.

3. Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Perubahan Perilaku Remaja

Remaja merupakan masa transisi, perubahan atau peralihan dari kanak-kanak menjadi masa dewasa yang mencakup perubahan fisik maupun psikis. Masa ini merupakan masa dimana remaja penuh dengan perasaan emosi dan ketidakstabilan fikiran sehingga remaja lebih mudah dipengaruhi. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan responden yang penggunaan *Gadget*-nya baik dengan perubahan perilaku kearah positif sebanyak 43 remaja (79.6%) dan yang perilakunya berubah negatif hanya ada 2 remaja (3.7%). Sedangkan responden yang penggunaan *Gadget*-nya kurang baik dengan perubahan perilaku kearah positif tidak ada, dan perilaku berubah negatif ada 9 remaja (16.7%). Hasil uji chi-square diperoleh nilai $P = 0.00 < \alpha = 0.05$.

Remaja cenderung mudah dipengaruhi oleh lingkungan luar, terutama pada remaja yang menggunakan *Gadget*. Dengan *Gadget*, remaja lebih mudah mengakses atau mencari informasi tentang dunia luar sehingga remaja dapat mengikuti gaya budaya luar seperti cara berpakaian, berbicara, berjalan dan lainnya. Adapun pola komunikasi dengan lingkungan menjadi kurang dikarenakan remaja lebih asik dengan *Gadget* sehingga remaja cenderung menjadi pribadi yang anti sosial. Namun bila remaja bijak dalam menggunakan *Gadget*, maka akan memberikan dampak positif. Bijak dalam penggunaan *Gadget* yang dimaksud seperti membatasi penggunaan *Gadget*, menggunakannya sesuai dengan fungsinya (belajar, usaha, mencari informasi) serta tetap bersosialisasi secara *offline*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Asroni (2022) dengan judul Perubahan Perilaku Remaja Pengguna *Gadget* di Desa Maguwan Ponorogo didapatkan bahwa mayoritas remaja yang berstatus pelajar di desa maguwan menggunakan *gadget* untuk berbagai keperluan seperti belajar, mendapatkan

informasi, komunikasi, online shop melalui media aplikasi yang tersedia, serta bermain game. Mereka menggunakan *Gadget* untuk mengerjakan tugas sekolah serta bebas mencari berbagai ilmu pengetahuan tentang pendidikan, politik, pengetahuan umum serta agama

Berkembangnya *Gadget* dengan pesat disertai dengan banyak fitur-fitur yang tersedia dapat lebih menarik pengguna untuk memiliki *Gadget*. Salah satu keuntungan dari *Gadget* yaitu dapat digunakan sebagai alat komunikasi jarak jauh dan cepat akan tetapi tanpa disadari *Gadget* dapat mengurangi interaksi secara langsung baik dengan orang dekat maupun di lingkungan karena terlalu sibuk memainkan *Gadget*. Namun komunikasi tetap berjalan lancar karena dapat terhubung dengan orang yang jauh sehingga terus mempererat hubungan silaturahmi dengan keluarga dan teman.

Dengan adanya *Gadget* dapat memberikan dampak positif terhadap perilaku remaja seperti menambah rasa penasaran remaja tentang informasi terbaru saat ini, menjalin komunikasi yang baik dengan teman, membantu orang tua berjualan, berkreasi dengan memanfaatkan internet dan media sosial. Perubahan yang lain terjadi pada remaja di sekolah menurut penelitian Sulistyorini (2021) yang berjudul Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perubahan Perilaku Siswa yaitu ketika akan mengerjakan tugas mereka hanya mengetik dan mencari di internet lalu melakukan *copy paste* tanpa harus sibuk mencari dan membaca buku. Dampak positif lainnya menurut Gabriela (2021) dalam penelitiannya yang berjudul Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Perilaku Anak Remaja Masa Kini yaitu menambah semangat belajar remaja dan lebih mudah memahami pelajaran melalui video pembelajaran tentang perilaku sopan santun, saling menghargai, memaafkan dan saling menolong.

