



Pengaruh Penggunaan *Smartphone* dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Sopan Santun Peserta Didik SDN Wanacala 02

Tri Aji Purnomo¹, Farhan Saefudin Wahid², Rila Melyana Fitri³

^{1,2,3} PGSD Universitas Muhadi Setiabudi

Abstract

Received: 18 September 2023

Revised : 25 September 2023

Accepted: 02 Oktober 2023

Elementary school children experience an optimal growth and development process so that children's development is greatly influenced by the environment. One that influences the development of children today is technological developments such as behavior in using smartphones. One of the strategies to overcome the behavior of smartphone use is parenting. This strategy is very important in shaping the growth and development of children with smartphone use behavior. The purpose of this study was to determine the effect of using smartphones and parental supervision on the polite behavior of students at SDN Wanacala 02. This research method uses a survey method, the sampling technique used is purposive sampling with a total of 40 respondents. The results showed that there was an influence between the use of a smartphone and parental supervision on the polite behavior of students at SDN Wanacala 02. This was evidenced by the test results that the variable influence of smartphone use and parental supervision on the polite behavior variable was 67.6% and the remaining 32.4% is influenced by other variables.

Keywords: *Smartphone Use, Parental Control, Polite Behavior.*

(*) Corresponding Author: trijipumomo72@gmail.com

How to Cite: Purnomo T A, Wahid F S, & Fitri R M. (2023). Pengaruh Penggunaan Smartphone dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Sopan Santun Peserta Didik SDN Wanacala 02. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8437471>.

PENDAHLUAN

Orang tua adalah tumpuan bagi masa depan anak, bagaimana anak di masa depannya adalah tergantung ayah bunda dalam mendidik dan memberikan bimbingan kepadanya sejak ia lahir (Trisuhardi&Utami, 2019). Peranan penting dalam mendidik anak dalam lingkungan keluarga adalah dengan adanya pengawasan orang tua. Pengawasan orang tua adalah suatu bentuk keberhasilan anaknya antara lain ditujukan dalam bentuk perhatian terhadap kegiatan pelajaran disekolah dan menekankan arti penting pencapaian prestasi oleh sang anak, tapi di samping itu orang tua perlu menghadirkan pribadi sukses yang dapat dijadikan teladan bagi anak (Ihromi, 2004).

Pengawasan orang tua merupakan suatu peran yang sangat penting dilakukan agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan dalam diri seorang anak. Terkait dengan pengawasan ada beberapa pola pengawasan yang harus diketahui diantaranya yaitu pola pengawasan authoritative parenting, authoritarian parenting, neglect parenting, dan indulgent parenting (Asti, 2020). Pola pengawasan ini penting digunakan salah satunya oleh orang tua dalam mengawasi anak usia dini yang menggunakan gadget.

Gadget merupakan alat elektronik yang memiliki banyak fungsi salah satunya yaitu sebagai alat komunikasi yang mempermudah penggunaanya dalam berinteraksi. Pada zaman sekarang ini penggunaan teknologi gadget tidak mengenal

umur, mulai dari orang dewasa hingga anak-anak menggunakan gadget. Dalam penggunaan gadget memiliki dampak positif dan dampak negatif. Namun, penggunaan gadget di kalangan anak-anak sering berdampak negatif. Karena anak-anak lebih cepat beradaptasi dengan teknologi yang ada. Sehingga anak-anak sering terlena dengan kecanggihan teknologi.

Anak-anak dalam menggunakan teknologi, sering kali lupa dengan lingkungan sekitarnya. Mereka lebih memilih berhadapan dengan teknologi canggih yang mereka punya dibandingkan dengan bermain bersama temanteman di taman bermain atau di lingkungan sekitar tempat tinggalnya. Sehingga menyebabkan komunikasi sosial antara anak dengan masyarakat berkurang bahkan semakin luntur (Yuni, 2019).

Dampak dari penggunaan teknologi yang sangat canggih terutama dalam penggunaan *smartphone* di kalangan anak sekolah. Biasanya dapat menimbulkan penurunan konsentrasi saat belajar, malas menulis dan membaca. Dapat juga menimbulkan masalah kesehatan, mempengaruhi perilaku pada anak, bahaya radiasi, berkurangnya hubungan sosial anak dan beresiko terhadap perkembangan psikologis anak, serta kecanduan yang berlebihan dalam penggunaan *smartphone*. Seperti bermain game sampai tidak mengenal waktu dan mengabaikan orang-orang disekitarnya (Sobry, 2017).

