

Hubungan Intensitas Penggunaan *Handphone* Selama *Pandemic Covid-19* dengan Perilaku Sosial Anak Remaja di SMP Gunungjati Kembaran

Windasari Dwi Yuliana¹, Siti Haniyah², Etika Dewi Cahyaningrum³

^{1,2,3} Program Studi Sarjana Keperawatan, Fakultas Kesehatan, Universitas Harapan Bangsa

¹windasaridwiuliana020799@gmail.com, ²sitihaniyah@uhb.ac.id, ³etika.dewi@gmail.com

ABSTRACT

Adolescence is a period of transition from children to adulthood in the age range of 10 to 21 years, the characteristics that can be seen are changes in physical, social, cognitive, linguistic, and creative. In the era of globalization, teenagers can use cellphones, currently the world is experiencing a Coronavirus Disease-19 (COVID-19) pandemic, so the government and schools recommend distance learning activities using cellphones and other electronics so that there is an increase in the intensity of cellphone use which can affect social behavior such as antisocial behavior, vandalism, impoliteness and rule-breaking, quarreling, quarreling, mocking, competition. The purpose of the study was to determine the relationship between the intensity of cellphone use during the COVID-19 pandemic with the social behavior of teenagers at Gunungjati Kembaran Junior High School. This type of research is quantitative using a cross sectional approach. The sample used was 86 respondents with a total sampling technique. The instrument used was filling out measuring instruments in the form of a questionnaire on the intensity of cellphone use during the COVID-19 pandemic and social behavior. The results showed 0.008 because Sig. (2-tailed) < from 0.05, it means that there is a relationship between the intensity of cellphone use during the COVID-19 pandemic and negative social behavior, namely -0.286 which means that the higher the intensity of cellphone use during the COVID-19 pandemic, the lower Social behavior in the category of being in a bad direction for teenagers at Gunungjati Kembaran Junior High School.

Keywords: *Teenagers, Intensity of Handphone Use, Social Behavior*

ABSTRAK

Remaja adalah masa peralihan dari anak-anak menuju masa dewasa rentang usia 10 sampai 21 tahun karakteristik yang dapat dilihat terjadi perubahan pada fisik, sosial, kognitif, bahasa, dan kreatif. Era globalisasi remaja dapat menggunakan handphone, saat ini dunia sedang mengalami pandemic Coronavirus Disease-19 (COVID-19), sehingga pemerintah maupun sekolah menganjurkan untuk melakukan kegiatan pembelajaran jarak jauh yang menggunakan handphone dan elektronik lainnya sehingga terjadinya peningkatan intensitas penggunaan handphone yang dapat berpengaruh pada perilaku sosial seperti perilaku antisosial, merusak barang, ketidaksopaan dan pelanggaran aturan, berselisih, bertengkar, mengejek, persaingan. Tujuan penelitian untuk mengetahui hubungan intensitas penggunaan handphone selama pandemic COVID-19 dengan perilaku sosial anak remaja di SMP Gunungjati Kembaran. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif menggunakan pendekatan cross sectional. Sampel yang digunakan 86 responden dengan teknik total sampling. Instrumen yang digunakan adalah pengisian alat ukur berupa kuesioner intensitas penggunaan handphone selama pandemic COVID-19 dan perilaku sosial. Hasil penelitian menunjukkan 0,008 karena Sig. (2-tailed) < dari 0,05 maka artinya ada hubungan antara intensitas penggunaan handphone selama pandemic COVID-19 dengan perilaku sosial bernilai negatif, yaitu -0,286 yang dapat diartikan bahwa bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan handphone selama pandemic COVID-19 akan semakin menurunnya perilaku sosial dalam kategori sedang menuju kearah kurang baik anak remaja di SMP Gunungjati Kembaran.

Kata kunci: *Anak Remaja, Intensitas Penggunaan Handphone, Perilaku Sosial*

PENDAHULUAN

Remaja adalah masa peralihan dari anak-anak menuju masa dewasa. Rentang Usia remaja adalah 10 tahun sampai 21 tahun menurut beberapa ahli karakteristik yang bisa dilihat adalah banyak perubahan pada fisik, sosial, kognitif, bahasa, dan kreatif (Diananda, 2019). Salah satu karakteristik remaja adalah memilih pergaulan yang cenderung lebih bebas tanpa terbelenggu aturan sekolah. Lingkungan pergaulan remaja di sekolah mempengaruhi perilaku sosial mencoba minum-minum keras, menonton video porno, antisosial, kurangnya interaksi dengan orang lain. Era globalisasi remaja dapat menggunakan *handphone* atau gadget untuk mengakses berbagai jenis informasi diberbagai dunia termasuk informasi gaya hidup, berbicara dengan bahasa alay dan pergaulan keseharian mulai berubah. (Krisnaningrum & Atmaja, 2017).

Untuk Indonesia, dari total 272,1 juta penduduk, pengguna internet mencapai 175,4 juta jiwa. Menariknya, jumlah *handphone* atau *smartphone* yang terkoneksi mencapai 338,2 juta unit, hampir dua kali lipat jumlah pengguna internet. Dimana orang Indonesia punya lebih dari satu *handphone* atau *smartphone*. Sedangkan jumlah pengguna sosial media mencapai 160 juta jiwa. Januari 2019, pada Januari 2020, jumlah pengguna internet meningkat 17 persen (bertambah 25 juta jiwa) dari tahun lalu. *Smartphone* yang terkoneksi juga bertambah 15 juta unit atau 4,6 persen. Ada pun jumlah pengguna sosial media bertambah 12 juta jiwa atau naik 8,1 persen (Arisandi, 2020).