Selain sebagai media pembelajaran, pemanfaatan *Gadget* oleh remaja juga digunakan sebagai media hiburan untuk menghilangkan sebagian stres dari tugas-tugas sekolah. Hal ini sesuai dengan hasil kuesioner no 4 dan no 6 menunjukkan bahwa siswa remaja kadang-kadang menggunakan *Gadget* untuk chattingan, teleponan, update status bahkan bermain game.

Walaupun *Gadget* memiliki banyak kelebihan, tetapi jika tidak bijak dalam menggunakannya maka dapat juga memberikan dampak negatif yang cukup mengganggu aktifitas sehari-hari remaja karena keasikan oleh fitur-fitur yang tersedia dan apabila terbiasa menggunakan dalam durasi yang lama. Hal ini sejalan dengan pendapat Syahyudin (2019) dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh *Gadget* Terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa, bahwa Intensitas penggunaan *Gadget* tidak terlepas dari aplikasi yang ditawarkan, yang artinya semakin menarik fitur dan aplikasi yang ditawarkan semakin remaja lupa pada waktu dan aktifitas sosial lainnya. Menurut Arifin (2015) ada beberapa perilaku yang dapat dilihat dari remaja pengguna *Gadget* yaitu sikap introvert, sulit konsentrasi pada dunia nyata, kurang bergaul dengan lingkungan sekitar dan penyimpangan sosial. Pendapat tersebut menerangkan bahwa ada dampak negatif yang dapat terjadi pada remaja bila tidak menggunakan *Gadget* sesuai fungsinya.

Menurut asumsi peneliti *Gadget* yang digunakan dengan baik dan bijak akan memberikan dampak positif bagi penggunaannya. Mayoritas remaja menggunakan *Gadget* untuk kepentingan mencari informasi, mengerjakan tugas, belajar melalui aplikasi serta bermain game. Dengan adanya metode-metode pembelajaran yang baru dapat menarik perhatian dan minat remaja untuk mengikuti pembelajaran tersebut. Remaja juga lebih mudah mengakses informasi pengetahuan yang ia minati serta bisa menambah banyak teman melalui jejaring sosial. Meski demikian bukan berarti penggunaan *Gadget* yang baik selalu ke arah yang positif. Seperti pada hasil penelitian ada 2 remaja yang berubah ke arah negatif hal ini disebabkan karena penggunaan *Gadget* lebih dari 2 jam, chattingan dan bermain game untuk menghibur diri sehingga dapat menyebabkan ketagihan dan lupa waktu dan akhirnya mengakibatkan perubahan kearah negatif sesuai dengan bahan hasil bacaan peneliti.

Simpulan

Berdasarkan hasil dari analisa data dan pembahasan hasil penelitian Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Perubahan Perilaku Remaja Kelasa II di SMPN 3 Lamasi, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Responden yang menggunakan *Gadget* dengan baik sebanyak 45 remaja (83.3%) sedangkan responden dengan penggunaan *Gadget* kurang baik hanya ada 9 remaja (16.7%)
2. Responden dengan perubahan perilaku yang berubah positif sebanyak 43 remaja (79.6%) sedangkan responden dengan perubahan perilaku yang berubah negatif hanya 11 remaja (20.4%).
3. Hasil uji chi-square diperoleh nilai $P = 0.00 < \alpha = 0.05$ yang artinya ada hubungan penggunaan *Gadget* dengan perubahan perilaku remaja kelas II di SMPN 3 Lamasi.