Kurangnya sosialisasi dan interaksi kepada orang lain, menghambat komunikasi, kemampuan psikomotorik anak berkurang dan kesulitan berkonsentrasi dalam belajar. Anak juga cenderung pendiam dan lebih mengutamakan *smartphone* dari pada teman-temannya, menirukan adegan kekerasan dalam video dan mengabaikan orang yang ada disekitarnya. Oleh karena itu, orang tua harus memberikan bimbingan atau pengarahan kepada anak untuk berinteraksi dengan sehat (Warisyah, 2015).

Orang tua adalah sebagai sosok yang paling berperan dalam proses tumbuh kembang anak, dan seharusnya orang tua melakukan antisipasi guna mencegah adanya kecanduan dalam menggunakan *smartphone* dan media sosial lainnya. Namun tidak banyak orang tua yang peduli tentang dampak penggunaan teknologi seperti *smartphone* dan orang tua juga cenderung mengabaikan hal tersebut padahal, mengabaikan teknologi menjadi salah satu faktor pemicu timbulnya kecanduan pornografi pada pengguna *smartphone* dan kenakalan pada anak dan remaja (Zulfitria, 2017).

Berdasarkan hasil observasi Anak-anak yang menggunakan *smartphone* menjadi lebih individual, kurang peduli dengan lingkungan sekitar dan orang lain, acuh tak acuh saat dipanggil. Sikap seperti ini berdampak besar pada perilaku sosial siswa terutama dalam hal kesopanan santunan (Sitanggang & Saragi, n.d.) hal ini sama dengan penelitian yang dilakukan oleh (Saniyyah et al., 2021) anak-anak yang kurang interaktif dan lebih suka bermain *smartphone* sendiri, dapat mengakibatkan sikap individualistis pada anak, kurangnya rasa kepedulian terhadap orang lain, dan rasisopanan santun terhadap yang lebih tua.

Secara etimologis sopan santun berasal dari dua kata yaitu sopan dan santun. Agustyn, 2020 menjelaskan bahwa perilaku santun merupakan aturan hidup dari interaksi sekelompok orang dalam suatu masyarakat dan menjadi pedoman dalam aktivitas masyarakat sehari-hari. Perilaku santun merupakan bagian penting dalam kehidupan bermasyarakat. Kesantunan memungkinkan seseorang dihargai dan

disanjung karena keberadaannya sebagai makhluk yang senang bergaul. Dalam kesehariannya, orang memiliki norma tentang bagaimana mereka berinteraksi dengan orang lain, dan perilaku mereka dapat membawa banyak benefit dan feedback yang baik bagi diri mereka sendiri maupun orang lain (Witarsa et al., 2018).

Perilaku sopan santun ini dapat digambarkan sebagai kepedulian terhadap perasaan orang lain melalui kata-kata dan perbuatan, Keterampilan memposisikan diri secara tepat dalam berbagai situasi, kemampuan bersikap sopan dan santun, baik dalam berbicara, bertindak, maupun berhubungan dengan orang lain. (1) menghargai dan menghormati yang lebih tua dan menyayangi yang lebih muda, (2) bersikap baik kepada tetangga, (3) berbicara dengan sopan, (4) mengucapkan terima kasih, (5) saling membantu, dll (Al Ulil Amri et al., 2020). Seperti yang kita tahu bahwa kesopanan santunan ini merupakan etika dan sudah menjadi budaya untuk lebih mengedepankan kesopanan santunan dalam berperilaku maupun berbicara sudah menjadi budaya tersendiri di negara Indonesia ini terkenal akan kesopanan dan keramah tamahannya ini menjadi ciri khas yang jarang dimiliki atau diterapkan di negara lain maka kita patut berbangga dan harus menerapkan perilaku tersebut dimanapun kita berada (Putriharsari & Dimiyati, 2021).