Saat ini dunia sedang menghadapi pandemic *Coronavirus Disease 2019* (COVID-19) yang memiliki tingkat penularan yang cukup tinggi di berbagai belahan dunia sehingga *World Health Organization* (WHO) akhirnya menetapkan status pandemi untuk penyakit infeksi ini. Sehingga beberapa negara untuk menerapkan kebijakan lockdown dalam rangka mencegah penyebaran virus ini secara luas dan

masif (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2020).

Indonesia tanggal 30 Juni 2020 Kementerian Kesehatan melaporkan 56.385 kasus konfirmasi COVID-19 dengan 2.875 kasus meninggal (CFR 5,1%) yang tersebar di 34 provinsi, sehingga pemerintah Indonesia membuat kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Hal tersebut membuat remaja atau peserta didik libur dari kegiatan tatap muka di sekolah/kampus dengan menggantikannya dengan metode pembelajaran *online* (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2020).

Berlakunya Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia No. 4 Tahun 2020 tentang pembelajaran jarak jauh guna mencegah penyebaran COVID-19. Pembelajaran daring tentu saja akan berpengaruh pada perilaku sosial emosional seperti kurang disiplin dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru di sekolah, kurangnya interaksi dengan teman, bosan, sedih, rindu dengan teman dan guru, agresif, gangguan emosi, kepercayaan diri akan turun (Kusuma & Sutapa, 2020).

Penggunaan *handphone* pada anak remaja dapat memberikan dampak positif maupun negatif. Dampak positif dapat meningkatkan kreativitas dan daya pikir anak, adapun dampak negatif seperti pembangkangan, agresi, berselisih atau bertengkar, mengejek, persaingan, kerja sama, tingkah laku berkuasa, mementingkan diri sendiri. Di masa pandemi seperti ini anak akan menghabiskan waktunya untuk bermain gadget dibandingkan untuk belajar sehingga peran orang tua sangat penting dalam mengawasi durasi penggunaan *smartphone* (Gunawan, 2017).

Intensitas penggunaan *smartphone* dapat membatasi interaksi maupun komunikasi, hilangnya budaya tatap muka yang lebih menyenangkan berinteraksi menggunakan *smartphone* dari pada bertemu secara langsung dan tidak memperhatikan kondisi sekitarnya sehingga interaksi terhadap lingkungan sekitarnya maupun dengan orang lain semakin berkurang (Musdalifah & Indriani, 2017). Intensitas penggunaan

smartphone berpengaruh terhadap sikap acuh terhadap lingkungan sekitar (Munatirah & Anisah, 2018).

Hasil penelitian intensitas penggunaan *handphone* dapat berpengaruh pada munculnya perilaku antisosial pada remaja, merusak barang, ketidaksopaan dan pelanggaran aturan yang cukup serius. Pada saat ini remaja menganggap perilaku seperti menampar atau berkelahi adalah sesuatu yang wajar. Dalam masa ini pengawasan orang terhadap anak remaja sangat perlu dilakukan sehingga pengaruh-pengaruh negatif yang ditimbulkan dari penggunaan *smartphone* ini dapat dikurangi (Wahyuningsih, 2017).

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada bulan Maret tahun 2021, menurut guru di SMP Gunungjati Kembaran mengatakan perilaku siswa/siswi saat pelajaran adalah kurang fokus dalam pembelajaran, mengobrol dengan teman, mengantuk, jika diskusi ada beberapa siswa tidak aktif, ada beberapa siswa yang masih saja belum bisa menyampaikan pendapatnya atau bahkan mengajukan pertanyaan, siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, kurang disiplin, ada siswa sebagian yang tidak mengumpulkan tugas dan di SMP Gunungjati Kembaran diperbolehkan membawa *handphone* ke sekolah sebagai alat bantu dalam mencari materi dan sebagai alat komunikasi dalam pemberian informasi, terkadang siswa/siswi menyalahgunakan penggunaan *handphone* untuk bermain game, ada siswa yang merokok, bolos sekolah atau tidak berangkat sekolah. Sekolah mengadakan jadwal tersendiri untuk melakukan pemeriksaan *handphone* apakah terdapat konten-konten yang tidak pantas di *handphone* tersebut.

Berdasarkan pemaparan masalah di atas, maka perlu dilakukan telaah tentang "Hubungan Intensitas Penggunaan *Handphone* Selama *Pandemic* COVID-19 Dengan Perilaku Sosial Anak Remaja Di SMP Gunungjati Kembaran".

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian kuantitatif rancangan deskriptif dengan pendekataan *cross sectional*. Sampel dalam penelitian ini

adalah anak remaja di SMP Gunungjati Kembaran sebanyak 86 dengan total *sampling* menggunakan rumus slovin. Instrumen penelitian menggunakan alat ukur berupa kuesioner intensitas penggunaan *handphone* selama *pandemic* COVID-19 mengadopsi dari Syah (2018) dan kuesioner perilaku sosial mengadopsi dari Winarni (2020) yang dimodifikasi oleh peneliti adalah kuesioner perilaku sosial sejumlah 20 pertanyaan dengan hasil $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan r_{tabel} signifikansi 0,05 untuk 20 responden adalah 0,444 sehingga dinyatakan valid dan hasil reliabilitas variabel perilaku sosial adalah 0,928 sehingga dinyatakan reliabel dengan tingkatan sangat tinggi. Analisis data univariat menggunakan distribusi frekuensi dan analisis bivariat menggunakan korelasi rank spearman untuk mengetahui hubungan dua variabel.