Daftar Pustaka

- Adi, R. (2015). *Aspek Hukum dalam Penelitian*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Asroni, I., & Ajhuri, K. F. (2022). Perubahan Perilaku Remaja Pengguna Gadget di Desa Maguwan Ponorogo. 3 (4).
- Azimah, Z. (2020). *Diet & Detoks Gadget*. Jakarta Selatan: Noura Books.
- BPS. (2019). *Statistik Telekomunikasi Indonesia*. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Dewi, M., & Ulfah, M. (2021). *Buku Ajar Remaja & Pranikah Untuk Mahasiswa Profesi Bidan*. Malang: Universitas Brawijaya Press.
- Eka, A. (2019). *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. Serayu Publishing.
- Gabriela, J., & Mau, B. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Anak Remaja Masa Kini. 5 (103).
- Gainau, M. B. (2021). *Perkembangan Remaja dan Problematikanya*. Yogyakarta: PT KANISUS.
- Hidayat, U. S. (2021). *Urgensi Penguatan Pendidikan Karakter Dalam Menyiapkan Generasi Emas 2045*. Sukabumi: NUSAPUTRA PRESS.
- Irwan. (2018). *Etika Dan Perilaku Kesehatan*. Yogyakarta: Cv. Absolute Media.
- Ishomuddin. (2016). *Pembangunan Sosial dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean*. Pamekasan: Duta Media Publishing.
- Ismi, Z., & Ritanti. (2021). *Kecanduan Game Online pada Remaja Dan Penanganannya*. Media Sains Indonesia.
- Kemendikbud. (2021). *Jumlah Pendidik (SMP) Menurut Klasifikasi Verval Ponsel Tiap Kab/Kota Di Prov. Sulawesi Selatan*. Sulawesi Selatan: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Khansa, F. A., & dkk. (2021). *Perkembangan Anak & Remaja di Era Digital*. Yogyakarta: Bintang Semesta Media.
- KOMINFO. (2016, 02 12). Anak-Anak Pengguna Internet Terus Bertambah. p. 1.
- Lubis, N. L. (2016). *Psikologi Kespro "Wanita & Perkembangan Reproduksinya"*. Jakarta: KENCANA.
- Mayeni, R., Syafti, O., & Sefrinal. (2019). Dampak Perkembangan Teknologi di Kalangan Remaja dilihat dari Nilai-Nilai Karakter. 7 (243).
- Muchlis, A., & Nurainiah. (2018). Pengaruh Penggunaan Handphone terhadap Interaksi Sosial Remaja di Desa Dayah Meunara Kecamatan Kutamakmur Kabupaten Aceh Utara. *Jurnal Al-Ijtima'iyah*, 20-21.
- Mustayah, Kasiati, & Retnowati, L. (2022). *Bahan Ajar Psikologi untuk Keperawatan*. Pekalongan: Penerbit NEM.

- Octavia, S. A. (2020). *Motivasi Belajar dalam Perkembangan Remaja*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Olivia, S. (2015). *Deteksi Dini Psikologi Balita Hingga Manula*. Jakarta: Gramedia.
- P, I. M., & Cahyaningrum, I. (2019). *Cara Mudah Memahami Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Ramadhan, M. (2021). *Metode Penelitian*. Surabaya: Cipta Media Nusantara.
- Risnaedi, A. S. (2021). *Konsep Penanggulangan Perilaku Menyimpang Siswa*. Jawa Barat: Penerbit Adab.
- Sauludin, O. (2021). *Teknologi (Meningkatkan atau Memenjarakan Kreativitas Anak?)*. Alineaku.
- Sinaga, L. R., & dkk. (2021). *Pendidikan Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Yayasan Kita Menulis.
- Sulistiyorini, Z. B. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perubahan Perilaku Siswa. *Jurnal Exponential*, 207.
- Syahyudin, D. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa. *Volume 2* (276).
- Ulfah, M. (2020). *Digital Parenting*. Tasikmalaya: EDU PUBLISHER.
- Wulan, A. N., Dianti, I. R., Anas, D. Z., Ilmi, F. M., Qur'aniyah, I. A., Sari, N. E., et al. (2022). *Literasi Teknologi di Era Disrupsi*. Semarang: Alinea Media Dipantara.
- Yuliani, M., Simarmata, J., Mahawati, S. S., Sudra, R. I., Irawan, H. D., Muttaqin, et al. (2020). *Pembelajaran Daring untuk Pendidikan : Teori dan Terapan*. Yayasan Kita Menulis.
- Zainal, F., Agustina, S., Puguh, P., & Andhika, A. B. (2020). *Remaja dan Perilaku Berisiko Di Era Digital : Penguatan Peran Keluarga*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.