Tujuan dari penelitian ini dapat dirumuskan untuk mengetahui apakah pemakaian smartphone sangat mempengaruhi perilaku sopan santun peserta didik SDN Wanacala 02, untuk mengetahui pengaruh pengawasan orang tua terhadap perilaku sopan santun peserta didik SDN Wanacala 02, serta untuk mengetahui pengaruh penggunaan smartphone dan pengawasan orang tua terhadap perilaku sopan santun peserta didik SDN Wanacala 02.

METODOLOGI

Untuk mengembangkan penelitian ini maka peneliti mengambil penelitian dengan metode survey. Penelitian Dilakukan Di SDN Wanacala 02. Total Populasi Seluruh Peserta didik SDN Wanacala 02 Yaitu 162 Peserta didik. Dengan sampel yang akan digunakan sebanyak 40 Peserta didik. Teknik sampling yang digunakan adalah menggunakan Purposive Sampling. Pengumpulan data dilakukan menggunakan Teknik Observasi, Angket/Kuisisioner dan dokumentasi. Pengujian angket berupa validitas dan reliabilitas. Dilanjut ke pengujian Asumsi Klasik Yaitu

1. Uji Normalitas
2. Uji Linearitas
3. Uji Heteroskedastisitas
4. Uji Multikolinearitas
5. Uji Parsial (Uji T)
6. Uji Simultan (Uji F)
7. Uji Koefisien Determinasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan dari kegiatan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada semua sampel. Dalam sikap kesopanan santunan ditunjukkan dengan masih banyaknya anak-anak terutama ke 6 subjek tersebut yang masih berbicara kurang sopan. Anak-anak tersebut menggunakan smartphone sebagai fasilitas yang diberikan orangtua kepada anaknya untuk menunjang proses

belajar terutama dimusim pandemi covid 19 yang saat itu smartphone menjadi benda wajib yang bisa menunjang pembelajaran. Smartphone sangat berpengaruh terhadap perilaku sosial terutama dalam hal kesopanan santunan peneliti melihat anak-anak tersebut memang memiliki kurangnya kesopanan santunan seperti kurang menghormati orang yang lebih tua, sering mengeluarkan kata kasar, kurang memperdulikan hal yang ada disekitarnya. Hal ini sama dengan penelitian yang dilakukan oleh (Widya, 2020) yaitu Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak lebih sering menggunakan smartphone menunjukkan tanda-tanda kecanduan sebab smartphone memberikan efek adiktif dan mempengaruhi perilaku anak, termasuk sikap individualistis mereka dan kurangnya rasa kepedulian terhadap teman-temannya terutama kepada orang yang lebih tua usianya. Hal ini menimbulkan sikap individualis pada anak dan kurangnya sikap peduli terhadap sesama baik terhadap teman, maupun orang lain.

A. Uji Instrumen

1. Uji Validitas

Dalam penelitian ini butir soal yang dikatakan valid jika nilai *Corrected item-total Correlation* yang diperoleh lebih besar atau sama dengan 0,404. Nilai 0,422 dihitung dengan melihat tabel distribusi nilai R_{tabel} dengan signifikansi 5%. Diketahui dengan $N= 22$ pada taraf signifikansi 5%, nilai R_{tabel} sebesar 0,422. $N = 22$ karena jumlah sampel uji coba peserta didik sebanyak 22 peserta didik.

Tabel 1. Uji Validitas Soal

No	R_{hitung}	R_{tabel}	Keterangan
1	0,459	0,422	Valid
2	0,524	0,422	Valid
3	0,621	0,422	Valid
4	0,552	0,422	Valid
5	0,218	0,422	Tidak Valid
6	0,159	0,422	Tidak Valid
7	0,538	0,422	Valid
8	0,605	0,422	Valid
9	0,218	0,422	Tidak Valid
10	0,493	0,422	Valid
11	0,526	0,422	Valid
12	0,700	0,422	Valid
13	0,442	0,422	Valid
14	0,627	0,422	Valid
15	0,512	0,422	Valid
16	0,206	0,422	Tidak Valid
17	0,526	0,422	Valid
18	0,538	0,422	Valid
19	0,504	0,422	Valid
20	0,201	0,422	Tidak Valid
21	0,700	0,422	Valid
22	0,712	0,422	Valid
23	0,613	0,422	Valid