HASIL

Penelitian ini telah dinyatakan layak etik oleh Komisi Etik Penelitian Universitas Harapan Bangsa dengan nomor B.LPPM-UHB/482/08/2021 dan diberikan *informed consent* kepada responden bersamaan dengan kuesioner sebagai instrumen melalui *google form*.

1. Karakteristik responden berdasarkan usia dan jenis kelamin di SMP Gunungjati Kembaran.

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden

Variabel	f	%
Usia		
a. 12-15 tahun	81	94,2
b. 15-18 tahun	5	5,8
Jenis kelamin		
a. Laki-laki	38	44,2
b. Perempuan	48	55,8
Total	58	100

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukan bahwa usia responden sebagian besar pada kategori usia 12-15 tahun sejumlah 81 responden (94,2%), jenis kelamin responden sebagian besar perempuan sejumlah 48 responden (55,8%).

2. Intensitas penggunaan *handphone* selama *pandemic* COVID-19 di SMP Gunungjati Kembaran.

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Intensitas Penggunaan *Handphone* Selama *Pandemic* COVID-19

Intensitas Penggunaan <i>Handphone</i> Selama <i>Pandemic</i> COVID-19	f	%
Tinggi	47	54,7
Sedang	38	44,2
Rendah	1	1,2
Total	58	100

Berdasarkan tabel 4.2 menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *handphone* selama *pandemic* covid-19 di SMP Gunungjati Kembaran paling tinggi pada responden sejumlah 47 responden (54,7%), sedang sejumlah 38 responden (44,2%) dan rendah sejumlah 1 responden (1,2%)

3. Perilaku sosial pada anak remaja di SMP Gunungjati Kembaran.

Tabel 3 Distribusi Frekuensi Perilaku Sosial

Perilaku Sosial	f	%
Baik	15	17,4
Sedang	67	77,9
Kurang baik	4	4,7
Total	58	100

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa perilaku sosial sebagian besar pada kategori sedang sejumlah 67 responden (77,9%), kategori baik sejumlah 15 (17,4%) responden dan kategori kurang baik sejumlah 4 responden (4,7%).

4. Analisis hubungan intensitas penggunaan *handphone* selama *pandemic* COVID-19 dengan perilaku sosial.

Tabel 4 Uji Korelasi Rank Spearman

Intensitas Penggunaan Handphone Selama Pandemic COVID-19	Perilaku sosial						P Value	r
	Baik		Sedang		Kurang baik			
	f	%	f	%	f	%		
Tinggi	3	6,4	41	87,23	6,4	471000	0,008	-
Sedang	1231,626	68,40	0	38100				0,286**
Rendah	0	0	0	1	100	1	100	
Total	1517,567	77,94	4,7	86100				

Pada tabel 4 menunjukkan bahwa responden dengan perilaku sosial baik sebagian besar terdapat pada responden dengan intensitas penggunaan *handphone* selama *pandemic* covid-19 sedang (31,6%), responden dengan perilaku sosial sedang sebagian besar terdapat pada responden dengan intensitas penggunaan *handphone* selama *pandemic* covid-19 tinggi (87,2%), dan

responden dengan perilaku sosial kurang baik sebagian besar terdapat pada responden dengan intensitas penggunaan *handphone* selama *pandemic* covid-19 tinggi (6,4%). Hasil uji spearman-rank menunjukkan p value $0,008 < \text{dari } 0,05$ maka artinya ada hubungan yang signifikan antara variabel intensitas penggunaan *handphone* selama *pandemic* covid-19 dengan perilaku sosial. Dari output spss, diperoleh angka koefisien korelasi sebesar $-0,286^{**}$ artinya tingkat kekuatan korelasi hubungannya adalah hubungan yang cukup atau cukup kuat. Angka koefisien diatas bernilai negatif, yaitu $-0,286^{**}$ maka arah hubungan variabelnya yaitu negatif, sehingga dapat diartikan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan *handphone* selama *pandemic* covid-19 akan semakin menurunnya perilaku sosial dalam kategori sedang menuju kearah kurang baik pada anak remaja di SMP Gunungjati Kembaran.

PEMBAHASAN

1. Karakteristik responden berdasarkan usia dan jenis kelamin di SMP Gunungjati Kembaran.

Berdasarkan tabel 1 menunjukan bahwa usia responden sebagian besar pada kategori usia 12-15 tahun sejumlah 81 responden (94,2%) termasuk kedalam masa remaja awal. Utomo & Ifadah (2019) masa remaja awal adalah masa peralihan dari masa sekolah menuju masa pubertas, dimana masa remaja perubahan dalam sikap, dan perilaku yang sejajar dengan perubahan fisik. Masa remaja dimana mereka mencari sesuatu yang dipandang bernilai, menjadikan tren atau model sebagai identitasnya dan gaya hidup baru, dengan fasilitas yang dimiliki *handphone* saat ini banyak remaja yang memakai *handphone* untuk membantu mengerjakan pekerjaan tugas dengan mencari jawaban di layanan internet, bermain game dan media sosial, mengirimkan pesan kepada teman (Simahate, 2018).

Anak remaja awal banyak menggunakan *handphone* dan media

sosial dikarenakan fasilitas foto dan video yang menarik selain itu banyaknya aplikasi seperti *instagram*, *facebook*, *game online* sebagai hiburan, penggunaan *handphone* untuk mencari perhatian atau pengakuan orang lain, untuk mencurahkan isi hati, memperluas pertemanan, dan untuk penyemangat diri (Suminta & Sa'adati, 2021).