24	0,519	0,422	Valid
25	0,677	0,422	Valid
26	0,784	0,422	Valid
27	0,685	0,422	Valid
28	0,486	0,422	Valid
29	0,793	0,422	Valid
30	0,637	0,422	Valid
31	0,546	0,422	Valid
32	0,226	0,422	Tidak Valid
33	0,685	0,422	Valid
34	0,079	0,422	Tidak Valid
35	0,006	0,422	Tidak Valid
36	0,628	0,422	Valid
37	0,021	0,422	Tidak Valid
38	0,685	0,422	Valid
39	0,092	0,422	Tidak Valid
40	0,581	0,422	Valid
41	0,703	0,422	Valid
42	0,541	0,422	Valid
43	0,237	0,422	Tidak Valid
44	0,668	0,422	Valid
45	0,636	0,422	Valid
46	0,784	0,422	Valid
47	0,141	0,422	Tidak Valid
48	0,624	0,422	Valid
49	0,531	0,422	Valid
50	0,542	0,422	Valid
51	0,504	0,422	Valid
52	0,294	0,422	Tidak Valid
53	0,541	0,422	Valid
54	0,534	0,422	Valid
55	0,717	0,422	Valid
56	0,483	0,422	Valid
57	0,204	0,422	Tidak Valid
58	0,601	0,422	Valid
59	0,534	0,422	Valid
60	0,549	0,422	Valid

Berdasarkan tabel 1, dari 60 pernyataan yang telah di uji cobakan, diperoleh pernyataan yang dinyatakan valid yaitu 1, 2, 3, 4, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18,19, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 33, 36, 38, 40, 41, 42, 44, 45, 46, 48, 49, 50, 51, 53, 54, 55, 56, 58, 59, 60 dan pernyataan yang dinyatakan tidak valid yaitu 5,6,9, 16,20, 32, 34, 35, 37, 39, 43, 47, 52, 57.

2. Uji Reliabilitas

Perhitungan indeks reliabilitas pernyataan dilakukan dengan dengan bantuan program *software* SPSS versi 22 for windows teknik *Cronbach's Alpha* terhadap 20 pernyataan dari masing-masing variabel. Adapun hasil reliabilitas untuk masing-masing variabel hasilnya disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

No	Variabel	Reliability Statistics		Keterangan
		Cronbach's Alpha	Keandalan Reliabel	
1	Penggunaan Smartphone	0.865	0.60	Reliabel
2	Pengawasan Orang Tua	0.908	0.60	Reliabel
3	Perilaku Sopan Santun	0.882	0.60	Reliabel

B. Uji Asumsi Klasik

1. Uji Normalitas

Berikut ini adalah hasil pengolahan uji normalitas instrumen dengan menggunakan *software* SPSS versi 22 for windows dengan menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* sebagai berikut :

**Tabel 3. Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		40
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std.Deviation	3.0629777
Most Extreme Differences	Absolute	.090
	Positive	.090
	Negative	-.065
Test Statistic		.090
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan tabel diatas dijelaskan bahwa data berdistribusi normal apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka data tersebut dinyatakan normal dan sebaliknya, apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tersebut dinyatakan tidak normal. Nilai probabilitas atas nilai Signifikansi yang didapat dari data hasil instrumen sebesar $0,200 > 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal. Untuk analisis perhitungan secara keseluruhan tercantum dalam lampiran.

2. Uji Linearitas

Tabel 4. Hasil Uji Linearitas

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.

Perilaku Sopan Santun * (Combined)	1040.1 75	6	65.011	6.535	00 0
Penggunaan Smartphone Linearity	859.61 1	1	859.61 1	86.41 2	00 0
Deviation from linearity	180.56 4	5	12.038	1.210	33 1
Perilaku Sopan Santun * (Combined)	777.19 2	1 5	51.813	2.529	.02 1
Pengawasan Orang Tua Linearity	279.11 6	1 6	279.11 6	13.62 1	.00 1
Deviation from linearity	498.07 6	1 4	35.577	.736	11 4

3. Uji Heteroskedastisitas

**Tabel 5. Hasil Uji Heteroskedastisitas
Coefficients^a**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	1.733	4.530		.383	.704
Penggunaan Smartphone	-.068	.099	-.162	.685	.498
Pengawasan Orang Tua	.078	.102	.181	.767	.448

a. Dependent Variable: Abs_RES

Kriteria pengujian jika semua variabel bernilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan nilai signifikansi $> 0,05$ maka tidak terjadi heteroskedastisitas, namun jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai signifikansi $< 0,05$ maka terjadi heteroskedastisitas. Berdasarkan data di atas nilai signifikansi variabel penggunaan *smartphone* $0,498 > 0,05$ maka tidak terjadi gejala heteroskedastisitas. Selanjutnya nilai signifikansi variabel pengawasan orang tua $0,448 > 0,05$ maka tidak terjadi gejala heteroskedastisitas. Dari data tersebut maka kedua variabel tersebut tidak terjadi gejala heteroskedastisitas.

4. Uji Multikolinearitas

Tabel 6. Hasil Uji Multikolinearitas Coefficients^a

Model	Collinearity Statistics	
	Tolerance	VIF
1 Penggunaan Smartphone	.475	2.107
Pengawasan Orang Tua	.475	2.107

a. Dependent Variable: Perilaku Sopan Santun

Berdasarkan tabel 6, diketahui bahwa nilai VIF variabel penggunaan *smartphone* (X_1) dan variabel pengawasan orang tua (X_2) adalah $2,107 < 10$ dan nilai tolerance value $0,475 > 0,1$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut tidak terjadi multikolinearitas.

C. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan analisis regresi linier berganda. Untuk mempermudah dalam menganalisis data, semua pengelolaan data akan dilakukan dengan menggunakan program *software* SPSS versi 22 for windows.

Uji Parsial (Uj-t)

- Hasil uji hipotesis penggunaan *smartphone* menunjukkan nilai signifikansi $0,042 < 0,05$ dan nilai t hitung $2,102 > 2,026$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima yang berarti terdapat pengaruh antara variabel X_1 terhadap Variabel Y.
- Hasil uji hipotesis pengawasan orang tua menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan nilai t hitung $-7,369 < 2,026$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_2 diterima yang berarti terdapat pengaruh antara variabel X_2 terhadap Variabel Y.

1. Uji Simultan (Uji F)

Tabel 8. Hasil Uji Simultan (Uji F) ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	907.160	2	453.580	38.675	.000 ^b
Residual	433.940	37	11.728		
Total	1341.100	39			

a. Dependent Variable: Perilaku Sopan Santun

b. Predictors: (Constant), Pengawasan Orang Tua, Penggunaan *Smartphone*

Hasil uji simultan (uji F) menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan nilai F hitung $38,675 > 3,25$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_3 diterima yang berarti terdapat pengaruh antara variabel X_1 dan X_2 terhadap variabel Y.

2. Uji Koefisien Determinasi (R^2)**Tabel 9. Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)****Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.822 ^a	.676	.659	3.425

a. Predictors: (Constant), Pengawasan Orang Tua, Penggunaan *Smartphone*

Berdasarkan tabel diatas, diketahui nilai R Square 0,676 atau 67,6% yang berarti menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang simultan antara variabel X_1 dan X_2 terhadap Variabel Y sebesar 67,6% dan sisanya 32,4% di pengaruhi oleh variabel lain.

Discussion

Bangsa indonesia dikenal karena kesantunan dan keramah tamahannya maka dari itu sebagai generasi penerus kita sebagai guru dan orang tua penting sekali mengajarkan hal ini kepada anak-anak (Pendidikan & Volume, 2019). Perkembangan zaman dan teknologi yang terus maju seiring berjalannya waktu membuat banyak perubahan salah satunya *smartphone* yang membuat anak anak betah dan terus memainkannya seperti halnya sampel peserta didik di SDN Wanacala 02 masing masing anak memiliki perilaku yang berbeda beda namun berdasarkan observasi dan wawancara hal tersebut bisa saja terjadi karena *smartphone*.