Hasil penelitian Atarodi *et al.*, (2020) remaja awal mengalami kesepian sehingga remaja banyak menghabiskan waktu dengan bermain *smartphone* secara berlebih yang dapat menyebabkan masalah penglihatan mata, keterasingan, terisolasi, dan perilaku cemas. Peneliti berasumsi pada masa remaja awal sebagian besar menggunakan *handphone* dikarenakan faktor situasional seperti merasa kesepian, stress saat menghadapi pembelajaran daring, sehingga anak remaja awal banyak mencari kesenangan atau mencari hiburan pada *handphone*.

Jenis kelamin responden sebagian besar perempuan sejumlah 48 responden (55,8%). Berdasarkan karakteristik jenis kelamin, menunjukkan bahwa perempuan relatif menggunakan *smartphone* dengan intensitas tinggi dibandingkan dengan laki-laki dengan hasil perempuan yaitu sejumlah 35 (66%), sedangkan pada laki-laki sebesar 18 (34%) (Syah, 2018). Peneliti berasumsi bahwa perempuan lebih banyak menggunakan *handphone*, dikarenakan perempuan lebih menarik diri dari lingkungan sekitarnya, dimana perempuan lebih menyukai penggunaan media sosial sebagai sarana berinteraksi atau komunikasi dengan temannya.

Hasil penelitian ini didukung dengan penelitian Chen *et al.*, (2017) menyatakan bahwa pengguna *smartphone* lebih banyak perempuan 745 responden (51,7%) dari pada laki-laki 696 responden (48,3%), siswa perempuan lebih cenderung menggunakan fungsi komunikasi *smartphone* di mana pesan dan

jejaring sosial memainkan peran penting, sedangkan laki-laki untuk bermain game, mendengarkan musik dan melihat video, perempuan lebih cenderung terhubung dengan kelompok sosial sehingga pemakaian *smartphone* secara terus menerus.

Penggunaan *handphone* atau *smartphone* yang tinggi adalah perempuan dibandingkan dengan laki-laki dikarenakan perempuan selalu berbagi mengenai perasaan kepada sahabat, perempuan lebih suka mempresentasikan atau menonjolkan dirinya di media sosial (Pantu, 2018). Remaja perempuan menggunakan *handphone* untuk memfasilitasi pembentukan dan pemeliharaan hubungan seperti mempublikasikan, meresmikan, dan memperbarui status kencan seseorang (Howard *et al.*, 2017)

2. Intensitas penggunaan *handphone* selama *pandemic* COVID-19 di SMP Gunungjati Kemabaran.

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *handphone* selama *pandemic* COVID-19 paling tinggi pada responden dengan kategori tinggi sejumlah 47 responden (54,7%). Penelitian menurut Gayatri *et al.*, (2020) menunjukkan bahwa siswa mayoritas membawa dan menggunakan *smartphone* di sekolah intensitas penggunaan gadget/*handphone* cenderung pada kategori tinggi karena remaja yang masih belum bisa mengendalikan diri, mudah terpengaruh, perilaku konsumtif dan faktor lingkungan.

Hasil penelitian menurut Prasetyo (2020) dimana intensitas penggunaan *smartphone* seperti durasi, isi dan frekuensi yang berada pada interval 3,40-4,19 yang artinya tinggi dapat membuat ketergantungan dalam penggunaan *smartphon*. Intensitas penggunaan *handphone* responden yang menyatakan sangat sering menggunakan *smartphone*, digunakan untuk berkomunikasi setiap hari, berbagi cerita, mencari informasi, keterbukaan diri untuk menjalin hubungan pertemanan dan dapat

mengekspresikan perasaan dengan membuat status media sosial (Sitepu, 2019).

Hasil penelitian di SMP Gunungjati Kembaran ditemukan sering dan sangat sering menggunakan *handphone* lebih dari 15 menit dan menggunakan internet lebih dari 2 jam, bahkan responden menggunakan *handphone* sampai menjelang tidur di malam hari, untuk mengakses sosial media, *browsing* di internet untuk mengerjakan tugas sekolah, *chattingan* dengan teman, terkadang bermain *game* untuk menghilangkan rasa bosan, mendengarkan musik dan menonton video. Sejalan dengan penelitian Purwanto (2021) intensitas penggunaan *smartphone* remaja dengan tingginya penggunaan internet dimasa *pandemic* COVID-19, responden mengakses internet 2 jam-8 jam bahkan lebih, hanya untuk bermain *game*, menggunakan media sosial, *chattingan*, mencari pertemanan dan informasi.

Hasil penelitian Satriya (2016) mengatakan bahwa penyebab intensitas penggunaan *smartphone* atau *handphone* adanya perilaku yang kuat dalam penggunaan *smartphone*, lemahnya kontrol diri terhadap penggunaan *smartphone*, sampai munculnya perilaku konsumtif, perasaan tidak nyaman apabila tidak menggunakan *smartphone*.

Smartphone atau alat elektronik lainnya sangat penting dalam dunia pendidikan dimasa *pandemic* COVID-19 dimana dapat membantu proses pembelajaran dan untuk hiburan sehingga dapat menyebabkan intensitas penggunaan *handphone* sangat tinggi penggunaan *smartphone* dalam satu hari lebih dari 2 jam bahkan sampai 5-10 jam dalam penggunaan internet media sosial, untuk bermain *game*, bahkan penggunaan *smartphone* lebih tinggi pada media sosial dari pada untuk *daring* (Haerunnisa *et al.*, 2020).

Berdasarkan hasil intensitas penggunaan *handphone* selama *pandemic* COVID-19 adalah kategori tinggi, yang ditunjukkan pada tabel 4.2.

hal ini disebabkan adanya faktor internal yaitu perilaku konsumtif pada anak remaja di SMP Gunungjati Kembaran pada masa *pandemic* COVID-19 yang mengharuskan pembelajaran secara *daring*, sehingga pada anak remaja ingin memiliki *handphone* untuk digunakan sendiri. Serta memiliki control diri yang rendah dalam penggunaan *handphone*, selain untuk media pembelajaran menggunakan *handphone* sebagai hiburan untuk menghilangkan kejenuhansaat menghadapi *pandemic*.

Peneliti berasumsi bahwa ada faktor lain yang menyebabkan intensitas penggunaan *handphone* yang tinggi yaitu faktor lingkungan, dalam hal ini anak remaja tidak bisa lepas dari *handphone* yang disebabkan oleh lingkungan sekitar dikarenakan adanya penekanan dari teman sebayanya dalam menggunakan *handphone*. Intensitas penggunaan *handphone* selama *pandemic* COVID-19 bisa disebabkan oleh faktor sosial, dimana banyak anak remaja dalam masa *pandemic* berinteraksi menggunakan media sosial dan memudahkan dalam mencari informasi serta pertemanan.

3. Perilaku sosial pada anak remaja di SMP Gunungjati Kembaran.

Hasil penelitian ini perilaku sosial sebagian besar pada kategori sedang 67 responden (77,9%). Perilaku sosial pada anak remaja SMP Gunungjati Kembaran ditemukan kurangnya interaksi dengan guru, kurang aktif anak remaja dalam proses pembelajaran seperti diam atau selalu pasif dalam menyampaikan pendapat saat sedang berlangsungnya diskusi, sering mengumpulkan tugas dengan tidak tepat waktu, bermain *handphone* saat berlangsungnya pembelajaran. Hasil penelitian Iswanti *et al.*, (2020) dapat diketahui bahwa Remaja di SMA Negeri 1 Toroh Kab.Grobogan sebagian besar mempunyai Perilaku Sosial kurang baik sejumlah 104 responden (55,9%) dari 186 responden.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Winarni

(2020) kategori sedang ada 37 siswa (61%), perilaku sosial dipengaruhi oleh kurangnya perhatian orang tua, sehingga anak menggunakan *handphone* secara berlebihan seperti bermain *game*, menonton televisi, dan bergaul dengan orang yang lebih dewasa. Peneliti berasumsi bahwa perilaku sosial di SMP Gunungjati Kembaran disebabkan oleh penggunaan *handphone* yang berlebihan seperti penggunaan internet lebih dari 2 jam untuk membuka media sosial, bermain *game*, anak remaja menggunakan *handphone* menjelang tidur di malam hari sehingga menyebabkan kurang fokusnya dalam proses pembelajaran.

Berkaitan dengan perilaku sosial Susanto, (2019) menyatakan bahwa perilaku sosial remaja kelurahan Lubuk Durian cenderung tidak ingin bersosialisasi, sibuk dengan dunianya sendiri, bicaranya keras, kurangnya memiliki sopan santun kepada orang lain, remaja memberontak pada orang tua atau mencari perhatian dan pengakuan dari orang tua, sebagian ada yang sering membuat keributan dengan sesama teman disekolah maupun dilingkungan sekitar.

Perilaku sosial remaja di Desa Waimiting lebih banyak menghabiskan waktu dengan gadget, kurang bersosialisasi, egois, adanya persaingan dengan orang lain, meniru gaya hidup, memiliki empati dan simpati di lingkungan masyarakat (Susiaty, 2021). Penggunaan *handphone* memiliki tujuan positif dalam perilaku sosial sebagai alat untuk berkomunikasi, sebagai hiburan, dan dapat membantu dalam proses pembelajaran dan negatif bermain game tanpa mengingat waktu, peserta didik tidak disiplin saat belajar, dan tidak memperhatikan guru ketika menjelaskan, tidak mengerjakan atau tidak mengumpulkan tugas dengan tepat waktu, mencontek saat ujian atau ulangan (Istifadah, 2018).

Hasil penelitian menurut Aulia (2017) bahwa perilaku sosial seperti siswa berkomunikasi menggunakan gadget atau *handphone* yang memiliki

fasilitas internet yang membuat siswa sibuk dengan gadgetnya bahkan bermain gadget saat berlangsungnya kegiatan belajar, sulit untuk bergaul dengan teman yang lain atau dilingkungan masyarakat, mengikuti gaya hidup (*fashion*) di media sosial, gaya hidup yang hedonis.

Hasil penelitian Ramadhani et al., (2020) pada dampak penggunaan *smarthphone* secara berlebihan selama *pandemic* COVID-19 akan berpengaruh pada perilaku anak remaja memiliki dampak negatif seperti mudah terpancing emosi, agresif, sensitif, malas belajar, menurunnya kedisiplinan, suka membangkang, ada dampak positif dimana untuk mencari informasi untuk menyelesaikan tugas sekolah.

Selama *pandemic* COVID-19 pemerintah melakukan kebijakan pembelajaran *daring* yang menggunakan *handphone* atau elektronik lainnya yang dapat mempengaruhi perilaku sosial emosional seperti anak jarang bersosialisasi atau berinteraksi dengan teman, bosan dan sedih, kurang kooperatif dalam mengerjakan tugas sekolah bersama teman maupun orang tua (Kusuma & Sutapa, 2020).