Penggunaan *smartphone* yang berjam jam membuat mereka lupa akan kewajibannya sebagai pelajar dan juga mengacuhkan lingkungan sekitarnya terutama keluarga mereka asyik dalam dunia touch screen *smartphone* hal ini sejalan dengan penelitian yang sebelumnya oleh (Widya, 2020) Seperti yang sudah dijelaskan dalam pendahuluan bahwa perilaku sopan santun merupakan perilaku yang menjaga pekataan dan perbuatan, budi pekerti yang baik sesuai norma yang berlaku dimasyarakat,

Sampel peserta didik yang larut akan asyiknya bermain dengan *smartphone* sehingga tanpa sadar terucap kalimat kurang sopan. Sebagai orang tuanya atau orang lain yang lebih tua akan beranggapan bahwa anak tersebut tidak diajarkan disekolahnya padahal terkadang sikap anak bisa berubah sesuai lingkungannya cara bagaimana anak berinteraksi dengan teman sekolah dan teman rumah sangat berbeda, faktor lingkungan, teknologi *smartphone* yang jarang terfilter ini membuat anak anak mengucapkan kalimat kasar tersebut (Hidayat et al., 2021).

Pendampingan orang tua sangat diperlukan dalam hal penggunaan *smartphone* terhadap anak-anak. Berdasarkan hasil penelitian, pengawasan orang tua sangat berperan dalam mengajarkan sopan santun kepada anak-anak, sehingga mereka tidak akan mencontoh perilaku kurang baik dampak dari *smartphone* yang digunakan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh tentang Pengaruh Penggunaan *Smartphone* dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Sopan Santun Peserta Didik SDN Wanacala 02 Kecamatan Songgom Kabupaten Brebes, maka dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. Terdapat pengaruh variabel Penggunaan *Smartphone* (X_1) terhadap Perilaku Sopan Santun (Y) Peserta Didik SDN Wanacala 02, Kecamatan Songgom, Kabupaten Brebes. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil perhitungan secara parsial pada taraf signifikansi 5%. Dapat diketahui dari nilai signifikansi $0,042 < 0,05$ dan nilai t hitung $2,102 > 2,026$
2. Terdapat pengaruh variabel Pengawasan Orang Tua (X_2) terhadap Perilaku Sopan Santun Peserta Didik SDN Wanacala 02, Kecamatan Songgom, Kabupaten Brebes. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil perhitungan secara parsial pada taraf signifikansi 5%. Dapat diketahui dari nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan nilai t hitung $-7,396 < 2,026$.
3. Terdapat pengaruh variabel Penggunaan *Smartphone* (X_1) dan Pengawasan Orang Tua (X_2) terhadap Perilaku Sopan Santun (Y) Peserta Didik SDN Wanacala 02, Kecamatan Songgom, Kabupaten Brebes. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil perhitungan secara simultan diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan nilai F hitung $38,675 > 3,25$. Diperoleh output uji determinasi atau R^2 diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,676 yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara variabel penggunaan *smartphone* (X_1), dan pengawasan orang tua (X_2) terhadap variabel perilaku sopan santun sebesar 67,6% dan sisanya 32,4% di pengaruhi oleh variabel lain.

REFERENCES

- Anita Oktaviana. 2021. Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Perspektif Hadis. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, Vol. 4, No. 2.
- Ari Kusuma Sulyandari. 2019. Pengaruh Gadget pada Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Vol. 1. No. 1.
- Femmi Nurmalitasari. Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah. *Buletin Psikologi*, Vol. 23, No. 2, 2015.
- Nurhaeda. Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini dalam Pandangan Islam di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu. *Early Childhood Education Indonesian Journal*. (Palu: FKIP Universitas Muhammadiyah Palu), No. 2 Vol. 1
- Okky Rachma Fajrin. 2015. Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobile Gadget dan Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Idea Societa*, (Gresik: SDNU1 Gresik), No. 6 Vol. 2
- Puji Asmaul Chusna. 2017. Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak. *Jurnal Dinamika Penelitian*. Vol. 17, No. 2. Blitar: STIT Al-Muslihun.
- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (cetakan ke24), Bandung: ALFABETA.
- Trisuhardi dan Esti Utami. 2019. *Ayah dan Bunda Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak*. Semarang: Syalmahat Publishing.

- Yuni Anggraeni. 2019. Skripsi Pengawasan Orang Tua dalam Penggunaan Gadget pada Anak di RA Yapsisumberjaya Lampung Barat.
- Wahyu Novitasari & Nurul Khotimah. 2016. Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*. Vol. 05, No. 03