Islamy (2021) mengatakan bahwa ada pengaruh penggunaan *smartphone* selama *pandemic* dengan perilaku sosial remaja, tidak membantu pekerjaan rumah, menurunnya komunikasi atau diskusi dengan keluarga maupun teman, tidak pernah memperdulikan lingkungan sekitar, kurangnya sopan santun kepada guru, orang tua dan menimbulkan sikap egoisme yang tinggi.

4. Analisis hubungan intensitas penggunaan *handphone* selama *pandemic* COVID-19 dengan perilaku sosial.

Hasil analisis hubungan intensitas penggunaan *handphone* selama *pandemic* COVID-19 dengan perilaku sosial anak remaja di SMP Gunungjati Kembaran didapatkan hasil bahwa terdapat hubungan yang cukup kuat antara intensitas penggunaan *handphone* dengan perilaku sosial.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Iswanti *et al.*, (2020) yang menjelaskan bahwa ada hubungan penggunaan gadget dengan perilaku sosial pada remaja di SMA Negeri 1 Toroh Kab.Grobogan semakin sering pelajar menggunakan *smartphone*.

Hasil penelitian ini angka korelasi yaitu -0,286** artinya tingkat kekuatan korelasi hubungannya adalah hubungan yang cukup kuat. Angka koefisien diatas bernilai negatif, dapat diartikan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan *handphone* selama *pandemic* COVID-19 akan semakin menurunnya perilaku sosial dalam kategori sedang menuju kearah kurang baik pada anak remaja di SMP Gunungjati Kembaran. Hal ini dapat terlihat dari hasil jawaban kuesioner sebagian besar responden menggunakan *handphone* lebih dari 15 menit dan menggunakan internet lebih dari 2 jam untuk mengakses media sosial menuju keperilaku sosial kurang baik dimana banyak anak yang kurang fokus atau tidur saat proses pembelajaran secara *online*, kurang disiplin dimana mengirim tugas kurang tepat waktu, kurang aktif dalam proses pembelajaran, bermain *handphone* saat berlangsungnya pembelajaran, bahkan saat ujian atau ulangan terkadang membuka buku atau internet untuk mencari jawaban.

Sejalan dengan penelitian Indraswari (2019) siswa menggunakan gadget tidak hanya untuk hiburan tetapi juga untuk menyelesaikan tugas sekolah, banyak siswa menggunakan gadget saat proses pembelajaran, bermain game, bahkan sampai membuka media sosial yang dapat mengganggu saat pembelajaran berlangsung yang dapat mengganggu konsentrasi belajar, terkadang membuka gadget saat ulangan maupun ujian.

Hasil penelitian ini diketahui responden dengan perilaku sosial kurang baik sebagian besar terdapat pada responden dengan intensitas penggunaan *handpone* selama *pandemic* COVID-19 tinggi. Sejalan

dengan peneliti Iswanti *et al.*, (2020) dapat diketahui bahwa sebagian besar mempunyai perilaku sosial kurang baik sejumlah 76 responden (90,5%). Peneliti berasumsi bahwa intensitas penggunaan *handphone* tinggi dapat mempengaruhi perilaku sosial dikarenakan anak remaja akan sangat bergantung pada penggunaan *handphone* apalagi dalam penggunaan internet, yang dimana membantu anak remaja dalam mencari beragam informasi.

Penelitian (Iswanti *et al.*, 2020) dapat diketahui bahwa yang menggunakan gadget 84 responden yang menggunakan gadget lama sebagian besar mempunyai perilaku sosial kurang baik sejumlah 76 responden (90,5%) penggunaan gadget secara intens, tanpa mengenal ruang dan waktu akan berdampak negatif interaksi sosial remaja semakin rendah, antisosial, susah dalam menjalin kerjasama, dan menurunkan konsentrasi pada remaja.

Hal ini didukung oleh dengan pendapat Purwanto (2021) bahwa pada pandemi COVID, intensitas penggunaan *handphone* atau *smartphone* pada penggunaan internet sangat tinggi 62% responden mengakses internet lebih dari 2 jam sampai 8 jam bahkan lebih, hanya untuk bermain game, menggunakan media sosial, chatingan dan sebagainya yang membuat responden kesulitan untuk tidur dan jika ada kelas *online* saat pandemi COVID pada siang hari ia sering merasa lelah, kurang fokus, mudah mengantuk saat pembelajaran, emosional, atau labil, kurang percaya diri, cemas, dan mudah curiga.

Intensitas penggunaan gadget tinggi mencapai 3-6 jam perhari. Aplikasi yang sering dibuka yaitu *youtube*, *tiktok*, *whatsapp* dan *game online*. Memiliki berdampak positif seperti lebih sering membuka *whatsapp* grub sekolah dan berkirim pesan dengan guru untuk bertanya dan mengirim tugas sekolah, membantu menyelesaikan tugas mereka dengan membuka *google*,

dampak negatif seperti mencari jawaban di internet saat ujian atau ulangan, mudah marah atau kesal apabila diganggu saat bermain dengan gadgetnya, malas mengerjakan tugas sekolah, agresif, jam tidur dan jam belajar berkurang (Saniyyah *et al.*, 2021)

Hasil penelitian Hasanah & Kumalasari, (2015) menyatakan penggunaan *handphone* yang terlalu lama atau berlebihan seperti bermain game, penggunaan internet atau media sosial, bahkan sering digunakan untuk menonton video yang membuat siswa memiliki sikap malas, kurang fokus dalam proses pembelajaran, menurunnya komunikasi dengan teman dan orang lain, lebih mementingkan diri sendiri, tidak mengerjakan tugas, mencontek, perilaku tidak sopan dihadapan guru baik saat pembelajaran maupun diluar pembelajaran, tidak mengikuti jam pelajaran. Febrila (2020) menyatakan semakin tinggi intensitas penggunaan *smartphone* maka semakin rendahnya perilaku sosial seperti menurunnya interaksi sosial, tidak peduli apa yang terjadi dilingkungan sekitar. Masa remaja memiliki keingintahuan suatu hal sangat tinggi dalam penggunaan gadget yang dapat mengakibatkan intensitas penggunaan gadget sangat tinggi dapat mempengaruhi interaksi sosial, dan perilaku antisosial (Doloksaribu *et al.*, 2019).

Hasil penelitian dilihat dari tabel 4 yang menyatakan bahwa adanya hubungan antara intensitas penggunaan *handphone* selama *pandemic* COVID-19 dengan perilaku sosial anak remaja di SMP Gunungjati Kembaran yaitu dalam kategori sedang menuju kurang baik. Hal ini dikarenakan semakin sering penggunaan *handphone* pada anak remaja menyebabkan hilangnya konsentrasi pada saat pembelajaran serta kurangnya dalam menjalin diskusi pada sesama teman. Anak remaja lebih tertarik pada sosial media sehingga anak remaja akan lebih tertutup pada keluarga serta lingkungan dan lebih mementingkan

diri sendiri. Penyebab intensitas penggunaan *handphone* tinggi karena anak remaja memiliki keingintahuan sesuatu yang sangat tinggi dalam penggunaan *handphone* selain itu anak remaja di SMP Gunungjati Kembaran juga menggunakan *handphone* untuk membantu proses belajar.

Penggunaan *handphone* yang lebih sering yaitu dengan intensitas lebih dari 2 jam dalam sehari menjadikan *handphone* sesuatu yang berharga dikarenakan tidak hanya untuk pembelajaran, anak remaja sering menggunakannya untuk melihat sosial media, bermain *game*, serta digunakan untuk mencari informasi atau menambah wawasan, tetapi terkadang anak remaja sering menyalahgunakan penggunaan *handphone* untuk mencari jawaban saat ulangan atau ujian diinternet. Intensitas penggunaan *handphone* yang tinggi menyebabkan anak remaja akan cepat merasa lelah dan mengantuk pada saat pembelajaran dikarenakan anak remaja sering kali menggunakan *handphone* sampai menjelang tidur dimalam hari.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang cukup kuat antara variabel intensitas penggunaan *handphone* selama *pandemic* COVID-19 dengan perilaku sosial. Arah hubungan variabelnya yaitu negatif, sehingga dapat diartikan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan *handphone* selama *pandemic* COVID-19 akan semakin menurunnya perilaku sosial dalam kategori sedang menuju kearah kurang baik pada anak remaja di SMP Gunungjati Kembaran.

SARAN

Bagi responden hendaknya mengurangi intensitas penggunaan *handphone* karena memberikan dampak yang kurang baik terhadap perilaku sosial siswa. Responden diharapkan dapat manajemen waktu dengan baik dan tidak bermain *handphone* secara

berlebihan dan memperbanyak kegiatan atau aktivitas yang bermanfaat untuk mengisi waktu luang. Bagi Profesi keperawatan dapat meningkatkan peran perawat sebagai edukator dan motivator kepada responden untuk mengurangi intensitas penggunaan *handphone* dengan perilaku sosial anak remaja. Bagi penelitian selanjutnya, diharapkan dapat meneliti lebih jauh tentang intensitas penggunaan *handphone* selama *pandemic* COVID-19 dengan perilaku sosial atau mungkin mengembangkan hasil penelitian yang didapatkan lebih relevan

DAFTAR PUSTAKA

- Arisandi, J. (2020). *Digital 2020: Pengguna Internet Indonesia dalam Angka*. Cyberthreat.Id. <https://cyberthreat.id/read/5387/Digital-2020-Pengguna-Internet-Indonesia-dalam-Angka>. Diakses tanggal 11 November 2020
- Atarodi, A., Rajabi, M., & Atarodi, A. (2020). Cell Phone Use and Social Alienation of Young Teenagers. *Library Philosophy and Practice*.
- Aulia, H. (2017). Perilaku Sosial Dan Gaya Hidup Remaja. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta
- Chen, B., Liu, F., Ding, S., Ying, X., Wang, L., & Wen, Y. (2017). Gender Differences In Factors Associated With Smartphone Addiction: A Cross-Sectional Study Among Medical College Students. *BMC Psychiatry*, 17(1), 1–9.
- Diananda, A. (2019). Psikologi Remaja Dan Permasalahannya. *Journal ISTIGHNA*, 1(1), 116–133.
- Doloksaribu, T. M., Kep, M., Valentine, J., Zai, C., Kesehatan, P., Medan, K., Keperawatan, J., & Kunci, K. (2019). Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Siswa / I Kelas VIII Di SMP Swasta Pencawan Medan Tahun 2019. *Politeknik Kesehatan Kemenkes Medan*.
- Febrila, G. F. (2020). Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Smartphone Dengan Interaksi Sosial Remaja. *Universitas Katolik Soegijapranata Semarang*. Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.
- Gayatri, G. A. I. A., Puspita, L. M., & Suarningsih, N. K. A. (2020). Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Keluhan Computer Vision Syndrome Pada Siswa-Siswi Di Smpn 4 Denpasar. 8(4).
- Gunawan, M. A. A. (2017). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik. *Skripsi*.
- Haerunnisa, Permana, A., & Firmansyah, R. (2020). Peranan Smarthphone Dalam Dunia Pendidikan Di Masa Pandemi Covid-19. *TEMATIK - Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 7(2).
- Hasanah, N., & Kumalasari, D. (2015). Penggunaan Handphone Dan Hubungan Teman Pada Perilaku Sosial Siswa Smp Muhammadiyah Luwuk Sulawesi Tengah. *Jurnal Pendidikan IPS*. 2(1), 55–70.
- Howard, D. E., Debnam, K. J., & Strausser, A. (2017). “I’m a Stalker and Proud of It”: Adolescent Girls’ Perceptions of the Mixed Utilities Associated With Internet and Social Networking Use in Their Dating Relationships. *Youth and Society*, 51(6), 1-20.
- Indraswari, P. P. I. (2019). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Belajar Pada Siswa Sma Rama Sejahtera Kecamatan Panakkukang Kota Makassar *Skripsi*. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Islamy, D. P. (2021). Pengaruh Penggunaan Smartphone pada Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Interaksi Sosial Siswa. *Sosiohumaniora: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 7(1), 49.
- Istifadah, R. (2018). Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Perilaku Peserta Didik Di Sma Piri Kecamatan Jatiagung Kabupaten Lampung Selatan *Skripsi*. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri (Uin) Raden.
- Iswanti, D. I., Lestari, S. P., & Hani, U. (2020). Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Remaja. *Jurnal Keperawatan STIKes Karya Husada*, 12(4), 815–822.
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2020). Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor HK.01.07/MenKes/413/2020 Tentang Pedoman Pencegahan dan Pengendalian Corona Virus Disease 2019 (Covid-19). *MenKes/413/2020*.
- Krisnaningrum, I., & Atmaja, H. T. (2017). Perilaku Sosial Remaja Era Globalisasi di SMK Muhammadiyah Kramat , Kabupaten Tegal Abstrak. *Journal of Educational Social Studies*, 6(9), 92–98.
- Kusuma, W. S., & Sutapa, P. (2020). Dampak

- Pembelajaran Daring terhadap Perilaku Sosial Emosional Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1635–1643.
- Munatirah, H., & Anisah, N. (2018). Intensitas Penggunaan Smartphone terhadap Perilaku Phubbing (studi Penelitian pada Masyarakat Kota Banda Aceh yang Mengunjungi Warung Kopi di Kecamatan Lueng Bata). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah*, 3(1), 1–14.
- Musdalifah, & Indriani, N. (2017). Pengaruh Intensitas Penggunaan Smart. *SNITT-Politeknik Negeri Balikpapan*, 2(1), 144–147.
- Pantu, E. A. (2018). Kecanduan Sosial Media Ditinjau Dari Perbedaan. *Jurnal Seminar Nasional Psikologi*, 1(1), 188–196.
- Prasetio, A. (2020). *Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja (Studi Pada Smkn 1 Marabahan)*.
- Purwanto, O. N. F. (2021). *Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Internet Dengan Kualitas Tidur Di Masa Pandemi COvid-19 Pada Mahasiswa Fakultas Dakwah Iain Purwokerto*.
- Ramadhani, I. R., Fathurohman, I., & Fardani, M. A. (2020). Efek Penggunaan Smartphone Berkelanjutan pada Masa Pandemi Covid-19 terhadap Perilaku Anak. *Jurnal Amal Pendidikan*, 1(2), 96–105.
- Satriya, M. R. F. S. (2016). Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Munculnya Nomophobia Pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Jember. *Skripsi Universitas Muhammadiyah Jember*.
- Simahate, R. J. (2018). *Dampak Remaja Pengguna Smartphone Terhadap Perilaku Beribadah (Studi di Kecamatan Lut Tawar, Aceh Tengah)*.
- Sitepu, E. (2019). Pengaruh Intensitas Pengguna Smartphone Terhadap Tingkat Keintiman Komunikasi Interpersonal. *Jurnal Social Opinion*, 4(1), 14–29.
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, A. (2021). *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus*. 3(4), 2132–2140.
- Suminta, R. R., & Sa'adati, T. I. (2021). Dinamika Psikologis Pengguna Media Sosial Pada Anak Remaja Awal. 1–20.
- Susanto, R. (2019). Perilaku sosial remaja di kelurahan lubuk durian kecamatan kerkap kabupaten bengkulu utara. *Skripsi. Fakultas Ushuluddin, Adab, Dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu*.
- Susiati, S., Masniati, A., Iye, R., & Buton, L. H. (2020). Kearifan Lokal Dalam Perilaku Sosial Remaja Di Desa Waimiting Kabupaten Buru. *Sang Pencerah: Jurnal Ilmiah Universitas Muhammadiyah Buton*, 7(1), 8–23.
- Utomo, S. T. U., & Ifadah, L. (2019). Kenakalan Remaja dan Psikososial Sigit. *Jurnal Dakwah Dan Komunikasi Islam*, 5(2).
- Wahyuningsih, D. (2017). Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Antisosial.
- Winarni, I. (2020). Pengaruh Penggunaan Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas V MI Di Salatiga Tahun Pelajaran 2019/2020. *Skripsi. Institut Agama Islam Negeri (IAIN)*